

Si vous jouez avec une **Extension** ★, vous devez lancer les **dés de cette Extension en même temps** que les **4 dés Voie**, au début de chaque manche. De plus, chaque Extension peut **modifier le nombre de manches** que vous devez jouer et introduit de **nouvelles façons de gagner des points**. Au cours de la partie, suivez les **mêmes règles** que lors d'une partie standard, à l'exception des **changements** expliqués dans les pages suivantes. À la fin de la partie, lorsque vous faites la **somme de vos points**, n'oubliez pas de compter les points que vous avez gagnés grâce à l'**Extension** ★ que vous utilisez, et de les inscrire dans la case correspondante de votre Tableau de Score.



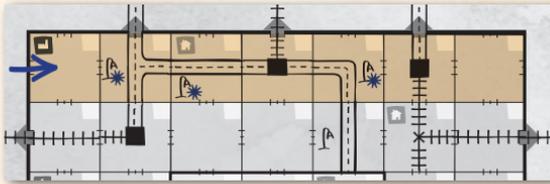
DÉS RÉVERBÈRE

DIFFICULTÉ : FACILE  6 MANCHES

Faites briller de mille feux vos Autoroutes les plus longues ! Les 2 dés de cette Extension vous proposent des Autoroutes et des Réverbères : vous allez donc pouvoir tracer des Autoroutes supplémentaires pour battre des records de longueur, et marquer des Points Bonus pour chaque Réverbère que vous allumez.

Lorsque vous jouez avec l'**Extension Réverbère** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie ne dure que **6 manches**.
- ◇ Lorsque vous tracez des Voies, vous décidez ou non de tracer le résultat des dés Réverbère. Si vous le faites, respectez les **règles classiques**.
- ◇ À chaque fois que vous utilisez une **Voie spéciale** (y compris celle obtenue en activant votre troisième Université), vous devez choisir une ligne ou une colonne et tracer un astérisque sur **toutes les cases contenant un Réverbère** dans cette ligne ou cette colonne. Ces réverbères sont alors **allumés**. Vous pouvez choisir n'importe quelle ligne ou colonne (même si vous n'y avez pas tracé de Voie spéciale). Chaque Réverbère ne peut être allumé qu'**une seule fois** (un astérisque par case).
- ◇ À la fin de la partie, vous gagnez **1 point** par Réverbère allumé.



Exemple :
 Suzanne a utilisé une Voie spéciale. Elle choisit d'activer la ligne ci-contre et y allume 3 Réverbères.



© 2020 Horrible Guild. Tous droits réservés.
www.horribleguild.com



© 2021 IELLO pour la version française
 IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
 54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Auteurs : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Illustratrice : Marta Tranquilli
Directeur artistique : Lorenzo Silva
Chef de projet : Hjalmar Hach
Directeur de production : Flavio Mortarino
Conception graphique : Rita Ottolini, Noa Vassalli, Antonio Delbono
Livret de règles : Hjalmar Hach, Alessandro Pra', William Niebling
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier



Gérez une infrastructure de **Lignes Électriques** en plus de votre Réseau de Voies et alimentez votre **Accumulateur** pour fournir vos villes en énergie. **Chargez** l'Accumulateur au centre du plateau et construisez des Lignes Électriques reliées à vos Sorties. Les dés Alimentation indiquent la direction dans laquelle faire circuler l'électricité pour alimenter vos Voies. À la fin de chaque manche, vous pourrez alimenter toutes les Voies adjacentes dans cette **direction**, en partant d'une Sortie ou d'une Voie déjà alimentée. Lorsque vous alimentez votre Accumulateur, vous le **chargez**. À la fin de la partie, vous marquez autant de points que le nombre de Sorties reliées à l'Accumulateur multiplié par le nombre de Charges de votre Accumulateur. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Alimentation** ★, appliquez les changements suivants aux règles du jeu :

- ♦ Au début de la partie, tracez un **Accumulateur** au **centre** de votre plateau (voir fig. 1).
- ♦ À la fin de chaque manche, vous pouvez utiliser les dés Alimentation pour alimenter vos Voies en électricité. Partez d'une **Sortie** ou d'une **case déjà alimentée** et avancez dans la direction indiquée par le dé (la ligne courbe représente le bas de votre plateau). Vous pouvez alimenter **autant de cases que vous voulez** à condition de vous déplacer en **ligne droite** pour alimenter toutes les cases ainsi atteintes. Lorsque vous alimentez une case, marquez-la d'un **Éclair** en bas à droite. Respectez toujours les règles suivantes :
 - ♦ Vous **pouvez uniquement** alimenter les cases contenant déjà une Voie.
 - ♦ Vous **ne pouvez pas** alimenter une case déjà alimentée.
 - ♦ Vous **ne pouvez pas** alimenter la case de l'Accumulateur.
- ♦ Si, au cours de l'alimentation, vous atteignez l'Accumulateur **en venant d'une case déjà alimentée**, vous pouvez le **charger de 1 cran** (pour un maximum de 3). Remplissez le premier cercle de votre Accumulateur. Cela met un terme à la phase d'alimentation.
- ♦ La face **Point d'interrogation** présente sur les dés Alimentation signifie que vous devez décider soit d'**alimenter une case** de votre choix, où qu'elle se trouve sur votre plateau, soit de **charger votre Accumulateur** de 1 cran.
- ♦ À la fin de la partie, vous gagnez autant de points que le **nombre de Charges** de votre Accumulateur **multiplié par** le **nombre de Sorties** reliées à l'Accumulateur (via un Réseau de cases alimentées orthogonalement adjacentes).
- ♦ Les Voies reliées à votre Accumulateur **ne comptent pas** comme des Fausses Routes à la fin de la partie.

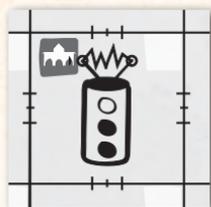
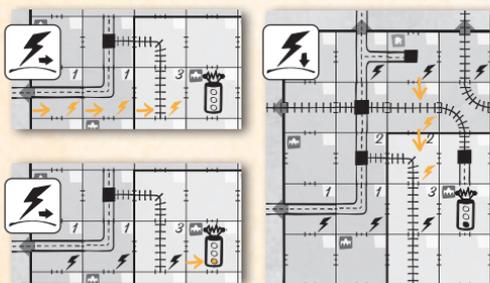


Fig. 1
L'Accumulateur et les 4 crans de Charge (0, 1, 2 et 3).

Exemple 1 : trois possibilités d'alimentation.



Exemple 2 : Suzanne a relié 5 Sorties à son Accumulateur et l'a chargé 2 fois. Elle marque donc 10 points (5 Sorties x 2 Charges).