

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 BÂTISSEUR

DIFFICULTÉ : MOYENNE 7 MANCHES

Gagnez de l'argent en satisfaisant vos investisseurs, puis dépensez-le pour construire des **bâtiments futuristes** dans votre ville. Les investisseurs surveilleront le travail et vous donneront de l'**argent** si vous répondez à leurs attentes. Vous utiliserez cet argent pour vous **construire un empire**. À chaque manche, vous serez évalué sur la base du **dé Revenu**, et vous pourrez construire autant de **Bâtiments** du type indiqué par le dé Bâtiment que vous souhaitez – à condition de pouvoir les **financer**, bien sûr ! À la fin de la partie, vous marquez des points en fonction du nombre d'**Immeubles** que vous aurez construits. Les Bâtiments vous serviront aussi à **éviter les Fausse Routes** : si une Voie se termine par un Bâtiment, alors elle ne sera pas considérée comme une Fausse Route. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Bâtitisseur** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

♦ Après avoir tracé vos Voies classiques, vous **gagnez de l'argent** en fonction du **dé Revenu**. Le dé Revenu propose 4 types d'effets :



Construction adjacente : vous gagnez **1 Pièce** pour **chaque case** de votre plus important groupe de Voies tracé lors de cette manche. Les Voies (y compris les Voies spéciales) doivent y être orthogonalement adjacentes et reliées entre elles.



Interconnexion précoce : vous gagnez **1 Pièce** pour **chaque Sortie** de votre plus grand Réseau.



Développement central : vous gagnez **1 Pièce** pour **chaque case occupée** dans la **Zone Centrale** de votre plateau.



Urbanisation : vous gagnez **2 Pièces + 1 Pièce** pour **chaque case** comportant un **Bâtiment**.

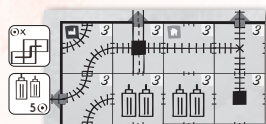
♦ Utilisez le tableau des Valeurs des Réseaux pour tenir le compte de votre fortune (voir exemple). Vous ne pouvez pas cumuler plus de **12 Pièces**.

♦ **Après** avoir perçu votre Revenu, vous **pouvez** construire le résultat du dé Bâtiment en payant le coût indiqué. Vous pouvez construire **plusieurs fois** le résultat du dé, **en payant le coût** à chaque fois. Un Bâtiment peut être composé de 1 à 3 Immeubles et occupe une case tout entière. Vous pouvez construire un Bâtiment sur n'importe quelle **case vide** de votre plateau.

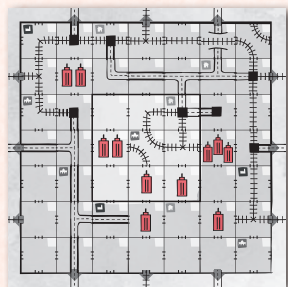
♦ À la fin de la partie, vous gagnez **1 point** pour chacun de vos **Immeubles**. Rappel : une même case peut contenir jusqu'à 3 Immeubles.

♦ Les Voies reliées à une case de Bâtiment ne comptent **pas** comme des Fausse Routes.

Exemple : à la fin de la partie, Béatrice gagne 11 points pour ses Bâtiments (1 point par Immeuble). Placer des Bâtiments au bout de ses Voies non reliées lui a permis d'éviter de perdre des points à cause de Fausse Routes.



Exemple : le dé Revenu donne le résultat **Construction adjacente**. Béatrice a relié 6 Voies lors de cette manche : elle gagne donc 6 Pièces, qui viennent s'ajouter aux 5 qu'elle avait déjà. Elle entoure le 11 dans son tableau des Valeurs des Réseaux pour tenir le compte de sa fortune. Le dé Bâtiment indique un double Immeuble, pour 5 Pièces. Elle décide de construire deux fois ce résultat, pour la somme de 10 Pièces, et termine la manche avec 1 Pièce.





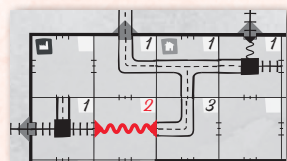
DÉ SUPERCONNEXION

DIFFICULTÉ : FACILE  6 MANCHES

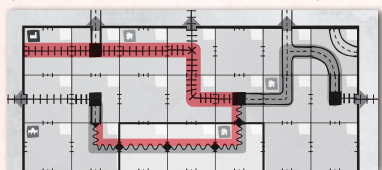
La technologie de Superconnexion est une nouvelle manière de voyager. Voitures et trains peuvent être placés sur des plateformes magnétiques suspendues se déplaçant à une vitesse phénoménale. Les Superconnexions peuvent être utilisées pour relier à la fois les **Autoroutes** et les **Chemins de Fer** par l'intermédiaire des Supergares (triangles).

À la fin de la partie, les Superconnexions compteront à la fois pour votre Autoroute la plus longue et pour votre Chemin de Fer le plus long. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Superconnexion** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie ne dure que **6 manches**.
- ◇ Vous **devez** utiliser le résultat du dé Superconnexion à chaque manche, en respectant les règles classiques.
- ◇ Lorsque vous tracez une Voie de Superconnexion, vous pouvez la relier à tous types de Voies grâce aux **Supergares**. Elles sont représentées par les petits triangles aux deux extrémités de la Superconnexion.
- ◇ Les Voies de Superconnexion comptent à la fois comme des Autoroutes et comme des Chemins de Fer pour l'Autoroute la plus longue et le Chemin de Fer le plus long.



Placement d'une Superconnexion : grâce aux Supergares, vous pouvez relier n'importe quel type de Voie à une Superconnexion.



Exemple : Béatrice a créé un Réseau de taille 5 (16 points). Son Autoroute la plus longue et son Chemin de Fer le plus long comptent 10 cases chacun : les Superconnexions fonctionnent en effet pour ces deux catégories.

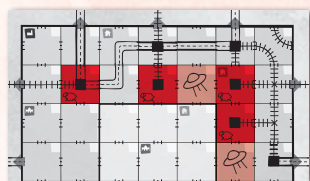


DÉ BERGER EXTRATERRESTRE

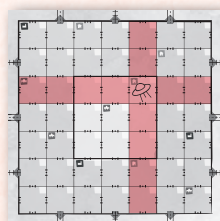
DIFFICULTÉ : FACILE  6 MANCHES

Depuis que les Extraterrestres ont apporté les « Rayons d'Enlèvement » sur Terre, il est devenu beaucoup plus facile de produire de la laine. Gérez vos Moutons et vos Ovnis, et produisez autant de laine que possible. Les Ovnis peuvent récolter la laine des Moutons qui sont sur la même ligne ou colonne qu'eux. Un même Mouton peut fournir de la laine à plusieurs Ovnis. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Berger Extraterrestre** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie ne dure que **6 manches**.
- ◇ À chaque manche, vous **décidez ou non** d'utiliser le résultat du dé Berger Extraterrestre en plaçant 1 Mouton ou 1 Ovni. Le résultat que vous tracez n'a pas besoin d'être relié à une Voie préexistante.
- ◇ **Au lieu de** tracer une Voie spéciale (y compris celle obtenue en activant votre troisième Université), vous pouvez placer 1 Ovni sur votre plateau. Un Ovni prend une **case entière**.
- ◇ À la fin de la partie, vous gagnez **2 points** pour chaque Mouton dont un Ovni peut récolter la laine. Tout Ovni peut attendre les Moutons de sa **ligne** et de sa **colonne**. Un même Mouton peut rapporter plusieurs fois des points s'il est récolté par plusieurs Ovnis.



Exemple : Béatrice a 2 Ovnis : l'un récolte la laine des 3 Moutons de sa ligne (soit 6 points) tandis que l'autre récolte celle des 2 Moutons de sa colonne (4 points). Elle obtient un total de 10 points pour cette Extension.



Portée du rayon tracteur d'un Ovni : Tout Mouton se trouvant dans la zone surlignée peut marquer des points pour cet Ovni.