

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 MÉTÉO

DIFFICULTÉ : FACILE 🕒 7 MANCHES

Le tout nouveau système de météorologie vous permet de contrôler les ciex de votre ville. Pour éviter la tempête, assurez-vous de ne pas mettre des Nuages de différents types côte à côte ! À chaque tour, vous devrez **assigner** les dés Météo à 2 Voies que vous tracerez. À la fin de la partie, vous marquerez des points pour la plus grande zone couverte par chaque type de Nuages, mais si deux zones se touchent, aucune d'entre elles ne sera prise en compte ! Lorsque vous jouez avec l'**Extension Météo** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ♦ À chaque manche, vous **devez** tracer les 2 symboles Météo obtenus (Nuage, Orage ou Neige). Choisissez 2 cases contenant une Voie (spéciale ou non) tracée **lors de cette** manche, puis tracez dans chacune d'elles, en bas à droite, le symbole choisi pour celle-ci (voir fig. 1a). **Rappel** : vous pouvez uniquement tracer les symboles Météo obtenus dans des cases contenant des Voies tracées lors de cette manche.
- ♦ À la fin de la partie, vous gagnez **1 point** pour chaque case de votre **zone de Nuage la plus grande** orthogonalement adjacente. Faites de même pour votre zone d'Orage la plus grande, puis votre zone de Neige. Si deux zones différentes sont **adjacentes, y compris en diagonale, aucune ne marque de points**.

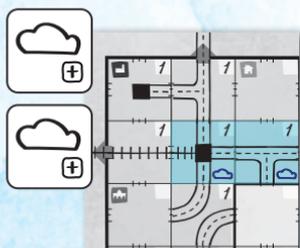
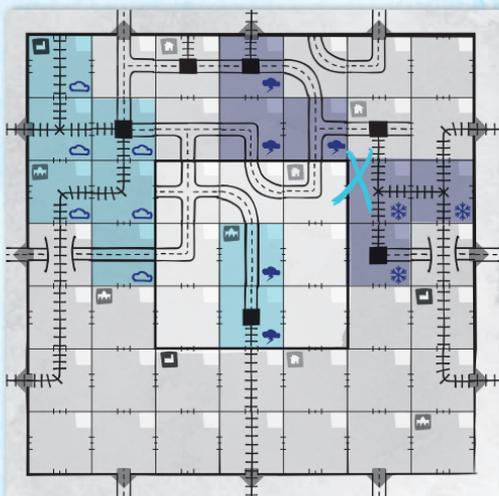


Fig. 1a Emma choisit de tracer l'un des Nuages obtenus par le lancer sur une Voie spéciale, et l'autre sur une Voie dupliquée par l'effet de l'Usine.

Exemple : Emma a créé une zone de Nuage de 6 cases (6 points). Elle a également créé une zone d'Orage de 3 cases et une zone de Neige de 3 cases, mais ces deux zones sont adjacentes en diagonale (elles se touchent par un coin). Emma ne marque donc aucun point pour ces zones. Elle doit se rabattre sur sa seconde zone d'Orage de 2 cases, qui lui donne 2 points. Elle obtient un total de 8 points pour cette Extension.



DÉS ROUTE AÉRIENNE DIFFICULTÉ : MOYENNE 6 MANCHES

Les Routes Aériennes sont un **troisième type de Voies**. Elles ne peuvent pas être utilisées pour relier des Sorties, mais elles peuvent être reliées entre elles pour créer des **Réseaux Aériens**, qui peuvent eux-mêmes être reliés à vos Voies classiques par des **Aéroports**. À la fin de la partie, vous marquerez des points pour votre **Route Aérienne la plus longue**, mais vous en perdrez pour chaque Fausse Route Aérienne et pour les Aéroports non reliés. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Route Aérienne** , 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 Route Aérienne (vous devez néanmoins utiliser les 4 dés Voie).
- ◇ Les Routes Aériennes que vous tracez ne doivent **pas obligatoirement** être **reliées** à des Voies et/ou Routes Aériennes préexistantes (ou Aéroports).
- ◇ Vous **ne pouvez pas** relier les Routes Aériennes à d'autres types de Voies (ni aux Sorties).
- ◇ Lorsque vous tracez un **Aéroport**, il est **automatiquement relié** à toute **Voie préexistante** se terminant dans sa case (voir figures 1b et 2b).
- ◇ De même, lorsque vous tracez une Voie se terminant sur une case d'Aéroport, **reliez immédiatement** cette Voie à l'Aéroport (voir figure 3b).
- ◇ Lorsque vous utilisez une Voie spéciale, vous pouvez dessiner à la place un Aéroport sur n'importe quelle case vide (y compris pour la Voie spéciale obtenue en activant votre troisième Université).
- ◇ Les Réseaux reliés au **même Réseau Aérien** (par les Aéroports et les Routes Aériennes) sont considérés comme étant **reliés** les uns aux autres.
- ◇ Les Aéroports **n'interrompent pas** votre Autoroute la plus longue ni votre Chemin de Fer le plus long.
- ◇ À la fin de la partie, vous gagnez **2 points** pour chaque case de votre Route Aérienne la plus longue, mais vous **devez** commencer le comptage à partir d'un bord du plateau ou d'un Aéroport, et vous arrêter à un autre bord du plateau ou à un autre Aéroport.
- ◇ À la fin de la partie, vous **perdez 2 points** pour chaque Fausse Route Aérienne, et **4 points** pour chaque Aéroport qui n'est relié à aucune Route Aérienne.



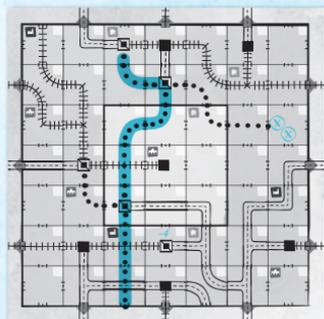
AÉROPORT



ROUTE AÉRIENNE



Figs. 1b, 2b, 3b
Relier un Aéroport :
Emma trace un Aéroport sur une case vide entourée de 3 Voies : une Autoroute, un Chemin de Fer et une Route Aérienne (1b). L'Aéroport est automatiquement relié aux 3 types de Voies (2b). Plus tard, elle trace une Autoroute menant à l'Aéroport : encore une fois, celui-ci est automatiquement relié à l'Autoroute (3b).



Exemple : la Route Aérienne la plus longue d'Emma compte 9 cases (soit 18 points). Cependant, elle perd 2 points pour sa Fausse Route Aérienne (à droite) et 4 points pour son Aéroport non relié à une Route Aérienne (en bas). Ses Routes Aériennes rassemblent ses 3 Réseaux en un seul, et relie en tout 11 Sorties (40 points) !