

RAILROAD TILES

ESPANSIONE FORESTA

COMPONENTI



42 TESSERE PERCORSO
FORESTA



12 TESSERE OBIETTIVO
FORESTA



3 SEGNALINI
POPOLAMENTO TORRE
D'AVVISTAMENTO



18 PEDINE TORRE
D'AVVISTAMENTO



1 SACCHETTO

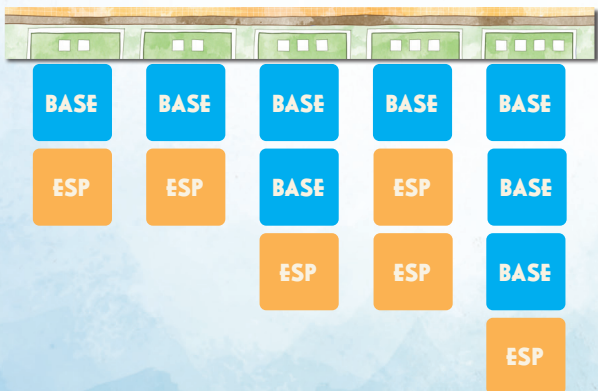
PREPARAZIONE ADDIZIONALE

- Mescolate le **tessere Percorso Foresta** nel **Sacchetto dell'espansione**.
- Aggiungete le **pedine Torre d'Avvistamento** alla riserva comune.
- Rimuovete dal gioco i 3 segnalini Popolamento con rispettivamente l'icona posizione Auto, Treno e Viaggiatore (quelli con l'icona Bandiera) e sostituiteli con i **3 segnalini Popolamento Torre d'Avvistamento**. Mescolate i nuovi segnalini con gli altri prima di creare la pila di segnalini Popolamento sullo spazio orologio della plancia Stazione.

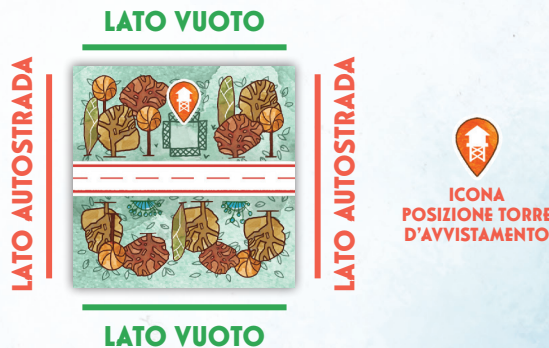


FASE PREPARATIVI

Quando rivelate le **tessere Percorso**, dovete seguire la seguente combinazione di tessere del Sacchetto del gioco base e di tessere del Sacchetto dell'espansione. Ogni colonna di tessere conterrà ancora un numero di tessere Percorso pari al numero di quadratini raffigurati in cima alla relativa colonna.



TESSERE PERCORSO FORESTA



Le **tessere Percorso Foresta** (identificate dallo **sfondo boschivo**) sono un **nuovo tipo di tessere Percorso**. Come le tessere ordinarie presentano lati vuoti, autostrada e ferrovia e seguono le consuete regole di piazzamento: solo lati dello stesso tipo possono essere fra loro connessi.

POPOLAMENTO DELLE TORRI-D'AVVISTAMENTO



Per ogni segnalino Popolamento nell'Area Attiva che mostra un'icona posizione Torre d'Avvisamento, potete piazzare **1 pedina Torre d'Avvistamento** (presa dalla riserva generale) su qualsiasi tessera con un'icona corrispondente libera.

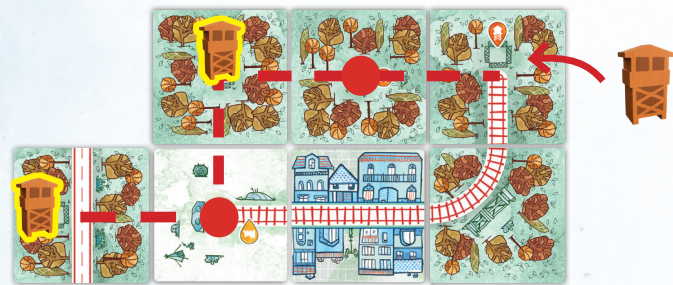
Due Torri d'Avvistamento sono considerate fra loro connesse se si trovano entro 2 tessere di distanza. Un gruppo di Torri d'Avvistamento fra loro connesse costituiscono una rete.

Quando piazzate una pedina Torre d'Avvistamento ottenete immediatamente **1 punto Prestigio + 1 punto Prestigio per ogni altra Torre d'Avvistamento nella sua rete**, fino ad un massimo di 5 punti Prestigio. Ogni Torre d'Avvistamento della rete oltre la quinta non aumenta il numero di punti Prestigio ottenuti, che rimane 5.

Nota: le pedine Stella possono essere spese anche per piazzare pedine Torre d'Avvistamento.



Un segnalino Popolamento con una Torre d'Avvistamento si trova nell'Area Attiva. Dopo aver piazzato le proprie tessere, **Mirko** deve ora collocare la pedina Treno e scegliere se collocare una pedina Auto o una pedina Torre d'Avvistamento.



La Torre d'Avvistamento appena piazzata si trova entro 2 tessere da una rete di torri già esistente. **Mirko** ottiene 3 punti Prestigio (1 punto Prestigio + 2 punti Prestigio: 1 per ciascuna pedina Torre d'Avvistamento nella stessa rete).

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Per ogni gruppo di **3 o più** tessere Foresta ortogonalmente adiacenti, otterrete **3 punti Prestigio**. Se create Foreste più estese non otterrete nessun punto Prestigio extra per le tessere oltre la 3ª.



Alla fine della partita, il territorio di **Mirko** presenta 2 gruppi di 3 o più tessere Foresta, per cui ottiene complessivamente 6 punti Prestigio.

GIOCO CON GLI OBIETTIVI

Questa espansione include 3 set addizionali di tessere Obiettivo; questi Obiettivi funzionano in maniera analoga a quelli del gioco base (se non per il fatto che, chiaramente, hanno requisiti di scoring legati alla Foresta).

Quando giocate con l'espansione Foresta, potete decidere di usare solo set di Obiettivi del gioco Base, solo set di Obiettivi di questa espansione o una combinazione dei due. Raccomandiamo di includere almeno 1 set di Obiettivi Foresta. Non è possibile utilizzare set di Obiettivi di questa espansione se state giocando solo con il gioco base o con altre espansioni.

Nota: ai fini del calcolo del punteggio finale, le tessere Obiettivo Foresta contano come tessere Percorso Foresta.

REQUISITI DI SCORING



COVO DELLA STREGA

La riga, la colonna e le diagonali contenenti il Covo della Strega devono essere prive di **Torri d'Avvistamento**.



CAMPEGGIO

Il Campeggio deve avere almeno **1 Torre d'Avvistamento** su almeno 3 delle sue direzioni ortogonali (non importa la distanza).



RISERVA NATURALE

La Riserva Naturale deve essere ortogonalmente adiacente a 4 tessere e deve essere parte di una Foresta.

SFIDE IN SOLITARIO

Quando giocate in solitario con questa espansione, potete usare soltanto una delle Sfide seguenti:

SFIDA	MISSIONE	1★	2★	3★
SMARRITI NEL BOSCO	Nessuna Torre d'Avvistamento deve trovarsi ortogonalmente adiacente a nessun'altra pedina (Auto, Treno, Viaggiatore o un'altra Torre d'Avvistamento).	40	50	60
FORESTA DI CONFINE	Ogni vostra Foresta deve avere 1 delle sue tessere posizionata lungo il bordo esterno del vostro territorio.	40	50	60
LA GRANDE FORESTA	Create una singola Foresta contenente tutte le vostre tessere Percorso Foresta.	30	40	50

CREDITI

AUTORI E SVILUPPATORI: Hjalmar Hach e Lorenzo Silva.
ILLUSTRAZIONI: Marta Tranquilli e Francesco De Benedittis.
GRAFICA: Annachiara Rossi, Nicolò Sala e Fabio Frencl.
REGOLE: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra' e William Niebling
RESPONSABILI DEL PROGETTO: Lorenzo Silva e Renato Sasdelli.
SVILUPPATRICE AGGIUNTA: Carola Corti.
SQUADRA DI HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio e Laura Severino.
EDIZIONE ITALIANA A CURA DI: Davide Malvestuto.
TRADUZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto.
ADATTAMENTO GRAFICO: Mirko Treccani.
REVISIONE ITALIANA: Giulia Rasente.

Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1, 20146 Milano
www.craniocreations.it

