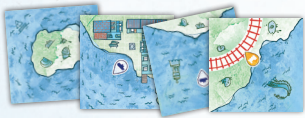


RAILROAD TILES

ESPANSIONE LAGHI

COMPONENTI



41 TESSERE PERCORSO LAGO



12 TESSERE OBIETTIVO LAGO



3 SEGNALINI
POPOLAMENTO
TRAGHETTO



14 PEDINE TRAGHETTO



38 SEGNALINI PORTO



1 SACCHETTO

PREPARAZIONE ADDIZIONALE

- Mescolate le **tessere Percorso Lago** nel **Sacchetto** dell'espansione.
- Aggiungete le **pedine Traghetto** e i **segnalini Porto** 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 Traghetto**. 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.

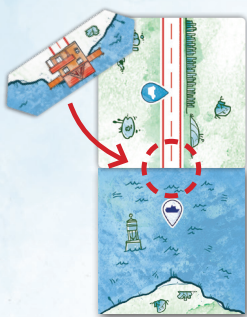


TESSERE PERCORSO LAGO –



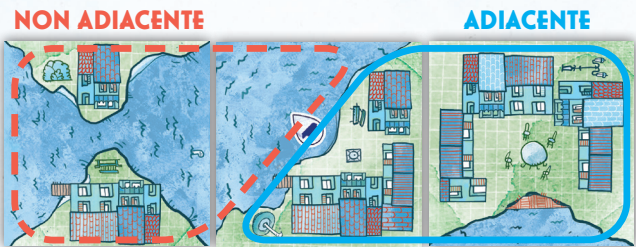
Le **tessere Percorso Lago** (identificate dalla presenza dell'**acqua**) sono un **nuovo tipo di tessere Percorso**. In aggiunta ai lati vuoti, autostrada e ferrovia (che seguono le consuete regole di piazzamento), presentano anche dei **lati lago**. I lati lago possono essere connessi ad altri lati lago oppure a dei lati autostrada o ferrovia (ma in quest'ultimo caso vd. il paragrafo *Costruzione dei Porti* sulla pagina successiva).

COSTRUZIONE DEI PORTI



Se connettete un lato lago ad un lato autostrada o ferrovia dovete **immediatamente piazzare un segnalino Porto** a cavallo delle due tessere. Questo indica che quella rete autostradale o ferroviaria è ora connessa al Lago attraverso il **Porto**.
Tutte le reti autostradali e ferroviarie connesse allo stesso Lago attraverso i Porti sono considerate fra loro connesse: il Lago **agisce quindi come una grande Stazione**.

TESSERE LAGO URBANE



Alcune **tessere Percorso Lago** sono anche **tessere Urbane**. Ai fini della creazione di una Città, due tessere Urbane non sono considerate adiacenti se sono connesse solo attraverso lati lago.

POPOLAMENTO DEI TRAGHETTI



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

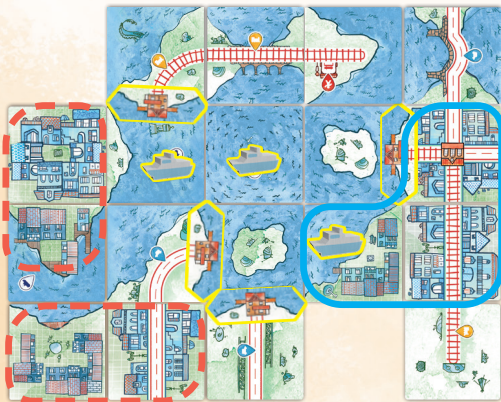
Quando piazzate una pedina Traghetto ottenete immediatamente **1 punto Prestigio + 1 punto Prestigio per ogni altro Traghetto che solca lo stesso Lago**, fino ad un massimo di 5 punti Prestigio. Ogni Traghetto oltre il quinto che solca il Lago non aumenta il numero di punti Prestigio ottenuti, che resta 5.

Nota: le pedine Stella possono essere spese anche per piazzare pedine Traghetto.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

I Laghi non sono percorsi. Pertanto i lati lago scoperti non contano ai fini della Penalità per le Interruzioni.
I Laghi di per sé non forniscono punti extra addizionali. La loro funzione principale è quella di creare reti di connessioni tramite i Porti e posizioni per piazzare i Traghetto.

Questi 2 gruppi di tessere Urbane adiacenti sono separati dal Lago, per cui non formano una Città.



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 ai Laghi).
Quando giocate con l'espansione Laghi, 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 Lago. Non è possibile utilizzare set di Obiettivi di questa espansione se state giocando solo con il gioco base o con altre espansioni.

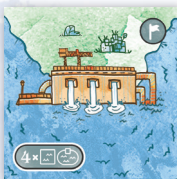
CONDIZIONI DI SCORING



FARO
Il Faro deve avere almeno 2 pedine Traghetto sulle tessere ortogonalmente e/o diagonalmente adiacenti.



ISOLA DEI PESCATORI
L'Isola dei Pescatori deve essere parte di un Lago con almeno 6 Porti.



CENTRALE IDROELETTRICA
La Centrale Idroelettrica deve essere parte di un Lago completamente chiuso (senza lati lago scoperti) costituito da almeno 4 tessere.

SFIDE IN SOLITARIO

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

SFIDA	MISSIONE	1★	2★	3★
COSTE SICURE	Nessun dei vostri Laghi deve avere lati lago scoperti.	30	40	50
MARE APERTO	Dovete avere almeno 1 Lago con 8 o più lati lago scoperti.	40	50	60
ACQUE PERICOLOSE	Non piazzate alcun Porto nel vostro territorio.	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

