

Die Neuen Entdecker

[LES NOUVEAUX EXPLORATEURS]

Klaus Teuber • 2001 • Kosmos

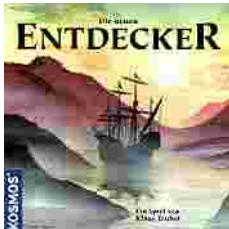
traduction "Dominique Vandaele" 1.0

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

90 mn

CONTENU



4 colonies

8 bases

67 scouts

180 tuiles de

découverte

Pièces d'or

de valeur 1 et 5

9 jetons "plante" :

* Arachide

* Cacao

* Ananas

* Tomate

* Tabac

* Caoutchouc

* Haricot

* Pomme de terre

* maïs

7 huttes de chef

1 bateau explorateur

1 dé

1 sac de tissu

1 plateau de jeu

1 livret d'introduction

"Prof Easy" pour début rapide.



Les joueurs, tels de vaillants explorateurs, avancent dans des eaux inexplorées et découvrent de nouvelles îles. Les joueurs trouveront aussi des plantes exotiques dans la jungle s'ils explorent les îles avec l'aide de leurs scouts. Le gagnant est le joueur qui reçoit le plus de points de découverte par la découverte et l'exploration de nouvelles îles.

Préparation

Le plateau de jeu est constitué de 4 secteurs :

> (Voir l'illustration à la colonne 1)

• **Unentdecktes Land = territoire inexploré**
Découvrez-y de nouvelles îles.

• **Randfelder = cases de bord**
Atteignez les territoires inexplorés d'ici.

• **Urwald = Jungle**
Les scouts chercheront sur les 7 chemins les trésors du nouveau monde.

• **Seeschlange = serpent de Mer**

Les joueurs reçoivent des points pour la découverte de nouvelles îles et pour des scouts couronnés de succès. Ces points sont marqués sur les cases du serpent de mer.

Les trésors de la jungle sont représentés par les 9 jetons plante (il y en a 3 par valeurs de 5, 10 et 15). Les jetons "plante" sont stockés dans le sac de tissu. Puisque seulement 7 jetons sont employés dans le jeu, vous ne saurez jamais exactement quels jetons sont en jeu.

> (Voir l'illustration de jetons plante dans la colonne 1)

Assemblage des huttes de chef :

- Plier légèrement les bords de la partie supérieure des huttes de chef.
- Mettre les bords dans les deux fentes de la partie inférieure.

> (Voir l'illustration en haut de la colonne 2)

Placez une hutte sur chacune des 7 cases de jungle.

> (Voir l'illustration dans la colonne 2)

Les tuiles de découverte ont deux sortes de dos :

- des dos numérotés
- des dos neutres (incluant les tuiles "?")
- Les tuiles sont triées selon leur dos.



Notes : sur certains des dos numérotés il y a une lettre. Ces lettres n'ont aucune signification pendant le jeu normal. Elles sont seulement employées pendant le jeu d'introduction avec le Début rapide de Prof Easy.

Les tuiles de découverte numérotées sont séparées par piles, selon leur numéro. Ces piles sont retournées. Elles sont appelées "piles ouvertes," parce que les paysages sont visibles.

> (Voir l'illustration au milieu de la colonne 2)

Les tuiles de découverte avec des dos neutres sont soigneusement mélangées et réparties en 6 piles égales. Celles-ci sont appelées des piles "cachées", parce que les paysages ne sont pas visibles . Cela n'a pas d'importance si des tuiles supérieures ont des points d'interrogation.

Les tuiles "?" de découverte révéleront des événements complémentaires; on expliquera ceux-ci plus tard.

> (Voir l'illustration en bas de la colonne 2)

- **Jeu à 2 joueurs** : Jouer avec les couleurs "rouge" et "blanc". Chaque joueur reçoit 20 scouts, 2 bases et 1 colonie.
- **Jeu à 3 joueurs** : Jouer avec les couleurs "rouge", "blanc" et "jaune". Chaque joueur reçoit 15 scouts, 2 bases et 1 colonie.
- **Jeu à 4 joueurs** : Jouer avec toutes les couleurs. Chaque joueur reçoit 12 scouts, 2 bases et 1 colonie.

Chaque joueur place un de ses scouts comme marqueur de points sur la case "0" du serpent de mer.

Comme capital de départ, chaque joueur reçoit 7 pièces d'or. Les pièces d'or restantes, formant la banque, sont placées quelque part à côté du plateau de jeu. Le dé et le bateau doivent aussi être près du plateau, prêt pour le jeu. Le bateau est employé par tous les joueurs.

Disposition de Base du plateau de jeu

> (Voir l'illustration dans la colonne 3)

7 tuiles de mer seule, deux tuiles de bonus "+5" et la tuile de bonus "+10" de la pile ouverte sont placées sur les espaces du territoire inexploré, comme décrit.

Quand vous rejouez au jeu, vous pourrez choisir d'autres placements de base. Les exemples peuvent être trouvés à la fin des règles.

Vue d'ensemble de Jeu

- le joueur le plus jeune commence le jeu.
- le joueur dont c'est le tour prend le bateau et part en expédition. S' il découvre un "paysage", il peut y placer un scout, une base ou une colonie. Après cela, son tour prend fin.
- si à la fin du tour d'un joueur unes ou plusieurs îles ont été entièrement découvertes suite à l'expédition, les points sont distribués et les explorateurs couronnés de succès déplacent leur marqueur de points le long du serpent de mer.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur reçoit le bateau et joue son tour.
- Sitôt que toutes les cases du territoire inexploré sont découvertes (totalement couvertes de tuiles), le jeu prend fin.

Le tour d'un Joueur

1 - Jeter le dé pour le revenu d'or

Seulement si vous avez moins de 4 pièces d'or.

2 - Déterminer votre case de départ

Déterminez où commence votre expédition.

3 - Payer les dépenses de départ

Vous pourrez éventuellement y échapper!

4 - Annoncer et payer pour un nombre tuiles de découverte

Plus vous annoncez, plus grande sont vos chances de découverte.

5 - l'expédition

Avancez le bateau vers un territoire inexploré.

6 - Placer une unité (scout, base ou colonie)

Quand vous découvrez un "paysage" pendant votre expédition.

7 - Compléter les cases autour

Remplissez les cases vides autour.

1. Jeter le dé pour le revenu d'or

Quand vous avez moins de 4 pièces d'or au commencement de votre tour, jetez le dé pour déterminer le revenu pour tous les joueurs :

Vous recevez autant de pièces d'or que le nombre sur le dé. Tous les autres joueurs en reçoivent autant que vous, plus une pièce supplémentaire. Si vous obtenez la face "roue" sur le dé, vous pouvez décider du résultat du dé soit 2, 3, 4, 5 ou 6.

Exemple : un joueur obtient la roue, choisit finalement le numéro 6 et reçoit 6 pièces de monnaie d'or. Les autres joueurs reçoivent chacun 7 pièces d'or.

2. Déterminer votre case de départ

Le joueur place le bateau sur une case du bord du plateau (avec ou sans pièce dessinée) ou sur une case déjà découverte (une case couverte par une tuile).

Les conditions suivantes s'appliquent :

- la case de départ doit avoir au moins un côté de mer bordant une case inexplorée.
- si la case de départ est une case déjà découverte, un chemin doit mener du bord du plateau à cette case. Cela signifie que la case doit avoir une connexion vers le bord via une ligne pointillée blanche.

> (Voir l'illustration en bas de la colonne 4)

Exemples :

A: Non autorisé! puisque la case de départ ne borde pas d'espace inexploré.

B: Non autorisé! Seulement des côtés de terre de la case de départ bordent les espaces inexplorés.

C: Non autorisé! La case de départ n'a pas de chemin (la ligne pointillée blanche) vers le bord.

D: Permis! Deux côtés de mer de la case de départ bordent des cases inexplorées et un chemin mène vers le bord du plateau.

E: Permis! Le bord choisi comme case de départ a une case voisine inexplorée.

3. Payer les dépenses de départ en expédition.

• Cases de bord du plateau

Si un joueur choisit comme case de départ une case du bord du plateau où une ou deux pièces d'or sont représentées, il paie la banque en conséquence. Si le joueur choisit comme case de départ une tuile qui peut seulement être atteinte par une case du bord à "péage", il doit aussi payer les pièces d'or selon le nombre représenté sur la case du bord.

• Péage

Si un joueur choisit comme case de départ une tuile occupée par la colonie ou la base d'un autre joueur, le joueur paie un péage de 2 pièces d'or à ce joueur. Aucun péage n'est dû pour des scouts. Si le joueur choisit une tuile de départ dont la connexion avec le bord est via une tuile avec la colonie ou la base d'un autre joueur, 2 pièces d'or sont dues ce joueur. S'il y a plus d'une colonie ou de base sur la voie vers le bord, chaque propriétaire de ces unités reçoit 2 pièces d'or.

Exemples :

> (Voir l'illustration au milieu de la colonne 5)

Case de départ A :

C'est le tour du joueur violet. Il paie 1 pièce d'or à la banque, puisque la case de départ peut seulement être atteinte via une case de bord représentant une pièce d'or.

Il paie aussi 2 pièces d'or à chacun des joueurs jaune et rouge puisqu'il doit passer devant des bases de ces joueurs pour atteindre sa case de départ.

Case de départ B :

Le joueur paie 2 pièces d'or au joueur blanc, parce qu'il commence d'une case occupée par une base blanche.

Case de départ C :

Le joueur ne paie aucune dépense de départ, parce qu'il y a une connexion gratuite entre sa case de départ et une case de bord.

4. Annoncer et payer pour un nombre de tuiles de découverte.

Avant que l'expédition réelle ne commence, le joueur doit annoncer

- le nombre maximal de tuiles de découverte qu'il emploiera

et

- s'il tirera les tuiles des piles ouvertes ou des piles cachées.

Le joueur paie alors pour les tuiles annoncées. Une tuile de la pile cachée coûte 1 pièce d'or; une tuile de pile ouverte coûte 4 pièces d'or.

Exemple :

un joueur annonce 4 tuiles cachées et paie 4 pièces d'or. Il peut piocher 4 tuiles dans n'importe lesquelles des piles cachées pour cette expédition.

Ou : un joueur annonce 2 tuiles ouvertes et paie 8 pièces d'or. Il peut maintenant tirer deux tuiles dans n'importe quelles piles ouvertes pour cette expédition.

Important : Un joueur doit annoncer au moins une tuile et continuer ensuite une expédition. Si le joueur peut prouver qu'il ne peut pas payer pour le coût de l'expédition, il peut prématurément finir son tour.

5. L'Expédition

Après que le joueur a payé les dépenses d'expédition, il :

A: tire une tuile de la pile,

B: place la tuile à côté de sa case de départ, c'est-à-dire, la case où se trouve le bateau,

C: déplace le bateau vers cette tuile. Il peut répéter ces trois pas selon le nombre de tuiles annoncées.

Important : si un joueur a annoncé et payé pour plus d'une tuile, on ne permet pas qu'il tire toutes les tuiles immédiatement et les place dans n'importe quel ordre. L'ordre A, B, C doit toujours être suivi. La tuile suivante peut être tirée seulement après que le bateau s'est déplacé sur la tuile précédemment mise.

A. Tirer une tuile

Le joueur tire la tuile supérieure de l'une des 6 piles couvertes. Si une tuile "point d'interrogation" est disponible, le joueur a le choix de la prendre ou non. Les tuiles avec des points d'interrogation révèlent des événements complémentaires. On explique la signification de ces événements plus tard. Toutes les tuiles annoncées sont tirées de n'importe quelle pile.

Pour tirer des tuiles des piles ouvertes, les joueurs doivent l'annoncer au commencement de leur expédition et payer 4 pièces d'or par tuile.

Important : on ne permet pas aux joueurs de tirer des tuiles de piles et ouvertes et couvertes pendant une même expédition.

B. placer la tuile

D'abord, le joueur vérifie pour voir si la tuile va. La tuile va quand:

- un de ses côtés de mer peut être placé à côté d'un côté de mer de la tuile avec le bateau.
- tous les côtés de la tuile correspondent aux tuiles déjà placées.

> (Voir l'illustration au milieu de la colonne 6)

Dans l'illustration supérieure, la tuile "A" est placée dans une mauvaise position, parce que son côté de terre borde une frontière de mer. Dans la position "B" la tuile est placée correctement.

Parfois, une tuile n'ira pas, quelle que soit la façon dont vous la tournez (voir l'illustration inférieure dans la colonne 6). Dans ce cas la tuile va dans une pile de défausse. Quand une tuile ne peut pas être employée, elle ne peut pas être remplacée en tirant une autre tuile et l'or payé n'est pas remboursé.

Quand une tuile de découverte avec un point d'interrogation est tirée et ne peut pas être employée, l'événement montré sur la tuile est ignoré.

Notez : Il est très rare que les tuiles dans les piles ouvertes et cachées ne seront pas suffisantes. Mais si cela arrive, on peut tirer des tuiles de la pile de défausse.

C. Mouvement du bateau

Si une tuile va, elle doit être placée et le bateau bougé sur cette tuile, même si c'est dans une direction où le joueur ne veut pas aller. C'est maintenant un espace découvert.

> (Voir l'illustration en haut de la colonne 7)

Exemple :

le joueur veut explorer dans la direction de la case "A", mais tire la tuile "D". Malheureusement, peu importe comment cette tuile est tournée, elle ne va pas sur la case "A". La tuile ne s'adapte pas non plus sur la case "B", mais seulement sur la case "C". Le joueur doit placer la tuile là et y déplacer le bateau.

Fin de l'expédition

Le joueur peut continuer l'expédition (en répétant les pas A, B, C) jusqu'à ce:

- qu'il a tiré autant de tuiles qu'annoncé,

ou

- le bateau se trouve dans une "impasse",

ou

- place une unité sur la tuile la plus récemment placée.

> (Voir l'illustration au milieu de la colonne 7)

Ces deux illustrations montrent des impasses. Il n'y a aucun côté de mer à côté des tuiles qui pourraient être placées.

Si un bateau est dans une impasse, l'expédition est finie. Le joueur doit renoncer aux tuiles annoncées qui ne peuvent désormais pas être placées. Il ne reçoit aucune compensation pour les tuiles inutilisées. C'est simplement la malchance si un joueur annonce 4 tuiles et que le bateau se retrouve coincé dans une impasse après le placement de la première tuile.

Exemple :

un joueur annonce 3 tuiles de la pile cachée et paie 3 pièce d'or. Il commence sur la tuile "A" et tire la première tuile, "B". Il la place et y déplace le bateau. Malheureusement cette tuile n'a aucun côté de mer qui borde des espaces inexplorés. L'expédition finit donc prématurément. Le joueur ne peut pas tirer les autres tuiles annoncées et aucun or n'est rendu au joueur. Mais le joueur peut placer une unité sur la tuile "B".

> (Voir l'illustration en bas de la colonne 7)

6. Déposer une unité

Pendant une expédition, le joueur peut placer une unité sur la tuile la plus récemment placée, tant qu'une terre y est représentée. À ce moment, l'expédition est immédiatement terminée et le joueur ne peut pas tirer les autres tuiles annoncées.

Vous ne pouvez pas placer une unité sur la case de départ, parce que ce n'est pas une case nouvellement découverte pendant votre expédition actuelle.

Une seule unité peut être placée par l'expédition. Les coûts unitaires de placement sont de 1 or pour un scout, 3 pour une base et 6 pour une colonie.

En plaçant une unité sur une tuile où deux espaces de terre séparés sont représentés, le joueur doit choisir sur quel espace il place son unité.

> (voir illustrations en haut de la colonne 8)

Exemple 1 :

le joueur a annoncé et a payé pour 3 tuiles. Il place les deux premières tuiles et déplace le bateau en avant à chaque fois. La dernière tuile tirée est une tuile "pure mer", "B". À ce stade la chance de placer une unité est passée. Cette situation illustre pourquoi il aurait été intéressant de finir l'expédition tôt, ici avec le placement d'une unité sur la case "A".

Exemple 2 :

le joueur blanc a annoncé et a payé pour 3 tuiles. Il commence de la tuile "A". Il tire et place la tuile "B" et y déplace le bateau. Il tire la tuile "C" et elle convient. Il y déplace le bateau. Maintenant le joueur pourrait tirer une troisième tuile. Mais le joueur décide de placer une base sur la tuile "C", et ce faisant, le joueur a l'unité avec la plus grande valeur dans une île complètement découverte (voir la section "Décompte de l'île" plus loin). Le tour du joueur prend fin et la troisième tuile n'est pas tirée.

Enlèvement d'unités

Les colonies et des bases peuvent être enlevés seulement après qu'une île est marquée. Elles sont alors remises dans votre réserve. Si vous avez employé tous vos scouts, vous pouvez toujours les enlever d'une case d'île ou d'une case de jungle, en les remettant dans votre réserve pour une utilisation postérieure.

7. Remplir les espaces entourés

Un espace entouré est un espace non découvert entouré par des tuiles et/ou des cases de bord sur ses quatre côtés. Immédiatement après une expédition, les espaces entourés sont remplis par une/des tuile(s) appropriée(s) de la pile ouverte.

La même règle s'applique si un secteur avec plus d'une case est entourée sur tous ses côtés par des tuiles de terre et ne peut plus être atteinte par le bateau.

Note: aucune unité ne peut être placée sur des tuiles utilisées pour remplir des espaces entourés ou des secteurs.

>(Voir l'illustration en bas de la colonne 8)

Exemple :

le joueur rouge a découvert 2 espaces et a déplacé son bateau en conséquence. Après placement d'un scout, l'expédition du joueur rouge prend fin. La case "A" qui s'est développé par ces mouvements est remplie par une tuile de la pile ouverte. Un autre secteur (B) entouré par la terre sur tous ses côtés s'est développé en raison du mouvement du joueur rouge. Ce secteur est aussi rempli avec des tuiles appropriées. Après le remplissage de tous ces trous, deux îles ont été complètement explorées et le décompte de points pour les îles peut avoir lieu.

Décompte d'île

Si une île est achevée au cours du jeu, le décompte d'île a lieu. Si deux îles sont achevées simultanément, le joueur dont c'est le tour peut décider quelle île est marquée d'abord.

La valeur de l'île est déterminée par le nombre de tuiles utilisées pour la construire. Ajoutez-y un bonus possible de 5 ou 10 points pour chaque tuile avec une chute d'eau. L'île illustrée en bas de la colonne 9 a une valeur de 9.

Déterminez le classement des explorateurs

Le Grand Explorateur de n'importe quelle île est le joueur qui y possède l'unité de la plus grande valeur. Les règles suivantes s'appliquent : une base vaut plus qu'un scout et une colonie vaut plus qu'un scout et/ou une base. Si un seul joueur a une colonie dans l'île, il devient le Grand Explorateur. Si plus d'un joueur ou aucun joueur n'a de colonie dans l'île, le gagnant est le joueur avec le plus de bases. Si les bases sont ex-aequo, le gagnant est le joueur avec le plus de scouts. Si les scouts sont ex-aequo, les joueurs partagent le titre de Grand d'Explorateur. La même formule est employée pour déterminer le deuxième, le troisième et le quatrième explorateur classé.

Marquer des points sur le serpent de mer

La valeur de l'île détermine le nombre de cases sur lesquelles le Grand Explorateur déplace son scout pour marquer de points. Le second marque la moitié des points du Grand Explorateur, arrondi vers le haut si nécessaire.

Le troisième marque la moitié du deuxième et le quatrième explorateur la moitié du troisième.

Si plusieurs joueurs sont ex-aequo, ils se déplacent chacun du même nombre de cases selon leur rang, avec chaque joueur suivant inférieurement classé se déplaçant de la moitié de leurs points. (Voir la situation ci-dessous.)

Si le marqueur de points atteint la case "50" sur le serpent de mer, il revient à la case "0" et continue à nouveau de là. 50 est ajouté aux points à venir du joueur.

Dans la situation illustrée en bas de la colonne 9, le joueur jaune a fini une île avec le placement d'une dernière tuile. Il place une colonie devenant ainsi le Grand Explorateur et se déplace de 9 cases le long du serpent de mer. Les joueurs rouges et blancs ont des unités de valeur égale et se déplacent de 5 cases étant les explorateurs classés seconds. Le joueur pourpre, étant troisième, se déplace de 3 cases.

Reprendre des unités

Après un décompte d'île, les joueurs reprennent en réserve leurs bases et colonies. Ils peuvent les employer de nouveau plus tard. Les scouts ne sont pas repris en réserve; ils sont placés sur les chemins des huttes de chef.

Placement de scouts par huttes de chef

Chaque joueur prend un scout de l'île qui vient de marquer et le place sur une case libre de chemin, le plus proche de l'entrée de n'importe quelle hutte de chef. Le joueur dont c'est le tour commence; le jeu continue alors dans le sens des aiguilles d'une montre, mais seulement avec les joueurs qui avaient un scout dans l'île. Les joueurs sans scout sont ignorés. Les joueurs placent seulement un scout à la fois et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le dernier scout soit placé.

• Les cases avec un point noir

En plaçant un scout sur une case avec un point devant la hutte, tirez un jeton "plante" du sac.

Regardez le jeton sans le montrer aux autres joueurs. Placez alors ce jeton entre le toit et le fond de la hutte. Ne laissez pas d'autres joueurs voir ce qui est représenté sur le jeton !

• Les cases avec un oeil

En plaçant un scout sur la case "oeil", vous pourrez regarder le jeton "plante" dans la hutte correspondante. Ne laissez pas d'autres joueurs le voir.

Exemple :

après l'expédition du joueur jaune, une île est complètement découverte. (Voir la série d'illustrations en bas de la colonne 10)

• la valeur de l'île est 17 (12 + 5).

• les joueurs avancent leur marqueur de points :

Jaune : 17 cases

Blanc : 9 cases

Rouge : 5 cases

Violet : 3 cases

• les joueurs reprennent les bases et les colonies dans leur réserve.

• Dans l'ordre blanc, violet, rouge, blanc, rouge, les joueurs placent leurs scouts sur les cases libres les plus proches à n'importe quelle entrée d'hutte. Les joueurs blanc et violet placent les premiers scouts et les jetons "plante". Le joueur rouge peut regarder le jeton dans la hutte, parce que son scout a été placé sur une case "oeil".

Fin du jeu

Le jeu se termine quand toutes les cases du territoire inexploré sont découvertes (occupées par des tuiles).

Décompte des points des scouts

Les jetons "plante" sont retirés des huttes et placés sur les toits de celles-ci. Le joueur qui a le plus de scouts sur un chemin devant une hutte avance le long du serpent de mer d'autant de cases que le nombre représenté sur le jeton "plante". Si deux joueurs ont le même nombre de scouts sur le chemin, le joueur dont le scout est le plus proche de l'entrée de la hutte marque les points.

Exemple : les joueurs rouge et violet ont le même nombre de scouts sur le chemin à la hutte du chef. Puisque le scout du joueur violet est plus proche de la hutte, il déplace de 10 cases son marqueur le long du serpent de mer. Les joueurs rouges et blancs n'obtiennent pas de points.

> (Voir l'illustration dans la colonne 11)

Le gagnant du jeu

Après les 7 décomptes de scout, le joueur qui a le plus de points sur le serpent de mer est le gagnant. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus d'or.

Les piles de tuile sont épuisées

Dans de rares cas, les tuiles des piles cachées peuvent être épuisées. S'il en est ainsi, mélangez les tuiles défaussées et formez deux nouvelles piles cachées.

Si un joueur constate qu'il ne peut pas utiliser de tuile appropriée dans la pile ouverte, il peut prendre une tuile de la pile de défausse. S'il n'y a pas de tuile appropriée là non plus, il peut rechercher dans les piles cachées. Ensuite le joueur mélange les piles.

Événements

Si un joueur tire une tuile de découverte avec un point d'interrogation, il la traite comme une tuile normale. Il doit la placer comme il convient. L'événement est alors effectué et le bateau est déplacé. Si la tuile ne va pas, elle est défaussée et l'événement est ignoré.

Les événements sont :

Chercheur d'or (6) - le joueur reçoit 3 pièces d'or de la banque.

Les pirates (5) - le joueur perd la moitié de sa provision d'or. Un nombre impair est arrondi vers le bas.

Indigènes (6) - Gratuitement, le joueur peut placer un des scouts de sa réserve sur la première case libre devant la hutte d'un chef. Si le joueur n'a pas plus de scout dans sa réserve, il peut en prendre un de la jungle ou d'une tuile de découverte.

Tempête (5) - le tour du joueur finit immédiatement. Il ne peut pas placer d'unité. Les tuiles annoncées ne sont pas tirées. Mais si cette tuile achève une île, le décompte d'île a lieu.

Variante Chef Scout par Fritz Gruber

Cette variante se prête très bien au jeu à 2 joueurs. Pour jouer cette variante, marquez vos scouts sur un côté avec un marqueur effaçable.

A 2 joueurs, les scouts rouges et blancs obtiennent les numéros de 1 à 20.

A 3, les rouges, blancs et violets sont marqués de 1 à 15.

A 4, les scouts sont marqués de 1 à 12.

Avant que le jeu ne commence, noter secrètement 2 numéros sur une feuille et glissez la sous le plateau de jeu. Ces numéros déterminent que deux de vos scouts sont des Chefs-scouts. Pendant les décomptes, ces scouts comptent double.

Variantes sur la disposition de base du plateau :

> (Voir les illustrations d'accompagnement dans la colonne 12).

Avant de commencer une nouvelle partie, variez la disposition selon les suggestions suivantes. Bien sûr, vous pouvez créer vos propres dispositions.

Variante 1 :

Le territoire inexploré est séparé en 2 secteurs. À cause de cette séparation, les îles des deux secteurs ne peuvent pas grandir ensemble. Les tuiles de bonus présentent deux points d'exploration attractifs.

Variante 2 :

Le territoire inexploré est séparé en 2 secteurs supérieurs et inférieurs. Les tuiles de bonus présentent 4 points d'exploration différents.

Variante 3 :

Le territoire inexploré est divisé en 3 secteurs. Les îles de ces 3 régions ne peuvent pas grandir ensemble. Cette variante encourage la construction d'îles plus petites.

Les points de bonus se répartissent en 3 secteurs d'exploration.

*Traduit par Dominique Vandaële pour KINKAJOU
Adaptation de la traduction anglaise de Marianna et Stéphane Greenberg*
