

Die neuen ENTDECKER

DE KLAUS TEUBER

TOUR DE JEU

- REVENUS**
Si sa richesse est < à 4 pièces d'or, le joueur lance le dé. Il reçoit le nombre de pièces d'or correspondant et les autres joueurs 1 de plus.
- CHOIX DE LA CASE DE DÉPART**
Case du bord ou case dont 1 côté de mer borde une case inexplorée et 1 chemin mène au bord du plateau.
- PAIEMENT DE L'EXPÉDITION**
Coût = Somme indiquée sur la case du bord reliée à la case de départ + péage de 2 à chaque adversaire ayant 1 base ou 1 colonie sur le chemin.
- ANNONCER ET PAYER** le nombre maximal de tuiles qui seront utilisées. Coût = 1 / tuile face cachée, ou 4 / tuile face découverte.
Il est interdit de panacher les tuiles faces cachées et découvertes !
- EXPÉDITION ET DÉPLACEMENT DU BATEAU**
Tirer une tuile → Placer la tuile → Déplacer le bateau sur la tuile.
Cette phase se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées/jetées, ou si le bateau est dans une impasse, ou si le joueur décide d'arrêter (généralement pour placer une unité sur la dernière tuile posée).
- PLACEMENT D'UNE UNITE (non obligatoire)**
Possible uniquement sur la dernière tuile posée, si une terre y est dessinée. Coût de la pose : scout = 1, base = 3, colonie = 6.
- COMPLÉTION DES CASES VIDES**
Les espaces entourés sont remplis par des tuiles découvertes.

DÉCOMPTE DES ÎLES

Colonies > Bases > Scouts
Points / île = nombre de cases formant l'île
+ bonus éventuels de chute d'eau
1^{er} = Totalité des points
2^e = Gain 1er / 2
3^e = Gain 2e / 2

SCOUTS ET HUTTES DE CHEFS

Après chaque décompte, les scouts récupérés sont placés sur les chemins des huttes.

- Le joueur tire un jeton plante, le regarde et le place sous la hutte.

☞ Le joueur peut regarder le jeton sous la hutte.

Chaque jeton plante rapporte à celui qui a le plus de scouts sur le chemin de la hutte (en cas d'égalité c'est le joueur ayant le scout le plus proche de la hutte qui marque les points).

TUILES ÉVÈNEMENTS

Chercheur d'or (6) : gagne 3 pièces d'or.
Pirates (5) : rendre la moitié de son stock d'or.
Indigènes (6) : 1 scout de + sur les chemins des huttes.
Tempête (5) : fin immédiate de l'expédition

Mis en forme par JF.Peyridieu pour BdML - <http://jf.peyridieu.free.fr/>

Die neuen ENTDECKER

DE KLAUS TEUBER

TOUR DE JEU

- REVENUS**
Si sa richesse est < à 4 pièces d'or, le joueur lance le dé. Il reçoit le nombre de pièces d'or correspondant et les autres joueurs 1 de plus.
- CHOIX DE LA CASE DE DÉPART**
Case du bord ou case dont 1 côté de mer borde une case inexplorée et 1 chemin mène au bord du plateau.
- PAIEMENT DE L'EXPÉDITION**
Coût = Somme indiquée sur la case du bord reliée à la case de départ + péage de 2 à chaque adversaire ayant 1 base ou 1 colonie sur le chemin.
- ANNONCER ET PAYER** le nombre maximal de tuiles qui seront utilisées. Coût = 1 / tuile face cachée, ou 4 / tuile face découverte.
Il est interdit de panacher les tuiles faces cachées et découvertes !
- EXPÉDITION ET DÉPLACEMENT DU BATEAU**
Tirer une tuile → Placer la tuile → Déplacer le bateau sur la tuile.
Cette phase se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées/jetées, ou si le bateau est dans une impasse, ou si le joueur décide d'arrêter (généralement pour placer une unité sur la tuile dernière posée).
- PLACEMENT D'UNE UNITE (non obligatoire)**
Possible uniquement sur la dernière tuile posée, si une terre y est dessinée. Coût de la pose : scout = 1, base = 3, colonie = 6.
- COMPLÉTION DES CASES VIDES**
Les espaces entourés sont remplis par des tuiles découvertes.

DÉCOMPTE DES ÎLES

Colonies > Bases > Scouts
Points / île = nombre de cases formant l'île
+ bonus éventuels de chute d'eau
1^{er} = Totalité des points
2^e = Gain 1er / 2
3^e = Gain 2e / 2

SCOUTS ET HUTTES DE CHEFS

Après chaque décompte, les scouts récupérés sont placés sur les chemins des huttes.

- Le joueur tire un jeton plante, le regarde et le place sous la hutte.

☞ Le joueur peut regarder le jeton sous la hutte.

Chaque jeton plante rapporte à celui qui a le plus de scouts sur le chemin de la hutte (en cas d'égalité c'est le joueur ayant le scout le plus proche de la hutte qui marque les points).

TUILES ÉVÈNEMENTS

Chercheur d'or (6) : gagne 3 pièces d'or.
Pirates (5) : rendre la moitié de son stock d'or.
Indigènes (6) : 1 scout de + sur les chemins des huttes.
Tempête (5) : fin immédiate de l'expédition

Mis en forme par JF.Peyridieu pour BdML - <http://jf.peyridieu.free.fr/>