

Tour de jeu

- 1) Placer une carte de paysage
- 2) Placer un partisan ou une hutte sur cette carte (facultatif).
- 3) Marquer les points pour toute forêt ou rivière achevée, et reprendre les partisans situés sur ces paysages.

Placer un partisan ou une hutte n'est autorisé que si aucun autre partisan n'est déjà placé sur la même zone.

Partisan

sur une rivière = pêcheur
dans une forêt = cueilleur
dans une prairie = chasseur

Hutte

sur une rivière ou un lac

Points pour paysage achevé

Quand un paysage est achevé, le ou les joueurs ayant le plus de partisans dessus marquent les points détaillés ci-contre.



En cours de partie

Rivière achevée

1 pt par tuile composant la rivière
1 pt par poisson dans un lac bordant la rivière



Forêt achevée

2 pt par tuile composant la forêt
2 pt par coin à champignons
Si une ou plusieurs pépites se trouvent dans la forêt = 1 tuile de bonus


Les joueurs reprennent ensuite les partisans placés sur la zone qui vient d'être évaluée.

Aide de jeu proposée par JF Peyridieu pour BdmL - <http://bdml.free.fr/>


En fin de partie


Les rivières et forêts inachevées ne sont pas décomptées

Décompte des huttes

 1 pt par poisson présent dans le réseau de rivières et lacs

Décompte des chasseurs dans les prairies

 2 points par gibier

 -1 point par tigre

S'il y a plus de tigres que de gibiers, il n'y a pas de points négatifs

Tuiles spéciales

Incendie = fait fuir les tigres (décompte normal du gibier, sans tenir compte des tigres)
Temple = Si le joueur pose un partisan sur le temple, il gagne la prairie

Tour de jeu

- 1) Placer une carte de paysage
- 2) Placer un partisan ou une hutte sur cette carte (facultatif).
- 3) Marquer les points pour toute forêt ou rivière achevée, et reprendre les partisans situés sur ces paysages.

Placer un partisan ou une hutte n'est autorisé que si aucun autre partisan n'est déjà placé sur la même zone.

Partisan

sur une rivière = pêcheur
dans une forêt = cueilleur
dans une prairie = chasseur

Hutte

sur une rivière ou un lac

Points pour paysage achevé

Quand un paysage est achevé, le ou les joueurs ayant le plus de partisans dessus marquent les points détaillés ci-contre.



En cours de partie

Rivière achevée

1 pt par tuile composant la rivière
1 pt par poisson dans un lac bordant la rivière



Forêt achevée

2 pt par tuile composant la forêt
2 pt par coin à champignons
Si une ou plusieurs pépites se trouvent dans la forêt = 1 tuile de bonus


Les joueurs reprennent ensuite les partisans placés sur la zone qui vient d'être évaluée.

Aide de jeu proposée par JF Peyridieu pour BdmL - <http://bdml.free.fr/>


En fin de partie


Les rivières et forêts inachevées ne sont pas décomptées

Décompte des huttes

 1 pt par poisson présent dans le réseau de rivières et lacs

Décompte des chasseurs dans les prairies

 2 points par gibier

 -1 point par tigre

S'il y a plus de tigres que de gibiers, il n'y a pas de points négatifs

Tuiles spéciales

Incendie = fait fuir les tigres (décompte normal du gibier, sans tenir compte des tigres)
Temple = Si le joueur pose un partisan sur le temple, il gagne la prairie