

Préparation du jeu

Chaque joueur dispose de 1 colonie, 2 camps et de 12, 15 ou 20 éclaireurs suivant le nombre de joueurs, ainsi que 7 pièces d'or.

Résumé du tour de jeu

- Si **moins de 4** pièces d'or, tirage du dé et distribution d'autant de pièces au joueur actif, et autant +1 à chacun des autres,
- Préparation d'une expédition** en 3 étapes :
 - ✓ Choix de la case initiale pour pénétrer sur le plateau (péage éventuel pour la banque),
 - ✓ Annonce du nombre de tuiles à piocher et paiement associé,
 - ✓ Déplacement du bateau (péage éventuel pour le (ou les) joueur possédant un (ou des pion) sur le chemin).
- Réalisation d'une expédition** et actions éventuelles :
 - ✓ Tirer une tuile et essayer de la placer (si possibilité, obligation),
 - ✓ Bénéficier des effets des tuiles « ? » si placement possible,
 - ✓ Tirer ou non toutes les tuiles payées,
 - ✓ Placer ou non un pion sur la dernière tuile posée (paiement associé et fin de tour automatique),
 - ✓ Si une île est complètement découverte :
 - **1 point par case** pour le grand découvreur (colonie > camp > éclaireur, et ce quel qu'en soit le nombre),
 - **Points divisés par 2** dans l'ordre des joueurs présents,
 - Placement des éclaireurs à tour de rôle sur les chemins (**premier** : tirer une ressource, **œil** : voir la ressource),
- En fin de tour, si des trous sont présents avec une seule disponibilité, placer les tuiles correspondantes.

Fin du jeu (plateau complètement rempli)

Attribution des ressources (**majorité relative**) et désignation du vainqueur.



Conçu par Ludo le gars – 2002 – <http://lgimet.free.fr>

Répartition des tuiles

N°1		Visibles : 18 – Cachées : 13		
N°2		Visibles : 18 – Cachées : 18		
N°3		Visibles : 8 – Cachées : 16		
N°4		Visibles : 11 – Cachées : 25		
N°5		Visibles : 11 – Cachées : 4		
?		3 –	2 –	1
?		3 –	2 –	1
?		1 –	2 –	2
?		2 –	2 –	1

Préparation du jeu

Chaque joueur dispose de 1 colonie, 2 camps et de 12, 15 ou 20 éclaireurs suivant le nombre de joueurs, ainsi que 7 pièces d'or.

Résumé du tour de jeu

- Si **moins de 4** pièces d'or, tirage du dé et distribution d'autant de pièces au joueur actif, et autant +1 à chacun des autres,
- Préparation d'une expédition** en 3 étapes :
 - ✓ Choix de la case initiale pour pénétrer sur le plateau (péage éventuel pour la banque),
 - ✓ Annonce du nombre de tuiles à piocher et paiement associé,
 - ✓ Déplacement du bateau (péage éventuel pour le (ou les) joueur possédant un (ou des pion) sur le chemin).
- Réalisation d'une expédition** et actions éventuelles :
 - ✓ Tirer une tuile et essayer de la placer (si possibilité, obligation),
 - ✓ Bénéficier des effets des tuiles « ? » si placement possible,
 - ✓ Tirer ou non toutes les tuiles payées,
 - ✓ Placer ou non un pion sur la dernière tuile posée (paiement associé et fin de tour automatique),
 - ✓ Si une île est complètement découverte :
 - **1 point par case** pour le grand découvreur (colonie > camp > éclaireur, et ce quel qu'en soit le nombre),
 - **Points divisés par 2** dans l'ordre des joueurs présents,
 - Placement des éclaireurs à tour de rôle sur les chemins (**premier** : tirer une ressource, **œil** : voir la ressource),
- En fin de tour, si des trous sont présents avec une seule disponibilité, placer les tuiles correspondantes.

Fin du jeu (plateau complètement rempli)

Attribution des ressources (**majorité relative**) et désignation du vainqueur.



Conçu par Ludo le gars – 2002 – <http://lgimet.free.fr>

Répartition des tuiles

N°1		Visibles : 18 – Cachées : 13		
N°2		Visibles : 18 – Cachées : 18		
N°3		Visibles : 8 – Cachées : 16		
N°4		Visibles : 11 – Cachées : 25		
N°5		Visibles : 11 – Cachées : 4		
?		3 –	2 –	1
?		3 –	2 –	1
?		1 –	2 –	2
?		2 –	2 –	1