

FR

explorers

Pour 1 à 4 aventuriers à partir de 8 ans.

Auteur : Phil Walker-Harding

Illustrations : Sabrina Miramon · Notice : KniffDesign

Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy, Valentin Köberlein

ÇA Y EST VOUS L'AVEZ TROUVÉ !

Un nouveau monde, vierge et inexploré et pour cause : le sol est constitué de pierres flottantes qui ont dû cacher ce continent en le déplaçant durant toutes ces années. Malheureusement vous n'êtes pas le seul, d'autres aventuriers vont tenter de parcourir ces nouvelles terres et d'en ramener plus de richesses ! À vous d'utiliser au mieux les cartes et de bien planifier votre parcours afin de devenir le plus grand des explorateurs !



Ravensburger

MISE EN PLACE

Chaque joueur* reçoit 1 plateau joueur ①, 3 tuiles de scoring ② (une de chaque type), 8 tuiles Paysage ③ (numérotée de 1 à 8) et 1 feutre effaçable.

Le dernier joueur à avoir voyagé dans un pays où il n'avait jamais été auparavant reçoit le jeton premier Joueur.

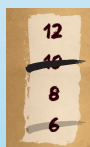
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le côté du plateau et les côtés des tuiles scoring avec lesquels ils vont jouer. Il est essentiel que **tous les joueurs utilisent les mêmes côtés !**

Pour une première partie, nous vous recommandons les côtés présentés sur l'illustration ci-contre (leur signification est détaillée dans la rubrique « Les lieux & objets »). Lors de futures parties vous pourrez vous essayer aux versos (cf Scorings avancé, page 8), voire combiner les différents côtés à votre convenance.



- A** Insérez les tuiles de scoring dans les trous du plateau Joueur prévus à cet effet : les Aliments à gauche, les Villages au centre et les Gemmes à droite.
- B** Le premier Joueur place 4 tuiles Paysage de son choix (côté Paysage visible) au centre de son plateau, il s'agit du Paysage à explorer qui sera commun à tous les joueurs ! Les autres joueurs placent ensuite les 4 mêmes tuiles dans leur plateau, **aux mêmes endroits et avec la même disposition** (aidez-vous des chiffres présents sur les Villages pour identifier les bonnes tuiles et les positionner dans le sens voulu). Les tuiles Paysage inutilisées sont écartées du jeu, elles ne vous serviront que dans la variante tuiles Objectif (cf page 8).
- C**  Tous les joueurs doivent ensuite cocher le **Village le plus proche de l'intersection entre les 4 tuiles Paysage** : il s'agit du Village de départ. Si plusieurs Villages sont à la même distance du centre, le premier Joueur décide lequel cocher.
- D** Puis, en partant du Village de départ, chaque joueur coche 3 cases dans un seul type de terrain de son choix. Chaque case cochée doit toucher soit le Village de départ, soit une autre case cochée (cf « Règle de déplacement » page 5).
- E** À 3 joueurs : barrez le 10 de chaque Temple.
À 2 joueurs : barrez le 10 **et** le 6 de chaque Temple.



Pour votre santé et dans un souci de préservation de l'environnement, l'encre utilisée pour les stylos effaçables est à base d'eau. Afin de prolonger la durée de vie du matériel, pensez à bien retirer l'encre de toutes surfaces de jeu avec un chiffon sec après chaque partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 4 manches de 7 tours.

Au début de chaque manche : le premier Joueur mélange les 8 cartes Exploration face cachée, en écarte et puis constitue une pioche avec les cartes restantes, à portée de tous les joueurs.

Un tour de jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1 : Le joueur actif choisit un type de terrain

Le premier Joueur est désigné comme joueur actif pour le premier tour. Il révèle la première Carte de la pioche et choisit, parmi les 2 types de terrains illustrés, celui dans lequel il souhaite avancer. Afin que tous les autres joueurs puissent s'en souvenir, il place la carte Exploration, de manière que le terrain choisi soit face à lui.

Ex : Rémy pioche une Carte Montagne/Sable, il choisit la Montagne et oriente le côté Montagne face à lui.



Il existe 4 types de terrains : l'eau, l'herbe, le sable et la montagne.

Les Villages sont considérés comme un terrain à part et inaccessible, ils ne peuvent donc jamais être cochés (à l'exception de votre Village de départ).

Phase 2 : Cocher des cases

Tous les joueurs jouent simultanément. Le joueur actif doit cocher 3 cases dans le type de terrain qu'il a choisi.

Chaque autre joueur a le choix :

- Soit cocher **3 cases** dans le type de terrain que le joueur actif n'a **pas** choisi.
- Soit choisir le **même terrain** que le joueur actif, mais n'y cocher **que 2 cases**.

À 3 joueurs, afin que tous les joueurs soient joueur actif le même nombre de fois, il n'y a pas de joueur actif lors du tout dernier tour de la dernière manche. Chacun peut donc choisir librement un terrain de la carte Exploration où cocher 3 cases.

Règles de déplacement :

- Une case cochée doit **toujours** être adjacente orthogonalement à une autre case cochée (Village de départ compris), les diagonales ne sont pas autorisées. Il n'est cependant pas obligatoire que les cases cochées soient adjacentes entre elles (voir exemple page 5).
- Toutes les cases cochées doivent **appartenir au même terrain** (à l'exception des cartes Joker).



Meredith



Alfie

Ex : Rémy a le droit à 3 coches dans la Montagne. Meredith choisit le Sable et y coche 3 cases. Alfie choisit la Montagne, y coche 2 cases dont un Cheval qu'il utilise pour avancer immédiatement d'une autre case de son choix (cf Cheval, page 6).

Cartes Joker :

certaines cartes Exploration représentent 2 duos de terrains.

Les joueurs choisissent alors un duo et peuvent répartir leurs 2 – 3 croix librement entre ces 2 types de terrains.

Ex : Alfie est premier Joueur et choisit le duo Herbe/Montagne, il coche 2 cases Herbe et 1 Montagne. Rémy choisit le même duo et décide de cocher 2 cases Montagne.



Les lieux et objets

Lorsque vous cochez une case terrain où se trouve un élément, vous bénéficiez immédiatement de l'effet associé :



Clés : entourez l'une des Clés de votre plateau. Elles vous seront utiles pour entrer dans les Temples.



Cartes : entourez une Carte libre de votre plateau. Vous pouvez utiliser une Carte entourée pour ignorer les terrains proposés par une carte Exploration et cocher à la place **4 cases dans le terrain de votre choix** (en respectant les règles de déplacement habituelles). Barrez ensuite la Carte de votre plateau pour indiquer qu'elle a été utilisée. *Si vous êtes le joueur actif, vous devez tout de même choisir quel terrain vous laissez à la disposition des autres joueurs.*

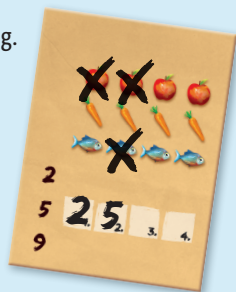


Cheval : cochez **immédiatement** une case dans le terrain votre choix. Cette case doit être adjacente orthogonalement à une autre case cochée. Si cette case indique un lieu ou objet, appliquez son effet. Si vous n'aviez pas utilisé toutes les coches de votre tour, continuez votre tour normalement.



Aliments (pommes, carottes et poissons) : cochez l'Aliment correspondant sur la tuile de scoring.

Cette tuile est divisée en 4 colonnes, une pour chaque manche. Vous ne pouvez cocher un Aliment que s'il est encore présent sur la colonne de la manche en cours. À la fin de la manche, recevez 2, 5 ou 9 points pour 1, 2 ou 3 Aliments cochés sur la colonne en cours. *Ex : Meredith coche une pomme sur son Paysage. Comme il n'y a plus de pomme disponible sur la colonne en cours, elle ne pourra pas en cocher avant la prochaine manche.*



Gemmes : cochez une Gemme sur la tuile de scoring. À la fin de chaque manche, recevez autant de points que vous avez de Gemmes cochées.



Temples : vous ne pouvez cocher une case comportant un Temple que si vous possédez une Clé (entourée et non barrée) sur votre plateau. Barrez l'une de vos Clés entourées (leur provenance sur le Paysage n'a pas d'importance) puis entourez le chiffre le plus élevé du Temple en question sur le côté de votre plateau. Il s'agit des points que vous remporterez en fin de partie pour son exploration.



Pour les identifier plus facilement, une lettre est attribuée à chaque Temple en fonction du placement de la tuile où il se trouve (voir plateau joueur).

À la fin du tour, prévenez vos adversaires que vous avez visité ce Temple : ils barrent alors les points que vous avez remporté pour ce Temple sur leur propre plateau (ils pourront toujours le visiter mais y gagneront moins de points). *Si plusieurs joueurs ont visité le même temple durant un tour, ils gagnent tous le maximum de points encore disponible, puis les autres joueurs barrent autant de points que de joueurs qui ont visité le Temple.*

Ex : Alfie et Rémy explorent le temple A lors du même tour. Il remportent chacun 12 points et les 2 autres joueurs doivent barrer le 12 et le 10 pour ce Temple.



Villages : en fin de partie, vérifiez pour chaque Village le nombre de cases adjacentes **orthogonalement** que vous avez cochées (celles en diagonale ne comptent pas). Pour chaque village recevez 3, 5, 7 ou 10 points pour 1, 2, 3 ou 4 cases adjacentes cochées. *Les chiffres sur les Villages n'ont d'importance que durant la mise en place et doivent être ignorés durant la partie. De la même manière que les Temples, les Villages sont identifiés par les lettres sur le plateau joueur.*

Fin du tour

Une fois que tous les joueurs ont fini de cocher leurs cases, le tour est terminé. *Si un joueur a exploré un Temple, il l'annonce aux autres.* Le joueur à la gauche du joueur actif devient alors le nouveau joueur actif et pioche la prochaine carte.

Fin de manche

Une manche prend fin lorsque qu'il n'y a plus de carte Exploration à piocher. Chaque joueur procède alors au décompte de ses Aliments et Gemmes (cf page 6.). Puis le premier Joueur donne son jeton à la personne à sa gauche qui devient le nouveau premier Joueur et entame la prochaine manche.

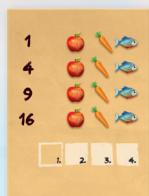
FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 4^{ème} manche. Décomptez vos points pour les Villages, puis additionnez-y ceux des Aliments, Gemmes et Temples (et tuiles Objectif si vous jouez avec cette variante).

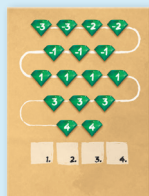


Le joueur avec le plus de point remporte la partie. *En cas d'égalité, c'est le finaliste qui a le moins de Cartes barrées. Les Cartes et Clés inutilisées ne rapportent aucun point.*

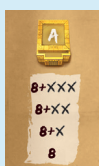
SCORINGS AVANCÉS



Aliments : à la fin de la manche, recevez 1, 4, 9 ou 16 points pour 1, 2, 3 ou 4 Aliments cochés sur la colonne en cours. *La première manche ne demande aucun Aliment et ne rapporte donc aucun point.*



Gemmes : les Gemmes négatives doivent être cochées et les Gemmes positives doivent être entourées. Vous devez les cocher/entourer en commençant par celle en haut à gauche puis en suivant la ligne. À la fin de chaque manche, additionnez toutes les Gemmes négatives non cochées ou toutes les Gemmes positives entourées. *Si vous avez coché toutes les Gemmes négatives mais pas encore entouré de Gemmes positives, votre score pour la manche est de 0.*



Temples : le principe reste inchangé à la différence près que l'exploration d'un Temple rapporte toujours 8 points et que les joueurs reçoivent un certain nombre de coches en fonction de leur arrivée (3 pour le premier, 2 pour le second, etc). Ces coches doivent être utilisées **en fin de tour** sur un terrain de votre choix, en respectant les règles de déplacement habituelles.



Villages : prenez uniquement le Village qui a le moins de cases adjacentes cochées. Vous recevez 12, 18, 26 ou 40 points pour 1, 2, 3 ou 4 cases adjacentes cochées autour de ce Village.

VARIANTE : LES TUILES OBJECTIF

Une fois que vous vous sentirez prêts, vous pourrez introduire les tuiles Objectif. Lors de la mise en place, piochez au hasard 1 à 3 tuiles Paysages (en fonction de la difficulté souhaitée) puis retournez-les face visible. Au verso de ces tuiles se trouve un objectif qui vous propose une nouvelle manière de scorer. À vous de les intégrer ou non à votre stratégie pour emporter un maximum de points en fin de partie ! *Inscrivez les points des objectifs que vous avez rempli sur l'espace du plateau joueur prévu à cet effet.*



Détails des objectifs :

Recevez 6/8/16 points si vous n'avez coché aucun élément du type demandé.



Recevez 10 points si vous avez visité **toutes** les zones du type de terrain demandé.



Recevez 12 points si vous avez complètement traversé le paysage (16 cases), verticalement ou horizontalement.



Regardez le nombre d'éléments demandés que vous avez cochés durant la partie et recevez le nombre de points correspondant.



Nb : les 4 dernières illustrations correspondent respectivement à « Sets de 3 Aliments différents », « Villages entourés de 4 croix », « Temples entourés d'au moins 2 croix », « Atteindre les coins du Paysage ».



Lorsqu'un joueur a rempli la condition demandée, il barre le chiffre disponible le plus haut de la tuile et inscrit immédiatement autant de points sur son plateau joueur, dans la case Objectif. Si plusieurs joueurs la remplissent durant le même tour, ils marquent tous, puis barrent un chiffre par joueur qui vient de marquer.



Nb : les 4 dernières illustrations correspondent respectivement à « Village entouré d'au moins 1 croix », « 3 Villages entourés d'au moins 1 croix et atteindre 3 Temples », « Toucher chaque arête du Paysage », « Avoir au moins 3 croix sur chaque tuile ».



Recevez 1 point par case cochée dans votre ligne verticale/horizontale/diagonale la plus longue.



Regardez la taille de votre plus grand carré de cases cochées et recevez le nombre de points correspondant.



VERSION SOLO

Le jeu reste inchangé aux exceptions suivantes :

- Au début des manches 2, 3 et 4, cochez la récompense la plus élevée de chaque Temple que vous n'avez pas visité (et de chaque Objectif 10/8/6/4 que vous n'avez pas rempli).
- À chaque tour, retournez 1 Carte Exploration face à vous : vous avez le choix entre 3 coches dans le type de terrain face à vous, ou 2 dans l'autre type de terrain. *Il est interdit de changer l'orientation de la carte après l'avoir révélée, vous n'êtes donc jamais considéré comme le joueur actif.*

Échelle de succès (rajoutez 10 points à cette échelle par objectif mis en jeu) :

< 80	Vous n'avez quasi rien vu du nouveau continent, revenez au plus vite !
81 – 90	C'est encore un peu poussif, mais vous vous améliorez.
91 – 100	Vous commencez à être un explorateur aguerri.
101 – 110	Christophe Colomb et Mike Horn n'ont qu'à bien se tenir !
111 – 120	De nouveaux continents seront nommés d'après votre nom.
> 120	Vous êtes sans aucun doute le plus grand explorateur de tous les temps !



© 2021

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach - 68120 PFASTATT
FRANCE
www.ravensburger.com