

Alan R. Moon

Elfenland

Règle du jeu



Table des matières

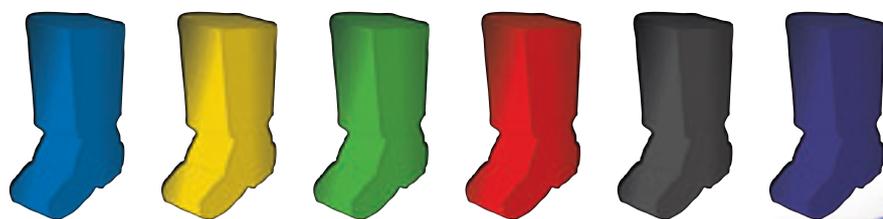
Contenu	Page
Description et contenu26
Préparation d'une partie28
Plateau de jeu29
Cartes Voyage29
Comment jouer :30
1. Distribuer les Cartes Voyage30
2. Choisir une carte	
Moyen de Transport30
3. Choisir d'autres cartes	
Moyen de Transport30
4. Mettre en place les cartes	
Régions sur les routes31
5. Déplacer les Bottes elfiques32
6. Conclure le tour35
Fin de la partie36
Variante36



Au pays des elfes, il existe une cérémonie que tous les jeunes elfes attendent fébrilement. Pendant 4 mois, ils devront parcourir l'Elfenland et traverser un maximum de villages avant de retourner dans leur cité natale. Celui qui aura visité le plus grand nombre de villages deviendra le plus estimé de tous.

Pour parvenir à leur fin, il leur faudra utiliser au mieux les différents moyens de transport disponibles : Dragons majestueux, Licornes graciles, Sangliers géants, Chariots orques ou autres tourbillons aériens.

Au court des 4 tours de jeu, les joueurs vont devoir parcourir les routes en traversant un maximum de villages. A chaque village visité ils peuvent récupérer un pion à leur couleur pour tenir une comptabilité de leurs points de victoire.

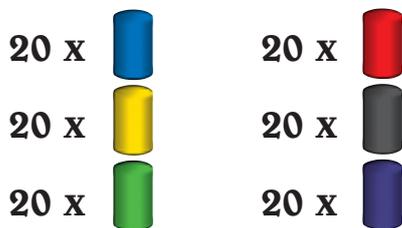


6 pions bottes elfes (en bois)

6 pions obstacles (tronc d'arbre)



120 marqueurs (20 par couleur)



48 pions moyens de transport (8 de chaque sorte)



10 x



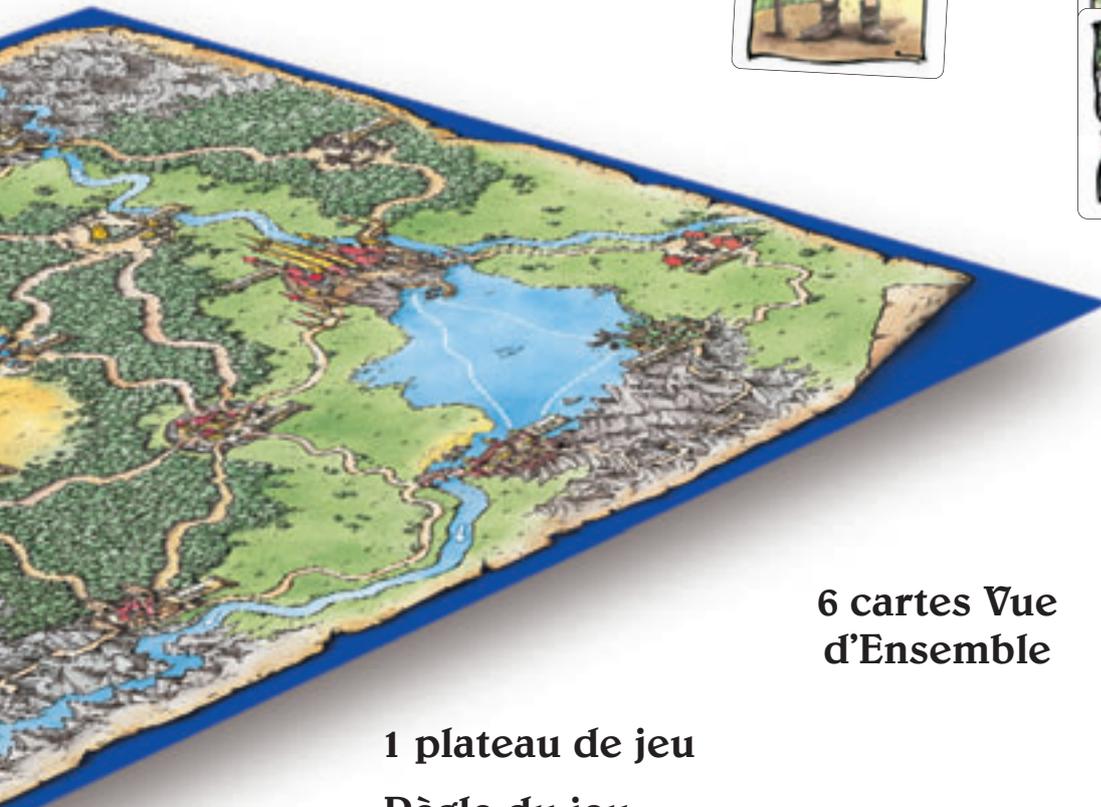
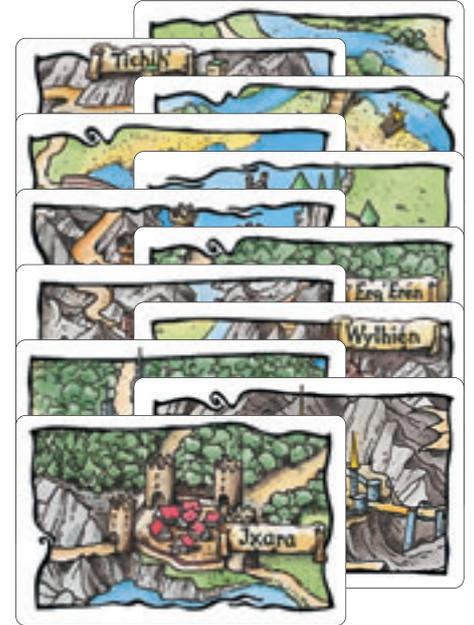
Dragon



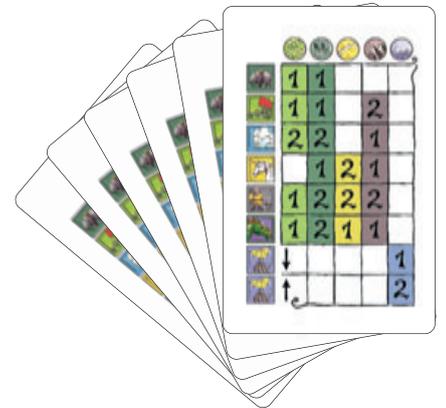
4 cartes Tour de jeu

12 cartes Village

1 carte 1er Aventurier



6 cartes Vue d'Ensemble



1 plateau de jeu

Règle du jeu

72 cartes Voyage :

10 x

10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



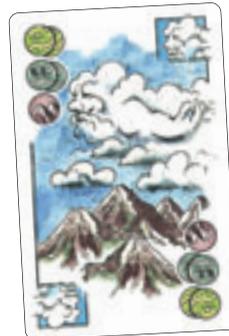
Licornes



Chariot Troll



Roue Elfique



Nuage Magique



Sanglier Géant



Radeaux

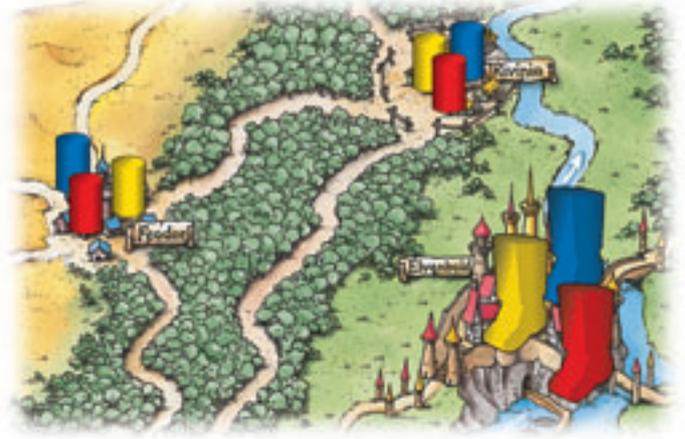


Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une botte elfique ainsi que 20 bornes de même couleur. La botte est placée dans la capitale du pays elfique : ELVENHOLD.

Les joueurs placent leurs bornes sur 20 villes différentes de leur choix.

Les cartes sont triées selon la couleur de leur dos. Les 12 cartes « villes » (dos vert) sont écartées, on les met dans la boîte de jeu. Elles sont utilisées pour une variante du jeu.



Les cartes Voyage

Les 72 cartes « voyage » (dos bleu) seront utilisées comme pioche et posées à côté du plateau de jeu.

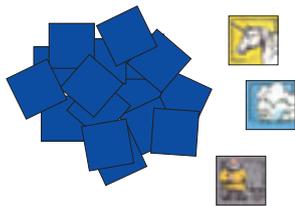


Les cartes Tour de jeu

Les 4 cartes « tour de jeu » sont posées, en pile, faces découvertes, en haut à droite au sommet du plateau de jeu. Les 4 cartes sont placées dans l'ordre décroissant. Le 1 au dessus puis le 2, le 3 et pour finir le 4 tout en dessous.



Les cartes Moyens de Transport



Les 48 cartes « moyens de transport » sont séparées des 6 cartes « obstacle » (bords rouges). On mélange bien les cartes « moyens de transport » et on les place faces cachées, à côté du plateau. On choisit 5 cartes au hasard et on les pose, faces découvertes, à côté des autres cartes. Durant le jeu, il doit toujours y avoir 5 cartes Moyen de Transport visibles.



Carte Vue d'Ensemble



Obstacle

Chaque joueur reçoit une carte « vue d'ensemble » et une carte « obstacle ». Les cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.



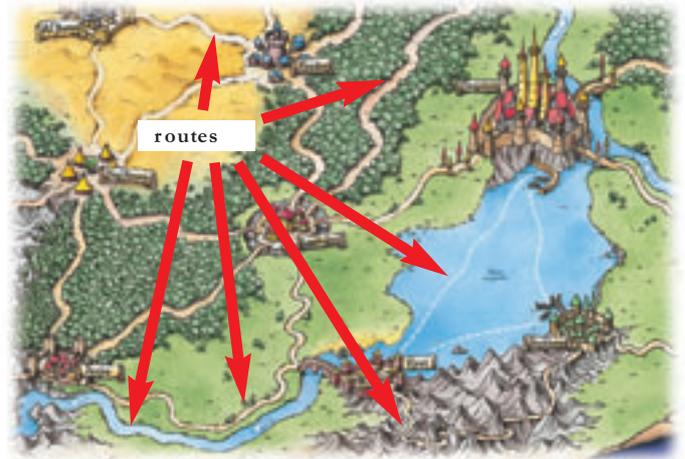
Carte Premier Aventurier

Carte Premier Aventurier Le joueur le plus âgé reçoit la carte « premier aventurier ». Il commence le premier tour de jeu. Les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles

Le plateau de jeu :

Au pays des elfes, le réseau routier relie toutes les villes de façon optimale. Chaque route traverse des régions spécifiques : des plaines (vert clair), des forêts (vert foncé), des déserts (jaunes), des montagnes (gris), et des cours d'eau ou des grands lacs.

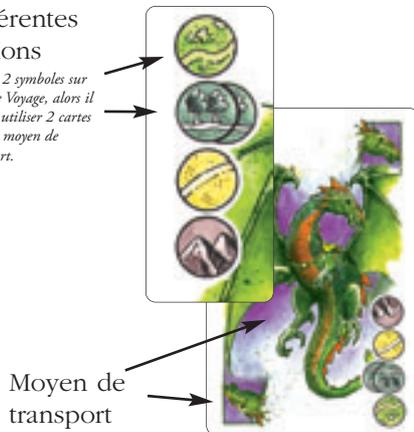
Les elfes peuvent utiliser 7 moyens de transport différents pour voyager. Ceux-ci doivent être adaptés aux régions traversées et utilisés de façons différenciées, rapidement ou pas du tout.



Les cartes Voyage

Les différentes régions

S'il y a 2 symboles sur la carte Voyage, alors il faudra utiliser 2 cartes pour le moyen de transport.



Chaque carte Voyage indique le moyen de transport ainsi que les régions dans lesquelles on peut l'utiliser. Les régions sont mentionnées sous forme de symboles à l'intérieur des cercles.

Si sur une carte, la région est indiquée une fois, alors il ne faudra utiliser qu'une fois la carte du moyen de transport choisi. Mais si le symbole est double, il faudra utiliser 2 cartes du moyen de transport choisi pour pouvoir utiliser cette route.

Si sur le moyen de transport une région ne figure pas, alors on ne pourra en aucun cas utiliser ce moyen de transport pour traverser ladite région.

Les différentes régions

	1	1			
	1	1		2	
	2	2		1	
		1	2	1	
	1	2	2	2	
	1	2	1	1	
	↓				1
	↑				2

- ▶ Le **sanglier géant** ne peut pas traverser les déserts ou les montagnes ;
- ▶ La **roue elfique** ne peut pas traverser les déserts et il faut 2 roues pour traverser les montagnes ;
- ▶ Le **nuage magique** ne passe pas au-dessus des déserts et il faut 2 nuages pour passer au-dessus des prairies et des forêts ;
- ▶ La **licorne** ne s'aventure pas dans les prairies et il faut 2 licornes pour traverser les déserts ;
- ▶ Il faut 2 **chariots trolls** pour traverser les forêts, les déserts et les montagnes ;
- ▶ Il faut 2 **dragons** pour voler au-dessus des forêts ;
- ▶ Seuls les **radeaux** peuvent naviguer sur les cours d'eau et les lacs ;
- ▶ Il faut 2 **radeaux** pour naviguer sur les cours d'eaux et sur les lacs, à contre courant.



Déroulement du jeu

Elfenland se joue en 4 tours. Chaque tour comprend 6 phases de jeu.

- ▶ 1. Distribuer les cartes Voyages ;
- ▶ 2. Choisir une carte Moyen de Transport et la placer face cachée devant soi ;
- ▶ 3. Choisir d'autres cartes Moyen de Transport ;
- ▶ 4. Mettre en place les cartes Régions sur les routes ;
- ▶ 5. Déplacer les Bottes elfiques ;
- ▶ 6. Conclure le tour.

1. Distribuer les Cartes Voyage

Le joueur qui a la carte 1er aventurier mélange les cartes Voyage et en distribue, au premier tour, 8 à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises en pile à côté du plateau de jeu.

A partir du deuxième tour de jeu, le 1er aventurier suivant distribuera aux joueurs le nombre de cartes Voyage qui leur manque pour qu'ils en aient à nouveau 8 en main.

2. Choisir une carte Moyen de Transport :

Chaque joueur en commençant par le 1er Aventurier, choisit une des cartes Moyen de Transport qui se trouvent faces cachées à côté du plateau de jeu et la pose devant lui.

Celle-ci ne doit pas être montrée aux autres joueurs. Dès le deuxième tour de jeu, il est possible qu'un joueur possède 2 cartes Moyen de Transport, faces cachées, devant lui.

3. Choisir d'autres cartes Moyen de Transport

A nouveau, en commençant par le 1er Aventurier, les joueurs tirent une autre carte Moyen de Transport (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Les joueurs peuvent choisir de tirer une carte parmi celles qui sont posées faces visibles ou une parmi les cartes qui sont posées faces cachées.

Chaque joueur pose la carte qu'il vient de tirer face visible devant lui.

Si quelqu'un a choisi une carte qui était face visible, alors on doit immédiatement la remplacer en choisissant une autre carte parmi celles qui sont posées, faces cachées sur la table. Il faut qu'il y ait toujours 5 cartes, faces visibles, à choisir sur la table. Chaque joueur à son tour, choisit ainsi 3 cartes. Chaque joueur aura donc, au début du premier tour, 3 cartes faces visibles et une carte face cachée posées devant lui.

A partir du deuxième tour de jeu, un joueur pourra avoir 5 cartes Moyen de Transport devant lui.

Par exemple : 2 cartes faces cachées et 3 cartes faces visibles ou 1 carte face cachée et 4 cartes faces visibles.

Si vous jouez pour la première fois : Il est souhaitable de lire chaque paragraphe et de le jouer avant de passer au suivant

On distribue 8 cartes Voyages à chaque joueur.

Chaque joueur choisit une carte Moyen de Transport et la pose devant lui, face cachée.

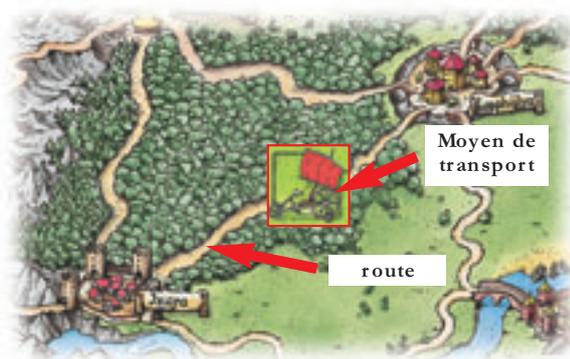
Pas trois fois chaque joueur choisit à son tour une carte Moyen de Transport et la pose, face visible, devant lui.

Conseil : *choisissez des Moyens de Transport qui sont mentionnés sur vos cartes Voyage.*

Chaque joueur ne peut avoir au maximum que 5 cartes Moyen de Transport posées devant lui.

4. Poser les cartes Région sur les routes.

Les joueurs, en commençant par le 1er aventurier posent une carte Moyen de Transport, face visible sur une route de leur choix. Sur une route il ne peut y avoir qu'une carte Moyen de Transport.



On ne peut poser qu'une carte Moyen de Transport qui correspond à la région traversée. Pour éviter des erreurs reportez-vous aux cartes Vue d'Ensemble qui vous donnent un résumé des moyens de transport qui peuvent être utilisés dans chaque région. Un Sanglier Géant ne peut, par exemple, pas être placé sur une route traversant un désert !



Attention :

Les joueurs pourront utiliser pour leurs voyages, toutes les cartes Moyen de Transport qui sont posées sur le plateau de jeu.

Cartes Obstacle

Un joueur peut choisir de placer une carte obstacle sur une route à la place d'une carte Moyen de Transport. Toutefois l'obstacle ne peut être posé qu'à côté d'une carte Moyen de Transport et le joueur ne peut le faire **qu'une fois par partie**.

Sur une route il ne peut y avoir qu'une carte obstacle. On ne peut pas poser des cartes Obstacle sur les cours d'eau et les lacs.

L'obstacle pénalise le joueur qui souhaite emprunter cette route, car il devra payer une carte Moyen de Transport supplémentaire.



Chaque joueur pose à son tour une carte Moyen de Transport sur une route.

On ne peut poser qu'une carte Moyen de Transport sur une route.

Le moyen de transport choisi doit correspondre à la région que traverse la route.

Les cartes Vue d'Ensemble indiquent les régions dans lesquelles on peut utiliser les différents moyens de transport.

Les moyens de transport posés sur le plateau de jeu, peuvent être utilisés par tous les joueurs.

Chaque joueur a le droit de poser une fois au cours du jeu, une carte Obstacle au lieu d'une carte Moyen de Transport.

On ne peut pas poser de carte Obstacle sur les cours d'eau et les lacs.

Si un joueur rencontre une carte Obstacle sur sa route il devra payer une deuxième carte identique au moyen de transport posé sur cette route.

Exemple 1

Un Chariot Troll et un Obstacle sont posés sur une route traversant un désert. Si le joueur désire utiliser cette route, il devra payer 3 cartes «Voyage/Chariot Troll».



Au lieu de poser une carte Moyen de Transport, les joueurs peuvent aussi passer leur tour.

Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, la phase de pose est terminée.

Un joueur n'est pas obligé de poser une carte Moyen de Transport ou une carte Obstacle, il peut aussi passer son tour.

Lorsque chaque joueur a soit posé sa carte soit passé son tour, le 1er Aventurier pose sa deuxième carte Moyen de Transport. Il peut aussi passer. En respectant le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs posent leurs cartes jusqu'à ce que tous aient passé leur tour. Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut plus poser de cartes, la phase de pose est terminée.

5. Déplacer les bottes elfiques

Les joueurs déplacent leur botte elfique de villes en villes, le long des routes et des cours d'eau. Le but étant de récolter le plus possible de bornes de sa couleur.

Voyager sur les routes

Les joueurs ont le droit d'utiliser chaque moyen de transport posé sur le plateau de jeu pour déplacer leur botte elfique. En commençant par le 1er Aventurier, tous les joueurs peuvent se déplacer à leur tour sur le nombre de routes de leur choix, pourvu qu'ils respectent les points suivants :

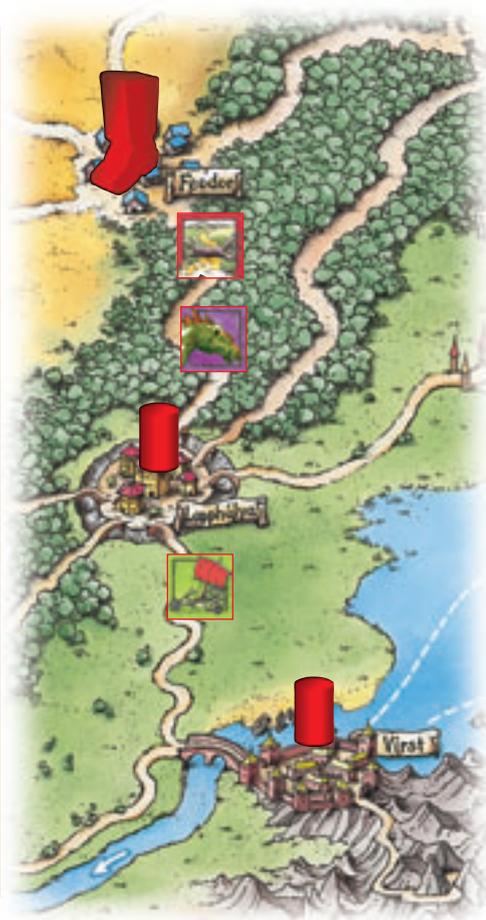
- ▶ une carte Moyen de Transport doit se trouver sur cette route ;
- ▶ le joueur doit payer une carte Voyage qui corresponde au moyen de transport demandé. Par exemple il faut voyager avec une licorne si le moyen de transport demandé est une licorne.
- ▶ Si la carte Voyage indique un double symbole, le joueur doit alors payer deux cartes de ce même moyen de transport pour pouvoir utiliser cette route.
- ▶ S'il y a une carte Obstacle sur cette route, le joueur devra payer une carte Voyage supplémentaire.

La phase de déplacement d'un joueur prend fin lorsqu'il ne peut ou ne veut plus poser de cartes Voyage.

A tour de rôle, les joueurs déplacent leur botte elfique, de villes en villes, le long des cours d'eau et des routes.

Exemple 2

Samuel souhaite se déplacer de FEODOR à VIRST en passant par LAPPHALYA. Sur la route forestière qui va de FEODOR à LAPPHALYA il y a une carte Obstacle et une carte Moyen de Transport / Dragon. Comme il faut 2 dragons pour survoler les forêts, Samuel devra payer 3 cartes Dragon pour pouvoir utiliser cette route. Ensuite la route qui mène vers VIRST traverse une plaine. Sur cette route il y a une carte Moyen de Transport / Roue Elfique. Comme la Roue Elfique est tout à fait appropriée pour la traversée des plaines, Samuel paiera 1 Roue Elfique pour se rendre à VIRST.



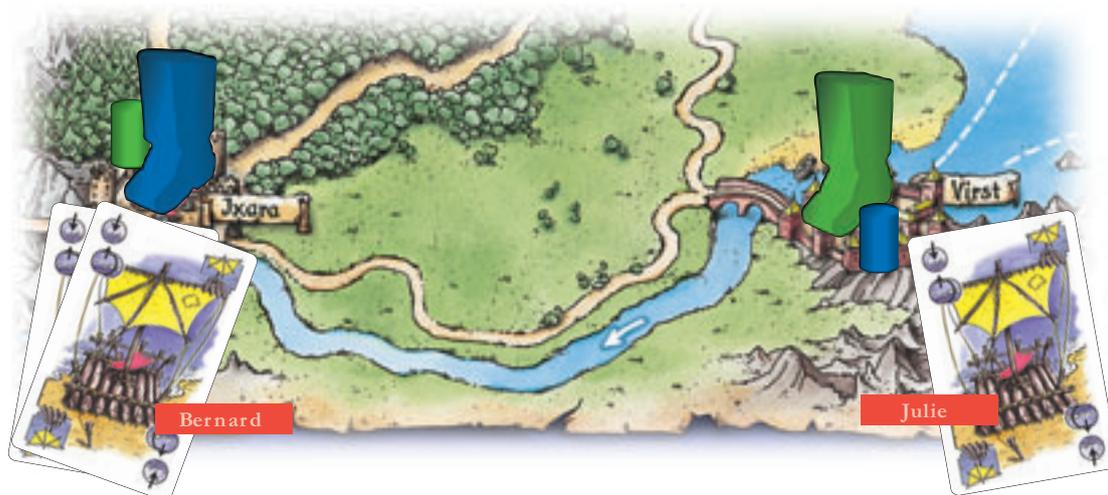
Voyager sur les cours d'eau

Pour voyager sur les cours d'eau il n'y a pas de moyen de transport. Aussi le joueur se déplacera en payant simplement le nombre de cartes Radeau qui sont demandées sur sa carte Vue d'Ensemble. On ne peut pas poser d'Obstacle sur les cours d'eau et les lacs.

Pour descendre un cours d'eau il faut payer une carte radeau et pour remonter un cours d'eau il faut payer 2 cartes radeaux.

Exemple 3

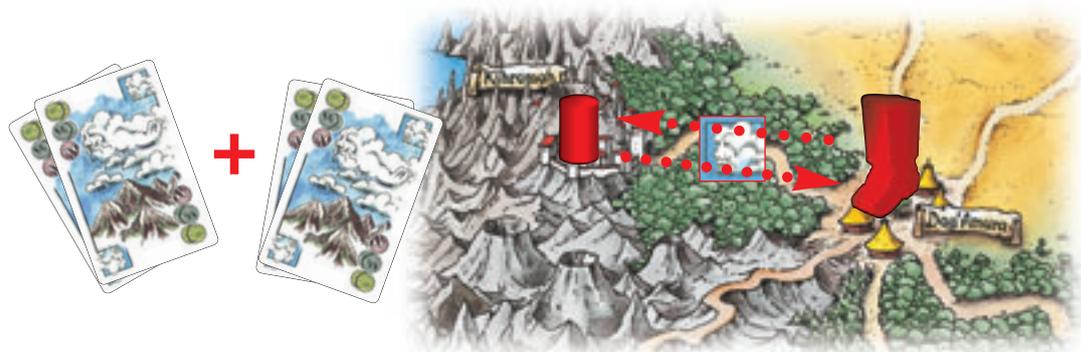
Julie (Botte Elfique verte) souhaite se déplacer sur le cours d'eau qui va de VIRST à IXARA, dans le sens de la flèche, c'est à dire en descendant le courant. Elle devra donc payer 1 carte Radeau pour faire ce déplacement. Bernard (Botte Elfique bleue) souhaite se déplacer de IXARA à VIRST sur le même cours d'eau, comme il doit remonter le courant il devra payer 2 cartes Radeau.



Les joueurs peuvent passer plusieurs fois sur la même route, faire des allers-retours pourvu qu'ils aient les cartes pour le faire.

Voyager aller et retour

A leur tour, les joueurs peuvent se déplacer sur le nombre de routes qu'ils souhaitent et visiter le nombre de villes de leur choix, pour autant qu'ils aient les cartes demandées. Ils peuvent faire des allers-retours dans la même phase de jeu mais toujours à condition qu'ils aient les cartes pour le faire.

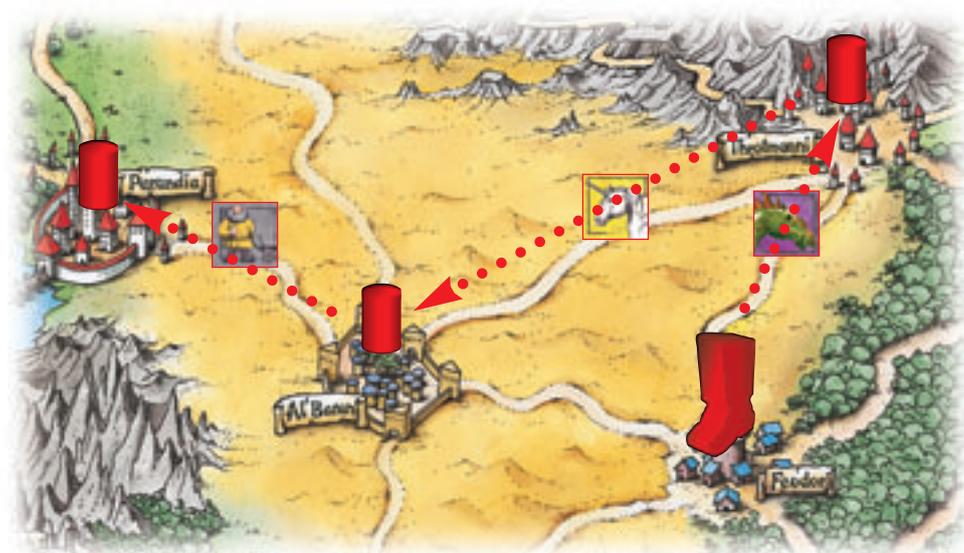


Exemple 4

Pour faire un aller-retour sur la route forestière entre DAG'AMURA et KIHROMAH Samuel devra utiliser 2x2 cartes Nuages Magiques puisque c'est le moyen de transport demandé.

Ramasser les bornes

Dans chaque ville visitée, le joueur ramassera la borne de sa couleur qu'il avait déposée et la place devant lui. Celui est aussi valable pour la ville où il termine sa phase de jeu.



A la fin de sa phase de jeu on réduit le nombre de cartes que l'on a en mains à 4.

Toutes les cartes Voyage qui ont été jouées sont déposées sur la pile de cartes à côté du plateau de jeu. A la fin de sa phase de jeu, le joueur ne doit avoir en main que 4 cartes. Les cartes qui sont en surnombre seront rejetées et placées sur la pile.

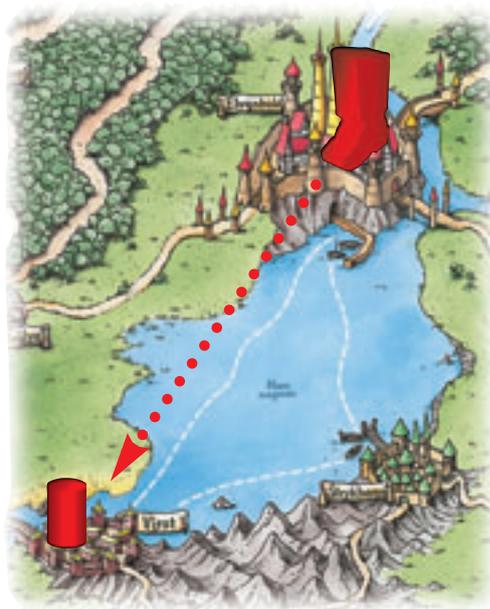
Déplacements particuliers

A) La caravane

Si un joueur ne possède pas les cartes Voyage demandées, il peut poser trois cartes Voyage de son choix à la place (y compris les cartes Radeaux). Cette action s'appelle faire une caravane. Les caravanes ne peuvent se déplacer que sur les routes où il y a une carte Moyen de Transport déposée. Les caravanes ne peuvent pas se déplacer sur les lacs et les cours d'eau. Si, sur une route, il y a une carte Obstacle la caravane devra comprendre 4 cartes au lieu de 3.

B) Les bacs

Sur les deux grands lacs : Mare Magnum et Mare Nebulae, il y a des bacs qui font la navette. Si on souhaite les utiliser on doit toujours payer 2 cartes Voyage/ Radeau. Les bacs relient les villes de VIRST, STRYHAVEN et ELVENHOLD ou de : GRANDOR, YTTAR et PARUNDIA.



6. Fin du tour

Le 1er tour se termine lorsque tous les joueurs ont déplacé leur Botte elfique. Avant de commencer le tour suivant, les actions suivantes seront faites :

- ▶ Le joueur qui avait la carte 1er aventurier prend la carte indiquant le tour de jeu. On voit alors la carte 2ème tour. Ensuite il donne la carte 1er aventurier à son voisin de gauche qui devient ainsi le nouveau 1er aventurier ;
- ▶ On retire du plateau de jeu toutes les cartes Moyen de Transport ;
- ▶ Les joueurs redonnent aussi toutes leurs cartes Moyen de Transport sauf une. Ils peuvent choisir de garder soit une carte face visible, soit une carte face cachée ;
- ▶ Toutes les cartes Moyen de Transport sont bien mélangées et placées à nouveau, faces cachées, à côté du plateau de jeu ;
- ▶ On retire aussi du plateau de jeu toutes les cartes Obstacle ;
- ▶ Le 1er aventurier mélange les cartes Voyage qui étaient dans la pile. (Il en distribuera pour que chaque joueur en ait à nouveau 8 en mains pour commencer le tour suivant)

Au lieu de poser la carte correspondant au moyen de transport demandé on peut poser 3 cartes de son choix. Cela s'appelle faire une caravane.

Si l'on souhaite utiliser un bac pour traverser un des deux grands lacs, il faudra payer 2 cartes Radeaux.

On change la carte indiquant le tour de jeu. Le 1er aventurier donne sa carte à son voisin de gauche. Les joueurs rendent toutes leurs cartes Moyen de Transport sauf une. On mélange bien toutes les cartes Moyen de Transport y compris celles qui étaient à côté du plateau de jeu. On enlève du plateau de jeu toutes les cartes Obstacle. On mélange les cartes Voyage.



Fin du jeu

Après les 4 tours de jeu, le joueur qui a ramassé le plus de bornes de sa couleur ou qui les a toutes ramassées a gagné !

En cas d'égalité c'est le nombre de cartes Voyage qui départage les joueurs.

ELFENLAND se termine après le 4^{ème} tour de jeu. Le joueur qui à la fin du 4^{ème} tour a récolté le plus de bornes de sa couleur gagne la partie. Si des joueurs sont à égalité c'est le joueur qui a encore le plus grand nombre de cartes Voyage en main qui l'emporte. Au cas où un joueur aurait ramassé toutes ses bornes avant le 4^{ème} tour, on termine le tour en cours et on désigne le vainqueur (cf. plus haut)



Variante

Au début du jeu on mélange les 12 cartes désignant les villes et on en distribue une, face cachée, à chaque joueur. Les cartes des villes restantes sont écartées du jeu, on ne les utilisera plus pour cette partie. Il s'agira pour les joueurs de récolter leurs bornes et de terminer le jeu, à la fin du 4^{ème} tour si possible, dans la ville ou le plus près possible de la ville désignée par la carte que le joueur a reçue au tout début du jeu. Autrement toutes les règles du jeu expliquées plus haut restent valables. A la fin du jeu, les joueurs découvrent la ville inscrite sur leur carte. Ils comptent le nombre de villes qui les séparent de celle-ci (on prend le chemin le plus court). Les joueurs déduiront cette valeur du nombre de bornes qu'ils auront ramassées. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité on regarde celui qui était arrivé le plus près de la ville désignée par sa carte.

Exemple 5

Viviane a visité 17 villes et elle termine le jeu dans la ville de THROTMANNI. Elle a reçu la carte désignant la ville de JACCARANDA. Il n'y a qu'une ville qui sépare Viviane de la ville de JACCARANDA. Elle déduit donc 1 point du total des 17 bornes qu'elle avait ramassées, ce qui lui donne le résultat final de 16 points.

Vous avez acheté un produit de qualité. Si, toutefois, vous aviez des remarques à nous faire, nous vous prions de nous les adresser directement.

Avez-vous des questions ? Nous vous renseignons volontiers :

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5

D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Distribution française :

GIGAMIC

BP30-62930 WIMEREUX

www.gigamic.com



Alan Moon Elfenland

résumé basé sur les règles originales d'Alan Moon

Au départ

- Chacun reçoit 1 botte d'elfe, 1 jeton obstacle rouge et tire au hasard une carte village natal, qui reste cachée des autres joueurs.
- Chacun des 20 villages reçoit 1 pion de chaque couleur jouée.
- Les cartes tour de jeu sont empilées dans l'ordre, le 1 étant visible au-dessus.

Fin du jeu

Au bout de 4 tours complets:

$score = nb \text{ pions récupérés} - nb \text{ routes}$
séparant la botte d'elfe du village natal

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes voyage en main a gagné.

Victoire exceptionnelle - si un joueur a récupéré ses 20 pions à la fin du 3^{ème} tour, il est vainqueur.



Tour de jeu

- 1/ Chacun reçoit 8 cartes voyages
- 2/ Chacun pioche un jeton transport face cachée
- 3/ On retourne face visible 5 jetons transport. Chacun pioche alors 1 jeton (un des visibles ou un caché). On recommence 3 fois un tour complet. Si un jeton visible est pris, on en retourne un autre pour qu'il y en ait toujours 5.
- 4/ Chacun son tour peut placer un jeton transport ou son obstacle (si transport déjà posé sur la même route) sur le plateau. On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- 5/ Chacun son tour joue ses cartes voyage; il ne faut pas en avoir plus de 4 à la fin (l'excédent est défaussé au besoin). Pour tout village visité, le pion est récupéré.
- 6/ La carte tour de jeu en cours et les éventuels jetons obstacles sont remis dans la boîte; les jetons transport du plateau sont remélangés face cachée; les cartes voyage jouées sont remélangées. Si un joueur a plus de 1 jeton transport, il se défausse de l'excédent. On défausse la carte tour de jeu.

Mémo

- *Caravanes* - on peut dépenser 3 cartes voyage quelconques pour se déplacer sur une route ayant un jeton transport (4 s'il y a un obstacle en plus).
- *Mare nebulae* - 1 carte radeau ou caravane 3 cartes voyage
- *Mare Magnum* - 2 cartes radeau; pas de caravane

Un jeu Amigo - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

Alan Moon Elfenland

résumé basé sur les règles originales d'Alan Moon

Au départ

- Chacun reçoit 1 botte d'elfe, 1 jeton obstacle rouge et tire au hasard une carte village natal, qui reste cachée des autres joueurs.
- Chacun des 20 villages reçoit 1 pion de chaque couleur jouée.
- Les cartes tour de jeu sont empilées dans l'ordre, le 1 étant visible au-dessus.

Fin du jeu

Au bout de 4 tours complets:

$score = nb \text{ pions récupérés} - nb \text{ routes}$
séparant la botte d'elfe du village natal

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes voyage en main a gagné.

Victoire exceptionnelle - si un joueur a récupéré ses 20 pions à la fin du 3^{ème} tour, il est vainqueur.



Tour de jeu

- 1/ Chacun reçoit 8 cartes voyages
- 2/ Chacun pioche un jeton transport face cachée
- 3/ On retourne face visible 5 jetons transport. Chacun pioche alors 1 jeton (un des visibles ou un caché). On recommence 3 fois un tour complet. Si un jeton visible est pris, on en retourne un autre pour qu'il y en ait toujours 5.
- 4/ Chacun son tour peut placer un jeton transport ou son obstacle (si transport déjà posé sur la même route) sur le plateau. On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- 5/ Chacun son tour joue ses cartes voyage; il ne faut pas en avoir plus de 4 à la fin (l'excédent est défaussé au besoin). Pour tout village visité, le pion est récupéré.
- 6/ La carte tour de jeu en cours et les éventuels jetons obstacles sont remis dans la boîte; les jetons transport du plateau sont remélangés face cachée; les cartes voyage jouées sont remélangées. Si un joueur a plus de 1 jeton transport, il se défausse de l'excédent. On défausse la carte tour de jeu.

Mémo

- *Caravanes* - on peut dépenser 3 cartes voyage quelconques pour se déplacer sur une route ayant un jeton transport (4 s'il y a un obstacle en plus).
- *Mare nebulae* - 1 carte radeau ou caravane 3 cartes voyage
- *Mare Magnum* - 2 cartes radeau; pas de caravane

Un jeu Amigo - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>