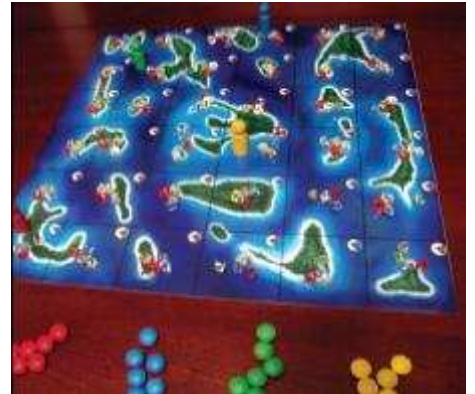


Wayfinder (L'explorateur) – Règles



Un ouragan terrifie quatre tribus en train de voyager et les jette dans un groupe d'îles tropicales. En tant qu'explorateur de la tribu, vous devez transporter les membres de votre tribu vers des villages en organisant une série de voyages. Créer des villages vous rapportera de l'honneur et du prestige parmi les tribus. L'explorateur qui montrera les meilleures capacités de navigation ira vers la victoire.

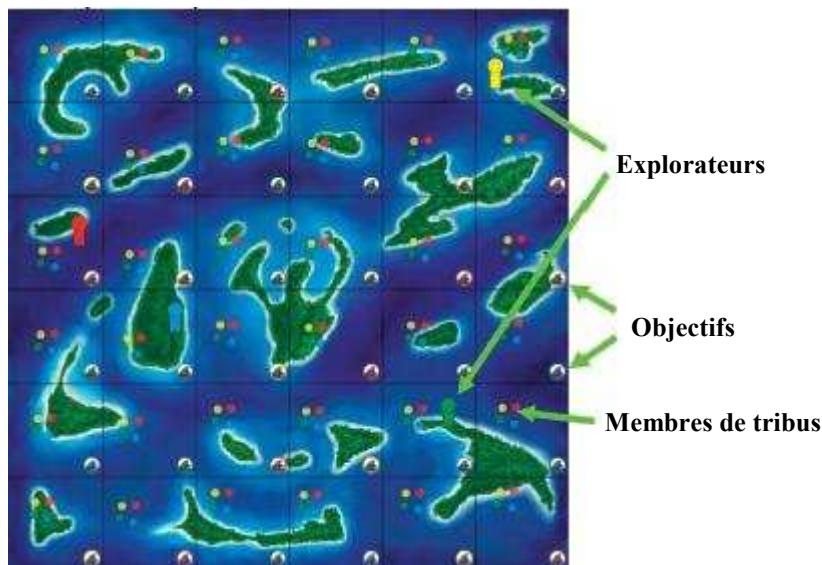


Composants

- 144 gemmes de 4 couleurs représentant les membres des tribus.
- 24 huttes de 4 couleurs.
- 4 explorateurs.
- 1 plateau de jeu.
- Ce livret de règles.

Préparation de la partie

- Mettez le plateau de jeu en place.
- Placez un membre de tribu de chaque couleur sur chaque case de la carte.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend l'explorateur de cette couleur. Les couleurs non jouées sont neutres.
- Choisissez un premier joueur.
- En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, choisissez un emplacement de départ pour votre explorateur.



Wayfinder (L'explorateur) – Règles

Déroulement de la partie

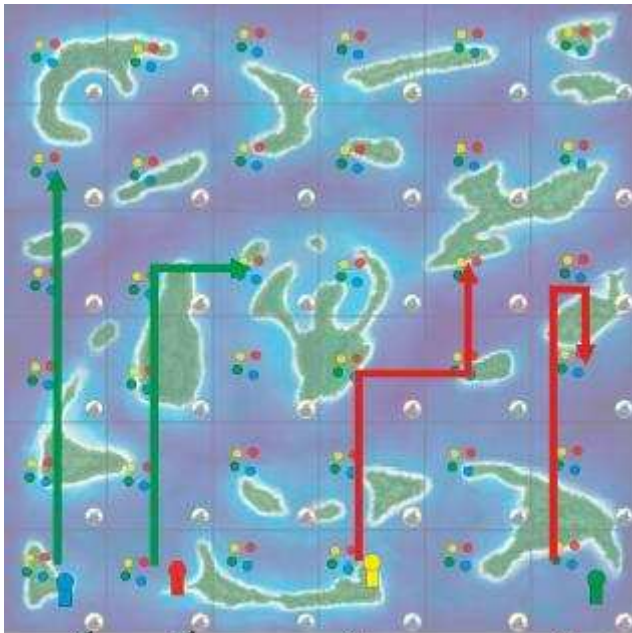
Vue d'ensemble du jeu

Pendant la partie, les explorateurs voyageront sur l'océan pour transporter des membres des tribus et les faire participer à la construction de villages dans l'ensemble des îles. Pendant votre tour, vous effectuerez un voyage. Pendant le tour des autres joueurs, vous devez choisir rapidement l'emplacement du prochain voyage de votre explorateur.

Voyage

Pendant votre tour, vous commencez un voyage de la case sur laquelle votre explorateur est localisé.

- Prenez tous les membres des tribus (gemmes) se trouvant sur la case contenant votre explorateur mais laissez les huttes et l'explorateur.
- A partir de cette case, vous voyagez en ligne droite et pouvez bifurquer à droite ou gauche une fois pendant le voyage.

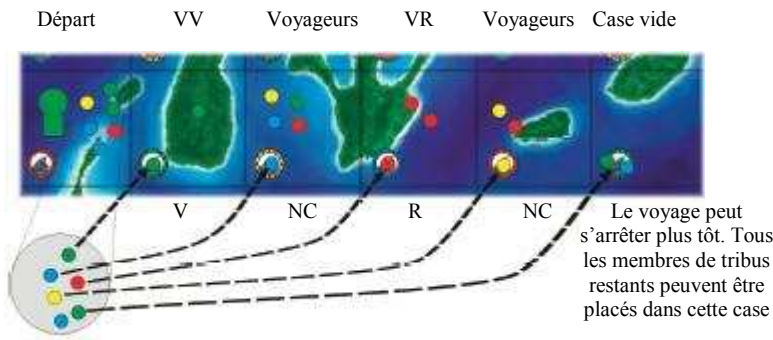


Voyage en ligne droite ...
... Ou avec une bifurcation ...
... Mais pas 2 virages ...
... Ni de demi-tour

- A chaque fois que vous passez sur un carré, vous devez placer un membre de tribu sur chaque objectif (le cercle avec un bateau) le long du chemin jusqu'à ce que vous ayez placé tous les membres des tribus. Si vous rencontrez une case vide (sans gemme), vous pouvez laisser un membre de n'importe quelle tribu dans cette case. **C'est ainsi que vous créez un village de cette couleur dans cette case.**
- **Déplacement spécial** : Si vous rencontrez une case vide, vous pouvez choisir de finir votre voyage plus tôt et de placer les membres de tribus restants dans cette case.
- Si vous passez au-dessus d'une case qui contient exactement une couleur de membres de tribus, vous devez alors placer un membre de la tribu de cette couleur sur l'objectif parce qu'un village en construction existe là. Si vous n'avez pas de membre de la tribu de cette couleur, vous ne pouvez pas passer par cette case.
- S'il y a un déplacement possible, vous devez vous déplacer même s'il s'agit juste de déplacer tous les membres de tribus dans une case vide adjacente.

Wayfinder (L'explorateur) – Règles

Exemple de déplacement



Légende

- VV = Village vert en cours de construction
- VR = Village rouge en cours de construction
- V = Seul le vert est autorisé
- R = Seul le rouge est autorisé
- NC = N'importe quelle couleur

Déplacement spécial : Retour au pays

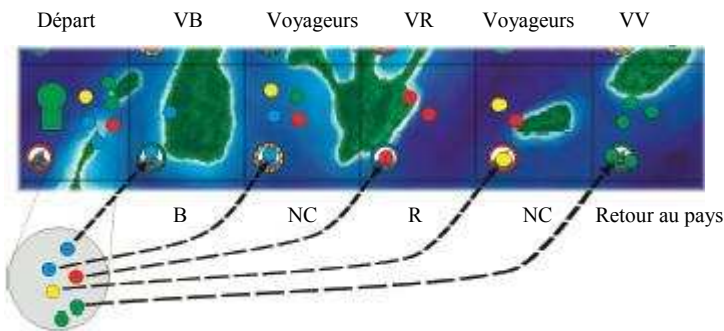
Si vous êtes en train d'effectuer votre dernier mouvement vers un village en cours de construction, vous pouvez alors exécuter un déplacement spécial de retour au pays et placer tous les membres de tribus restants dans cette case aux conditions suivantes.

1. Tous les membres de tribus restants dans votre main sont de la même couleur que le village en cours de construction dans lequel vous pénétrez et...
2. Le nombre total de membres de tribus dans votre main et dans le village en cours de construction est inférieur ou égal à 5.

Si le nombre total de membres de tribus dans votre main et dans le village en cours de construction est supérieur à 5, vous ne pouvez placer que l'un d'entre eux dans cette case et devez continuer votre voyage.

Exemple de déplacement spécial : Retour au pays

Dans l'exemple suivant, le joueur vert a 2 membres de la tribu verte à placer dans la dernière case. Il y a là un village vert en cours de construction. Comme le nombre de membres de tribu qu'il souhaite placer dans cette case plus le nombre de membres déjà dans la case est inférieur ou égal à 5, il peut placer les 2 membres verts restants dans cette case.



Légende

- VB = Village bleu en cours de construction
- VR = Village rouge en cours de construction
- VV = Village vert en cours de construction
- B = Seul le bleu est autorisé
- R = Seul le rouge est autorisé
- NC = N'importe quelle couleur

Remarque importante : Le seul cas où vous pouvez placer plus d'un membre de tribu dans une case est le mouvement final du voyage lors d'un retour au pays ou quand vous finissez votre voyage plus tôt en plaçant tous les membres de tribu restants dans une case vide.

Créer un village

Quand une case contenant un village en cours de construction (c'est-à-dire une case qui n'a de membres de tribus que d'une seule couleur) obtient une population d'exactly 5 membres, un village est créé dans cette case. C'est par ce moyen que les explorateurs gagnent du prestige dans les îles.

Après avoir construit un village, prenez les 5 membres de la tribu et placez-les devant vous. Remplacez les membres de la tribu par une hutte de même couleur.

Wayfinder (L'explorateur) – Règles

Décompte d'un village

Quand vous créez un village de votre couleur, vous marquez 25 points de victoire (PV). Quand vous créez un village d'une couleur d'un adversaire, vous marquez 5 PV. C'est ainsi que les PV sont marqués jusqu'au décompte final. Vous pouvez conserver les scores avec un stylo et du papier.

Pour les voyages futurs, la case où le village a été créé est maintenant considérée comme vide. N'importe quel membre de tribu de n'importe quelle couleur peut y commencer la construction d'un autre village ultérieurement.

Remarque : Il est possible de créer plus d'un village dans différentes cases lors d'un même tour. **Une case qui contient un village en cours de construction ne peut jamais contenir plus de 5 membres de la tribu.**

Voyages non réussis

Il y a deux manières pour qu'un voyage soit un échec: 1) Si vous manquez de cases pour jouer les membres de tribus restants ; 2) Vous ne pouvez plus vous déplacer à cause des contraintes de couleur.

Si vous avez commencé sur une case avec beaucoup de membres de tribu, il est tout à fait possible que vous ne puissiez pas accomplir votre voyage en totalité même après bifurqué à droite ou à gauche. Dans ce cas, votre seule option est de terminer votre déplacement sur une case vide.

Vous constaterez parfois que vous êtes dans un cul-de-sac parce que vous n'avez pas les bonnes couleurs de membres de tribus pour continuer. Dans tous les cas, vous devez reprendre vos membres de tribus des objectifs et essayer de trouver un autre chemin.

Si vous ne pouvez pas vous déplacer du tout, vous devez alors récupérer votre explorateur. Votre tour est terminé. Toutefois, vous devez vous déplacer si vous le pouvez.

Fin du tour

Votre tour est terminé après que vous avez placé tous les membres de tribus sur des objectifs le long de votre voyage. Après avoir placé votre dernier membre de tribu, récupérez votre explorateur et faites le ménage (c'est-à-dire déplacez chaque membre de tribu qui est sur un objectif au milieu de la case). Le tour passe au joueur à votre gauche.

Choix de votre prochain voyage

Le temps est maintenant essentiel. Vous devez trouver un emplacement de départ pour votre prochain voyage avant que le joueur à votre droite ait récupéré son explorateur. S'il récupère son explorateur avant que vous ne placiez le votre, quelqu'un commence un compte à rebours de 5. Si vous n'avez pas choisi d'emplacement valide pour votre explorateur à la fin de ce compte à rebours, vous perdez votre prochain tour.

Vous ne pouvez placer un explorateur que sur une case contenant des **voyageurs** (c'est-à-dire une case contenant des membres d'au moins 2 tribus). Vous ne pouvez pas placer votre explorateur dans une case avec un autre explorateur, dans un village en construction ou dans une case vide.

Si à un moment quelconque de la partie un joueur ne peut pas placer son explorateur pour le prochain voyage, l'ordre de tour change. A partir de là, chaque tour de jeu fonctionne comme suit : 1. Placer son explorateur, puis 2. Effectuer son voyage. Il n'y a plus de course pour placer son explorateur.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de déplacement possible.

Décompte final

A la fin de la partie, chaque case qui contient un village en cours de construction (au moins un membre d'une tribu et une seule couleur) sera scorée pour le joueur de cette couleur. Les PV sont le nombre d'éléments de la couleur dans cette case élevé au carré. C'est-à-dire que vous additionnez les membres de la tribu avec les huttes de cette couleur et vous ajoutez 1 si l'objectif de cette case est de cette couleur. Calculez le carré de cette valeur (ou regardez dans le tableau ci-dessous).

Wayfinder (L'explorateur) – Règles

Éléments de votre couleur	Aide pour le décompte final						
	1	2	3	4	5	6	7
Score	1	4	9	16	25	36	49

Exemple 1 : Une case contient 3 membres de la tribu jaune. Les PV pour ceci sont $3^2 = 9$ points.

Exemple 2 : Une case contient 2 membres de la tribu rouge et 2 huttes rouges. Les PV = $(2 \text{ membres de la tribu} + 2 \text{ huttes})^2 = 16$ PV.

Exemple 3 : Une case contient 1 membre de la tribu bleue, 1 hutte bleue et la case contient un objectif bleu. Les PV = $(1 \text{ membre de la tribu} + 1 \text{ hutte} + 1 \text{ bonus d'objectif})^2 = 9$ PV.

Exemple 4 : Une case contient 2 huttes, deux membres de la tribu bleue et 1 membre de la tribu rouge. Les PV = 0 parce que cette case n'est pas un village en construction.

Exemple 5 : Une case contient 3 huttes rouges et un objectif rouge mais aucun membre de tribu. PV = 0 parce que cette case n'est pas un village en construction.

Ajoutez les PV de fin de partie aux PV acquis pendant la partie. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant !

Remarque : Le décompte final est tout à fait significatif et peut générer plus de 50% de tous les PV.

Variante pour 2 joueurs

Pour une partie plus cérébrale (et plus longue) utiliser l'ordre du tour suivant: 1) Effectuer le voyage. 2) Placer son explorateur. Dans cette variante, il n'y a aucune course pour placer son explorateur avant que l'autre joueur n'accomplisse son tour.

Solitaire

Dans une partie en solitaire, la longueur minimum d'un voyage est de 2 cases.

Niveau 1 : Partie avec une seule couleur

Jouez la partie avec une seule couleur, traitez les autres couleurs comme des couleurs neutres, et essayez de réaliser le score le plus élevé possible.

Niveau 2 : Partie avec deux couleurs

Changez de couleur à chaque tour. Les autres couleurs sont neutres. Scorez les PV séparément pour chaque couleur. A la fin de la partie, totalisez les PV pour les deux couleurs.

Niveau 3 et 4

Les niveaux 3 et 4 sont joués avec 3 et 4 couleurs respectivement.

Les règles sont les mêmes qu'avec le niveau 2.

Stratégie

- Essayez de commencer des villages de votre couleur dans les secteurs qui ont des objectifs et/ou des huttes de votre couleur. Ceci aidera à maximiser le décompte final.
- Quand vous commencez un village d'une couleur adverse, évitez de placer un membre de tribu ayant la même couleur qu'une hutte existante adverse.
- Essayez de ne pas créer de village en cours de construction avec 4 membres de votre couleur (particulièrement dans une partie à 4 joueurs) car ceci donne à d'autres joueurs une chance de terminer votre village et vous voler 25 points.
- Il est bon d'offrir au joueur à votre gauche la possibilité de construire un village du joueur à votre droite ou du joueur en face de vous pour le voler de 25 PV.
- Si le joueur après vous a son explorateur sur une case avec beaucoup de membres de tribu, vous pouvez limiter ses choix en voyageant au-dessus de cases vides.
- Recherchez les occasions de décompte de retour au pays.
- Vous pouvez bloquer les occasions de décompte de retour au pays d'un autre joueur en ajoutant juste un voyageur dans la case contenant son explorateur.

