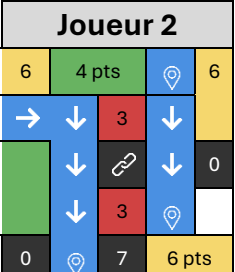
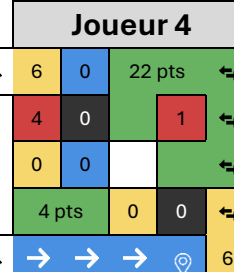


Aide de jeu

Terrain	Comment gagner des points ?	Exemple
 Montagne	7 points par colonne contenant au moins deux montagnes.	Joueur 1 : 14 Joueur 2 : 7 Joueur 3 : 21 Joueur 4 : 0
 Arbre	<i>Forêt = 2 cases « Arbre » connectées (*) minimum</i> Dans chacune des forêts : 2 points par case « Arbre ».	Joueur 1 : 36 Joueur 2 : 14 Joueur 3 : 0 Joueur 4 : 26
 Village	1 point par type de terrain différent présent dans les 8 cases qui l'entourent. Un village rapporte 0 point s'il est connecté à un autre village. (*)	Joueur 1 : 10 Joueur 2 : 6 Joueur 3 : 7 Joueur 4 : 5
 Champ	<i>Domaine = 2 cases « Champ » connectées (*) minimum</i> 6 points par domaine qu'importe sa taille.	Joueur 1 : 12 Joueur 2 : 12 Joueur 3 : 18 Joueur 4 : 12
 Eau	<i>Rivière = 2 cases « Eau » connectées (*) minimum</i> Comptez les cases « Eau » (*) qui compose votre rivière en utilisant le chemin le plus court pour aller d'une extrémité à une autre pour obtenir son score. Si la longueur totale de la rivière dépasse 10 cases (11 cases ou plus) elle rapporte 0 point.	Joueur 1 : 0 Joueur 2 : 7 Joueur 3 : 20 Joueur 4 : 13

(*) Se touchent par un côté haut, bas, gauche ou droite.

(*) Nombre de cases eau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 et +
Points	0	2	4	7	10	13	16	19	22	25	0

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
			

Aide de jeu

Terrain	Comment gagner des points ?	Exemple
 Montagne	7 points par colonne contenant au moins deux montagnes.	Joueur 1 : 14 Joueur 2 : 7 Joueur 3 : 21 Joueur 4 : 0
 Arbre	<i>Forêt = 2 cases « Arbre » connectées (*) minimum</i> Dans chacune des forêts : 2 points par case « Arbre ».	Joueur 1 : 36 Joueur 2 : 14 Joueur 3 : 0 Joueur 4 : 26
 Village	1 point par type de terrain différent présent dans les 8 cases qui l'entourent. Un village rapporte 0 point s'il est connecté à un autre village. (*)	Joueur 1 : 10 Joueur 2 : 6 Joueur 3 : 7 Joueur 4 : 5
 Champ	<i>Domaine = 2 cases « Champ » connectées (*) minimum</i> 6 points par domaine qu'importe sa taille.	Joueur 1 : 12 Joueur 2 : 12 Joueur 3 : 18 Joueur 4 : 12
 Eau	<i>Rivière = 2 cases « Eau » connectées (*) minimum</i> Comptez les cases « Eau » (*) qui compose votre rivière en utilisant le chemin le plus court pour aller d'une extrémité à une autre pour obtenir son score. Si la longueur totale de la rivière dépasse 10 cases (11 cases ou plus) elle rapporte 0 point.	Joueur 1 : 0 Joueur 2 : 7 Joueur 3 : 20 Joueur 4 : 13

(*) Se touchent par un côté haut, bas, gauche ou droite.

(*) Nombre de cases eau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 et +
Points	0	2	4	7	10	13	16	19	22	25	0

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
