

## ACTIONS DU JEU



Le joueur avec le ▲ joue en premier. Chaque tour, un joueur déplace un de ses Randonneurs vers un lieu inoccupé le long du Parcours et effectue l'action associée. Pour visiter un lieu occupé par un autre Randonneur, il vous faudra utiliser votre Feu de camp.



### GOURDES

Remplissez une Gourde avec une gagnée pendant votre tour et placez-la sur votre . Effectuez alors l'action de votre Gourde. Vous pouvez remplir plusieurs de vos Gourdes pendant un tour mais seulement avec des gagnées pendant ce tour.

**PIOCHEZ UNE CARTE GOURDE** **GOURDES DEVANT LE JOUEUR**



### L'APPAREIL PHOTO & LES PHOTOS

Payez deux jetons de votre choix depuis votre réserve et prenez une Photo sur le lieu . Les Photos rapportent **1 POINT** chacune. Après avoir pris une Photo depuis le lieu, récupérez l'Appareil photo. L'Appareil photo permet aux joueurs de prendre une Photo pour un jeton au lieu de deux.

**LE JOUEUR AVEC L' PEUT PRENDRE UNE PHOTO À LA FIN DE LA SAISON**

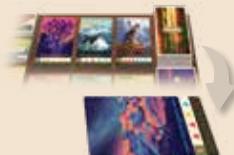
IMMÉDIATE COÛT



CAPACITÉ PERMANENTE

### ACHETER UN ÉQUIPEMENT

Choisissez une des trois cartes Équipement disponibles sur le plateau et payez son coût en . Toutes les cartes Équipement ont des capacités permanentes, et certaines ont une capacité IMMÉDIATE qui s'active une seule fois lors de l'achat.



### RÉSERVER UN PARC

Choisissez un des trois Parcs disponibles sur le plateau ou piochez la première carte de la pioche Parks. Placez la carte Parks face visible *horizontalement* devant vous. Lorsque vous effectuerez l'action "Visiter un Parc" lors d'un prochain tour, vous pourrez visiter l'un de vos Parcs réservés. Le premier joueur qui effectue cette action à la Fin du Parcours prend également le jeton ▲.



### VISITER UN PARC

Choisissez un des trois Parcs disponibles sur le plateau ou un de vos Parcs réservés et payez les jetons correspondants. Prenez la carte Parks et placez-la verticalement dans votre zone de score. Les points indiqués sur la carte Parks sont comptabilisés à la fin de la partie.



## LIEUX DU PARCOURS



Prenez un jeton Forêt et ajoutez-le à votre réserve



Prenez un jeton Montagne et ajoutez-le à votre réserve



Prenez deux jetons Soleil et ajoutez-les à votre réserve



Prenez deux jetons Pluie et ajoutez-les à votre réserve



Piochez une Gourde **OU**  Payez deux jetons pour prendre une Photo et récupérer l'Appareil photo



Prenez 1 jeton Soleil et 1 jeton Pluie et ajoutez-les à votre réserve

**SEULEMENT À 4 JOUEURS OU PLUS**

**ICÔNE LIEUX** • Les cartes peuvent faire référence à un Lieu du Parcours par l'icône du Lieu et le symbole du Parcours.



### ICÔNE JETONS

1 Une icône carrée marron indique que n'importe quel jeton peut être utilisé

1



Dépensez 1 jeton de votre choix pour récupérer un jeton Animaux Sauvages



Dépensez 1 jeton et récupérez 1 autre jeton (sauf Animaux Sauvages). Vous pouvez le faire deux fois.

PARKS

Réservez ou Visitez un Parc **OU**  Achetez une carte Équipement



Payez 1 Pluie pour copier l'action d'un autre Lieu occupé par un Randonneur

LES JOUEURS PEUVENT AVOIR 12 JETONS MAXIMUM À LA FIN DE LEUR TOUR.

### FEUX DE CAMP

Rallumez votre Feu de camp lorsqu'un de vos Randonneurs arrive à la  Fin du Parcours.



### FIN DU PARCOURS

#### DERNIER RANDONNEUR SUR LE PARCOURS

Lorsqu'il reste seulement un Randonneur sur le Parcours, le joueur doit le déplacer à la fin du Parcours.



### ANIMAUX SAUVAGES

Les Animaux Sauvages sont sauvages ! Ils peuvent être utilisés à la place de n'importe quel autre jeton pour visiter des Parcs, prendre des Photos, acheter des Équipements et visiter la rivière.

Les Animaux Sauvages ne peuvent pas être utilisés pour remplir une Gourde ou pour les échanges  des Lieux ou des Gourdes.