

MISE EN PLACE

Avant l'étape 1 de la configuration (5.1.1), récupérez les 12 marqueurs de couleurs, retournez-les face cachée et les dispersez. Placer un marqueur de couleur dans chaque clairière sur la carte, puis retournez-les. Ensuite, placez les 6 marqueurs de chemin fermé pour couvrir les 6 chemins marqués d'un C. Ensuite, poursuivez la configuration normale.

1.1.2 **Marqueurs de couleurs** / La couleur d'une clairière correspond à son marqueur de costume.

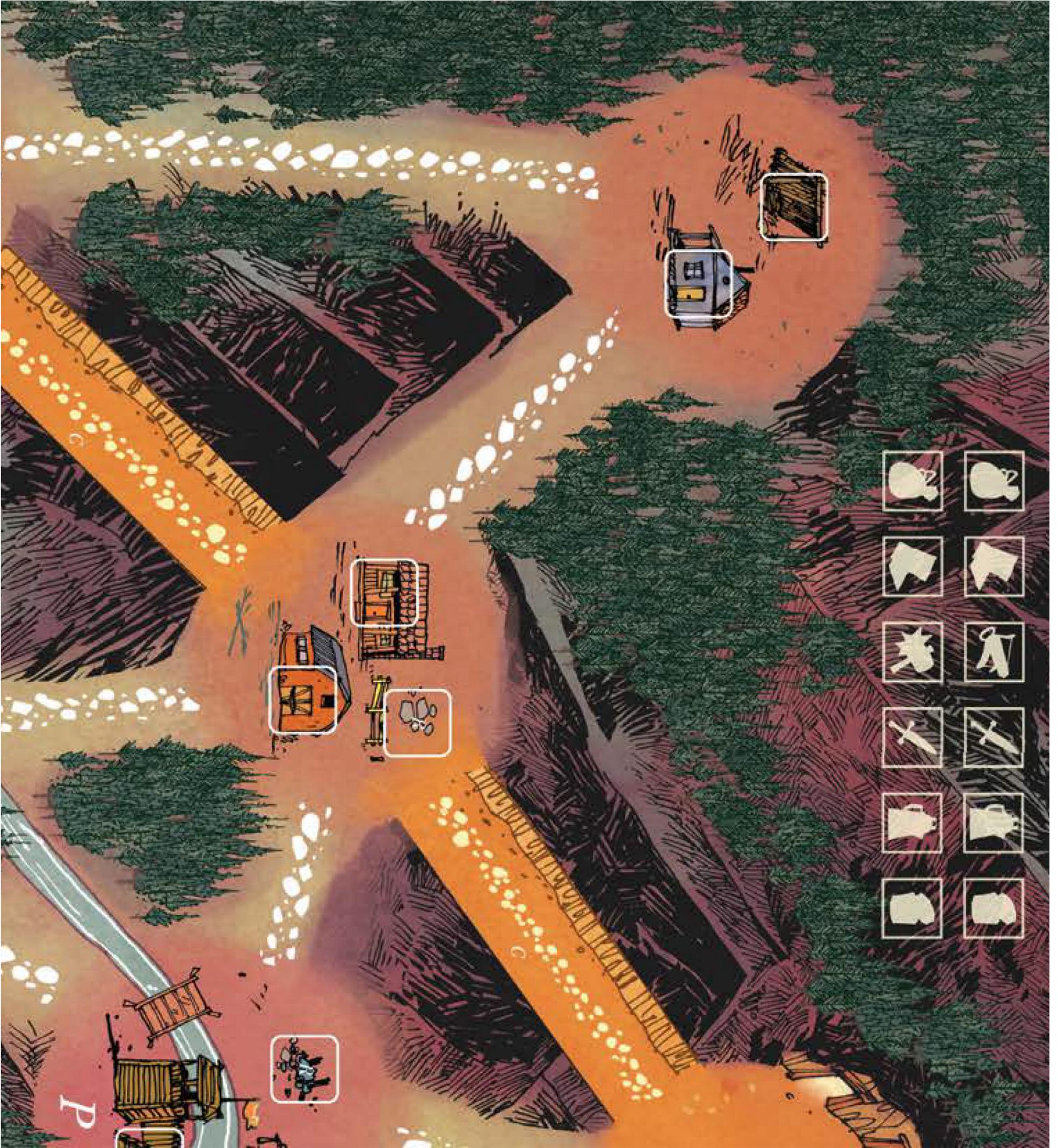
1.1.3 **Chemins fermés** / Un chemin couvert d'un marqueur de chemin fermé est un chemin fermé. Les clairières reliées par un chemin fermé ne sont pas adjacentes. (Les chemins fermés entourent et divisent les forêts exactement comme le font les chemins.)

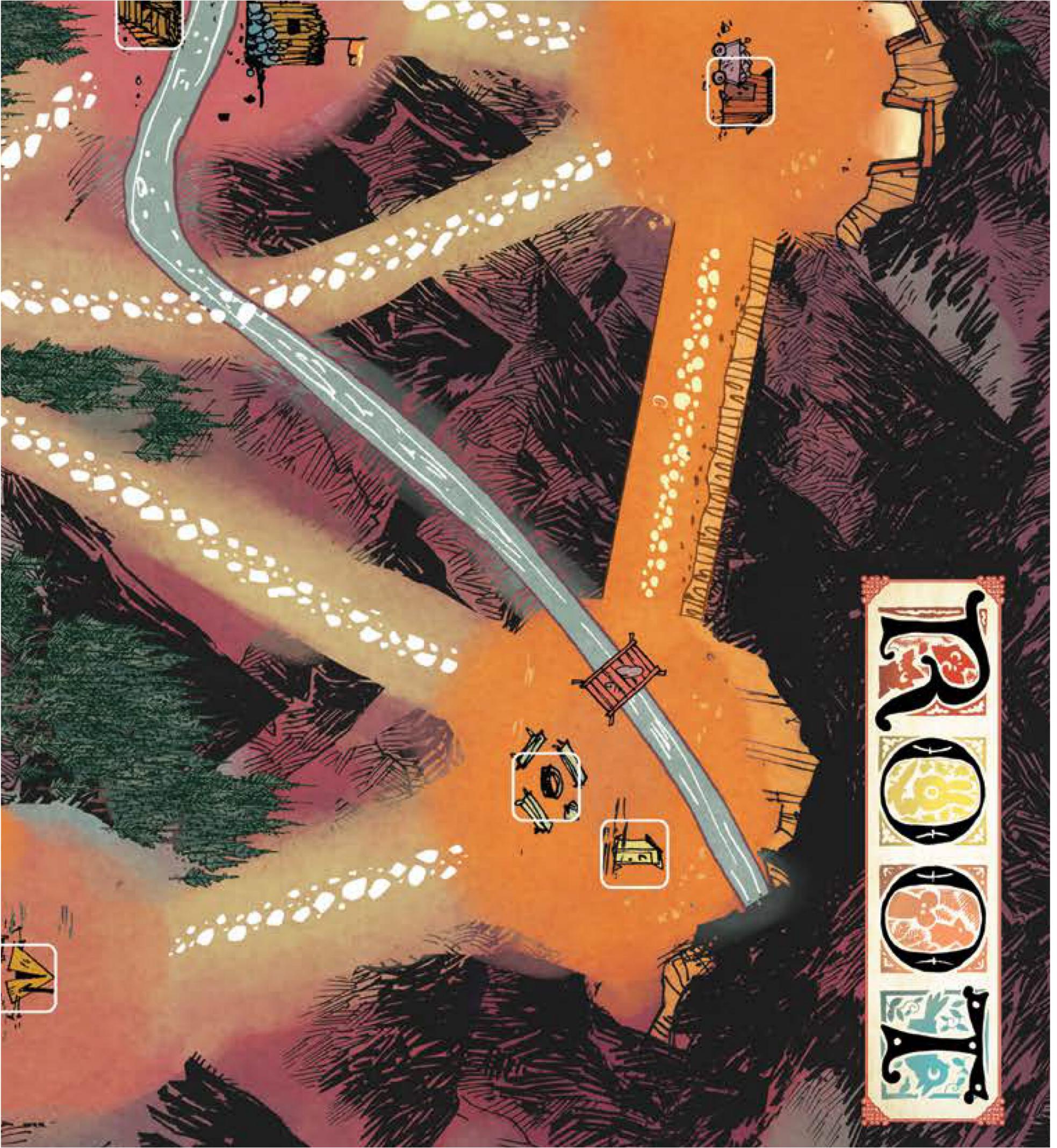
1.1.4 **Suppression de chemins fermés** / Une fois par tour pendant le Jour, un joueur peut dépenser une carte afin de retirer un marqueur chemin fermé. Remettez-le dans la boîte et marquer un point de victoire. Le joueur doit avoir un nombre quelconque de pièces dans une clairière liée à le marqueur de chemin fermé afin de le supprimer.

1.1.5 **La Passe** / La clairière marquée d'un P est le col de la montagne. À la fin du Crépuscule d'un joueur, si ce dernier contrôle la passe, ce joueur marque 1 point de victoire



La Passe





ROOTS



