

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 disperser. Placer un marqueur de couleur dans chaque clairière sur la carte, puis retournez-les. Après l'étape 7 de la configuration (5.1.7), si la Compagnie de la Rivière n'est pas en jeu, le joueur qui se place en dernier choisit l'emplacement du vieux Ferry dans n'importe quelle clairière côtière.

- 1.1.2 Marqueurs de couleurs / La couleur d'une clairière correspond à son marqueur de costume.
- 1.1.3 Le lac / Le lac est au centre de la carte. Les clairières touchant le lac (non séparées par une forêt) sont des clairières côtières. Les forêts qui touchent le lac sont des forêts côtières. Le lac est traité comme une rivière, mais il entoure et divise les clairières côtières et les forêts. Toutes les forêts adjacentes au lac sont adjacentes.
- 1.1.4 L'ancien ferry / Ce pion ne peut pas être retiré. Chaque fois qu'un joueur quitte la clairière côtière avec l'ancien ferry, ce joueur traite les autres clairières côtières comme adjacentes. À chaque fois qu'un joueur passe d'une clairière côtière à une autre clairière côtière, déplacez également l'ancien ferry vers la clairière de destination.



Le vieux Ferry







