

D

explorers

Für 1 bis 4 Entdecker ab 8 Jahren

Autor: Phil Walker-Harding

Illustration: Sabrina Miramon · Anleitung: KniffDesign

Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy, Valentin Köberlein

ENDLICH HAST DU SIE GEFUNDEN!

Eine neue Welt, unberührt und noch nicht erkundet. Und dafür gibt es gute Gründe: Die Landschaft besteht aus schwebenden Felsen, die diese Welt durch ihre Bewegung jahrelang versteckt hielten. Doch leider bist du nicht allein. Andere Entdecker versuchen durch diese fremde Welt zu reisen und sich an ihren Ressourcen zu bereichern. Es liegt an dir, die Erkundungskarten bestmöglich zu nutzen und deine Route geschickt zu planen, um der größte aller Entdecker zu werden!

Ravensburger

SPIELVORBEREITUNG


Jeder Spieler* erhält 1 der 4 Spielerrahmen ①, einen Satz von 3 unterschiedlichen der 12 Wertungsplättchen ②, 8 der 32 Landschaftsplättchen (jeweils Nummern 1-8) ③ und 1 der 4 abwischbaren Stifte. Wer zuletzt in ein anderes Land gereist ist, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

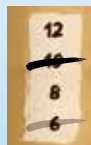


Vor dem Spielstart entscheiden sich die Spieler für eine beliebige Seite des Rahmens und der Wertungsplättchen, mit der sie spielen wollen. Es ist wichtig, dass **alle Spieler die gleichen Seiten verwenden!**

Für das erste Spiel empfehlen wir die Seiten zu wählen, die im nebenstehenden Aufbaubild zu sehen sind.

Die folgenden Regeln beziehen sich auf diesen Aufbau. Für zukünftige Spiele können die verschiedenen Seiten (siehe Expertenvariante, Seite 8) nach Belieben kombiniert werden.

- A** Die Wertungsplättchen werden in die passenden Aussparungen des Rahmens eingelegt. Proviant links, Dörfer in die Mitte und Edelsteine rechts.
- B** Der Startspieler platziert 4 Landschaftsplättchen seiner Wahl (Landschaftsseite sichtbar) in beliebiger Ausrichtung in die große Aussparung seines Rahmens. Alle anderen Spieler platzieren die gleichen Landschaftsplättchen **in der exakt gleichen Anordnung in ihren Rahmen**. Die auf den Dörfern abgebildeten Zahlen helfen, den richtigen Aufbau nachzubauen. Die verbleibenden Landschaftsplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nur für die Expertenvariante gebraucht (siehe Seite 8).
- C**  Alle Spieler setzen ein Kreuz auf das Dorf, das der Mitte der gesamten Landschaft am nächsten liegt. Dies ist das Dorf, von dem aus ihr startet. Wenn mehrere Dörfer der Mitte am nächsten liegen, bestimmt der Startspieler, welches Dorf gewählt wird.
- D** Angrenzend vom Startdorf wählt jeder Spieler gleichzeitig einen Geländetyp, auf den er 3 Kreuze setzt. Jedes Kreuz muss entweder an das Startdorf oder an ein bereits gesetztes Kreuz angrenzen (siehe Regeln für das Setzen von Kreuzen, Seite 4).
- E** Für 3 Spieler: Die Punktzahl an zweiter Position (10) wird bei allen Spielern an allen 4 Stellen auf dem Rahmen gestrichen.
Für 2 Spieler: Die Punktzahl an zweiter (10) und vierter (6) Position wird bei allen Spielern an allen 4 Stellen auf dem Rahmen gestrichen.



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

explorers

1

2

A

2

	X	XX
X	XX	XXX
3	5	7 10

G

D

A

2

B

3

B

3

B

3

B

3

SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über 4 Runden mit jeweils 7 Zügen pro Runde.

Zu Beginn jeder Runde mischt der Startspieler alle 8 Erkundungskarten und legt 1 von ihnen verdeckt zur Seite. Anschließend bildet er aus dem Rest der Karten einen verdeckten Stapel. Diese Karten werden im Verlauf des Spiels aufgedeckt.

Ein Spielzug ist in 2 Phasen unterteilt:

Phase 1: Der aktive Spieler wählt seinen Geländetyp

In der ersten Runde ist der Startspieler der aktive Spieler.

Er deckt die erste Erkundungskarte vom Stapel auf und wählt einen der zwei Geländetypen auf der Karte. Dazu dreht er die Karte so, dass der ausgewählte Typ zu ihm zeigt. Dadurch wissen alle, welchen Geländetyp er gewählt hat.

Bsp.: Daniel zieht die Karte mit Gebirge/Wüste, er wählt das Gebirge und dreht die Karte so, dass dieser Geländetyp zu ihm zeigt.



Es gibt 4 Geländetypen: Grasland, Gewässer, Wüste und Gebirge. Die Dörfer gelten nicht als Geländetyp. Auf sie dürfen niemals Kreuze gesetzt werden (einzige Ausnahme ist das Startdorf).

Phase 2: Alle Spieler setzen Kreuze

Alle spielen gleichzeitig. Der aktive Spieler setzt 3 Kreuze auf den Geländetyp, den er ausgewählt hat. Nach jedem Zug wechselt der aktive Spieler im Uhrzeigersinn.

Alle anderen Spieler wählen eine der beiden folgenden Optionen:

- Option 1: Sie setzen **3 Kreuze** auf den Geländetyp, den der aktive Spieler **nicht** ausgewählt hat.
- Option 2: Sie setzen **2 Kreuze** auf denselben Geländetyp, den der aktive Spieler gewählt hat.

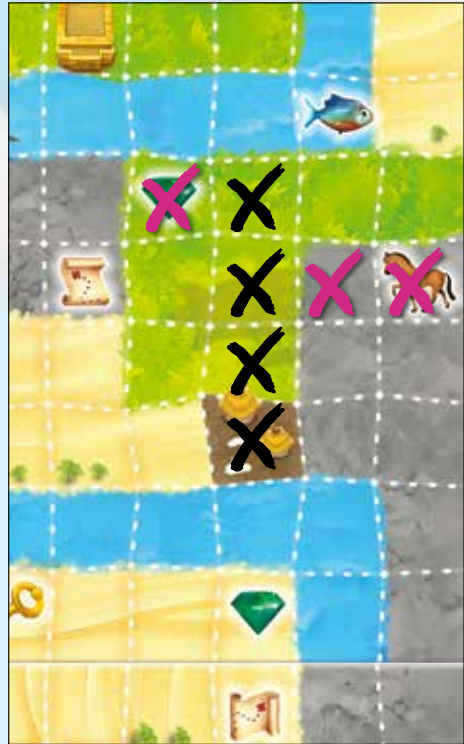
Für 3 Spieler gibt es im letzten Zug der letzten Runde keinen aktiven Spieler. In diesem Zug dürfen dann alle Spieler frei und ohne Einschränkungen entscheiden, welchen Geländetyp sie wählen, und dort dann 3 Kreuze machen. So sind alle Spieler gleich oft der aktive Spieler.

Regeln für das Setzen von Kreuzen:

- Ein Kreuz muss **immer** waagrecht oder senkrecht (orthogonal) angrenzend an ein bereits bestehendes Kreuz gesetzt werden (inklusive des Startdorfs).
- Es ist nicht verpflichtend, dass alle Kreuze eines Zuges aneinander angrenzend gesetzt werden (siehe folgendes Beispiel).
- Jedes Kreuz eines Zuges muss **auf denselben Geländetyp** gesetzt werden (eine Ausnahme bildet die Joker-Karte).



Carina



Jakob

Bsp.: Daniel kann 3 Kreuze auf Gebirge setzen. Carina wählt Wüste und kann ebenfalls 3 Kreuze setzen. Jakob wählt Gebirge und darf nur 2 Kreuze setzen. Er kreuzt ein Pferd an und darf direkt ein weiteres Kreuz auf ein Gebiet seiner Wahl setzen (siehe Pferd, Seite 6).

Joker-Karten

Ein paar Erkundungskarten zeigen 2 Geländeduos. Die Spieler wählen den Regeln entsprechend eines der Duos und dürfen ihre 3 oder 2 Kreuze frei auf den beiden Geländetypen verteilen.

Bsp.: Jakob ist aktiver Spieler und wählt das Duo Grasland/Gebirge.

Er setzt 2 Kreuze auf das Grasland und 1 Kreuz auf das Gebirge.

Daniel wählt das gleiche Duo und setzt deshalb nur 2 Kreuze.

Er entscheidet sich für 2 Gebirgsfelder.



Orte und Objekte

Wer auf ein Feld mit einem Objekt ein Kreuz setzt, profitiert von dessen Effekt:



Schlüssel: Umkreise einen freien Schlüssel auf deinem Rahmen. Er erlaubt es später (auch im selben Zug), ein Kreuz auf einen Tempel zu setzen.



Landkarte: Umkreise eine freie Landkarte auf deinem Rahmen. Du kannst die Landkarten in einem späteren Zug einsetzen, um den auf der Erkundungskarte vorgegebenen Geländetyp zu ignorieren und stattdessen **4 Kreuze auf einen Geländetyp deiner Wahl** zu setzen. Dabei müssen die Regeln für das Setzen von Kreuzen befolgt werden. Streiche anschließend die umkreiste Landkarte auf deinem Rahmen durch, um anzuzeigen, dass sie verwendet wurde.

Auch wenn der aktive Spieler eine Landkarte einsetzt, muss er einen Geländetyp der gezogenen Erkundungskarte auswählen und zu sich drehen.



Pferd: Setze **sofort** ein Kreuz auf ein Feld **eines beliebigen Geländetyps**. Dieses Feld muss weiterhin orthogonal angrenzend an ein bereits gesetztes Kreuz liegen. Falls auf diesem Feld ein Objekt liegt, profitiere von dessen Effekt. Falls du noch nicht alle Kreuze deines eigenen Zuges verwendet hast, fahre mit deinem Zug normal fort.



Proviand (Äpfel, Karotten und Fische): Kreuze den entsprechenden Proviand auf dem Wertungsplättchen an. Es ist in 4 Spalten aufgeteilt, eine für jede Runde.

Ein Proviand kann nur dann auf der Landschaft angekreuzt werden, wenn er auf dem Wertungsplättchen in der Spalte der momentanen Runde noch zur Verfügung steht. Am Ende **jeder Runde** erhalten die Spieler 2, 5 oder 10 Punkte für 1, 2 oder 3 unterschiedlichen Proviand, der auf dem Wertungsplättchen **in dieser Runde** angekreuzt wurde.

Bsp.: Carina setzt ein Kreuz auf einen Apfel in ihrer Landschaft. Da nun in der aktuellen Spalte keine Äpfel mehr verfügbar sind, kann sie vor der nächsten Runde keine weiteren Kreuze mehr auf Felder mit Äpfeln setzen.



Edelstein: Setze ein Kreuz auf einen Edelstein auf dem Wertungsplättchen. Am Ende **jeder Runde** erhalten die Spieler so viele Punkte wie **insgesamt** Edelsteine auf ihrem Wertungsplättchen angekreuzt wurden.

Bsp.: In Runde 1 streicht Carina 2 Edelsteine durch und erhält am Ende der Runde 2 Punkte. In Runde 2 streicht sie 1 Edelstein durch und erhält am Ende der Runde 3 Punkte (2 + 1).



Tempel: Spieler können nur dann ein Kreuz auf einen Tempel setzen, wenn sie noch einen ungenutzten Schlüssel (umkreist und noch nicht durchgestrichen) auf ihrem Rahmen haben. Streiche einen eingekreisten Schlüssel durch (es spielt keine Rolle, auf welchem Landschaftsplättchen er aufgesammelt wurde). Umkreise dann die höchste noch zur Verfügung stehende Punktzahl des Tempels auf deinem Rahmen. Dies sind die Punkte, die du am Ende des Spiels für das Erkunden des Tempels erhältst.



Um die Zuordnung zu erleichtern, ist jedem Tempel ein Buchstabe zugeordnet, abhängig auf welchem Landschaftsplättchen der Tempel liegt (siehe Spielerrahmen).

Am Ende des Zuges verkündest du, dass du auf diesen Tempel ein Kreuz gesetzt hast. Alle anderen Spieler müssen die von dir gesammelte Punktzahl auf ihrem Rahmen durchstreichen. Sie können auf diesen Tempel zwar auch noch ein Kreuz setzen, erhalten aber weniger Punkte. Wenn mehrere Spieler auf den gleichen Tempel im selben Zug ein Kreuz setzen, erhalten sie alle die zu dieser Zeit höchste zur Verfügung stehende Punktzahl. Die verbleibenden Spieler streichen so viele Punktzahlen (beginnend bei der höchsten freien) durch, wie Spieler ein Kreuz auf den Tempel gesetzt haben.

Bsp.: Daniel und Jakob setzen in derselben Runde ein Kreuz auf Tempel A. Sie bekommen jeweils 12 Punkte. Die anderen Spieler müssen 12 und 10 Punkte für diesen Tempel durchstreichen.



Dorf: Am Spielende schaust du dir die Anzahl der orthogonal anliegenden Kreuze um die Dörfer an (diagonale zählen nicht). Für jedes Dorf erhältst du separat 3, 5, 7 oder 10 Punkte für 1, 2, 3 oder 4 angrenzende Kreuze.

Die Zahlen auf den Dörfern sind nur für den Spieldaufbau wichtig und können während des Spiels ignoriert werden.

Ende des Zuges

Wenn alle Spieler ihre Kreuze gesetzt haben, endet der Zug.

Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers deckt nun als neuer aktiver Spieler die nächste Erkundungskarte auf, entscheidet sich für einen Geländetyp usw.

Rundenende

Wenn alle 7 Erkundungskarten aufgedeckt und abgehandelt wurden, endet die Runde. Jeder Spieler zählt nun seinen Proviant und seine Edelsteine (siehe Seite 6, bzw. 8) und trägt die entsprechenden Siegpunkte auf den jeweiligen Wertungsplättchen ein. Anschließend gibt der Startspieler der gerade beendeten Runde den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter. Für die nächste Runde ist dieser nun der neue Startspieler und beginnt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Nun wertet jeder seine Dörfer und addiert dann alle weiteren Punkte für Proviant, Edelsteine und Tempel (und zum Schluss die Auftragsplättchen, falls mit der Expertenvariante gespielt wurde).



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. *Im Falle eines Unentschiedens gewinnt derjenige, der die wenigsten Landkarten durchgestrichen hat. Ungenutzte Schlüssel und Landkarten geben keine Punkte mehr.*

EXPERTENVARIANTE



Proviant: Am Ende jeder Runde erhältst du 1, 4, 9 oder 16 Punkte für 1, 2, 3 oder 4 Proviant der passenden Sorte, die in der passenden Spalte auf deinem Wertungsplättchen **in dieser Runde** angekreuzt wurden. *In der ersten Runde wird kein Proviant gesammelt und es werden keine Punkte vergeben.*

In der zweiten Runde dürfen nur Äpfel gesammelt werden, in der dritten nur Karotten und in der vierten nur Fische.



Edelsteine: Edelsteine mit negativen Zahlen werden durchgestrichen und Edelsteine mit positiven Zahlen werden umkreist. Du musst dabei der Linie auf dem Wertungsplättchen, von oben links beginnend, folgen. Am Ende jeder Runde werden alle offenen negativen **oder** alle umkreisten positiven Edelsteine zusammengezählt. *Wenn ein Spieler alle negativen durchgestrichen hat, aber noch keine positiven Edelsteine besitzt, ist seine Punktzahl für diese Runde 0.*



Tempel: Die Tempelregeln bleiben gleich (beachtet das Streichen der zweiten Position bei einem Spiel mit 3 Spielern oder der zweiten und vierten Position bei 2 Spielern), allerdings liefert jeder Tempel stets nur 8 Punkte. Zusätzlich erhalten die Spieler eine Anzahl an Kreuzen, je nachdem wann sie den Tempel erkunden (3 für den ersten Spieler, 2 für den zweiten, etc.). Diese Kreuze darfst du **am Ende deines Zuges** auf einen Geländetyp deiner Wahl, unter Beachtung aller Regeln, setzen.

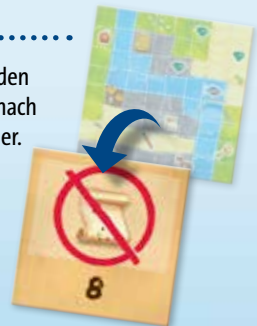


Dörfer: Werte genau **ein** Dorf – Und zwar das mit der geringsten Anzahl an orthogonal angrenzenden Kreuzen. Du erhältst 12, 18, 26 oder 40 Punkte für 1, 2, 3 oder 4 angrenzende Kreuze an diesem Dorf.

DIE AUFTRAGSPLÄTTCHEN

Sobald ihr euch dazu bereit fühlt, könnt ihr die Auftragsplättchen einführen. Es werden während des Spieldaufbaus nach dem Zufallsprinzip 1 bis 3 Landschaftsplättchen (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad) gezogen und aufgedeckt. Sie gelten für alle Spieler. Auf der Rückseite der Landschaftsplättchen befindet sich jeweils ein Ziel, das euch eine neue Möglichkeit bietet, Punkte zu erzielen. Es liegt an euch, sie in eure Strategie zu integrieren oder nicht, um am Ende des Spiels so viele Punkte wie möglich zu gewinnen!

Die erreichten Punkte können in den dafür vorgesehenen Platz auf dem Rahmen eingetragen werden.



Beschreibung der Auftragsplättchen

Erhalte 6/8/16 Punkte, wenn du auf keines der abgebildeten Objekte Kreuze gesetzt hast.



Erhalte 10 Punkte, wenn du in allen Gebieten des angegebenen Geländetyps mindestens ein Kreuz gesetzt hast.



Erhalte 12 Punkte, wenn du eine geschlossene Reihe von Kreuzen gesetzt hast (16 Kreuze, waagrecht **oder** senkrecht).



Schaue, auf wie viele der geforderten Objekte du am Ende des Spiels Kreuze gesetzt hast und erhalte die entsprechenden Punkte.

Beachtet: Die unteren 4 Plättchen bedeuten: „Jeweils Sets aus 3 verschiedenen Sorten Proviant“, „Dörfer mit 4 angrenzenden Kreuzen“, „Tempel mit mindestens 2 angrenzenden Kreuzen“ und „1–4 Kreuze in den Ecken der Landschaft“.



Sobald du die geforderte Bedingung erfüllst, streichst du die höchste verfügbare Punktzahl und schreibst die Punktzahl direkt auf das dafür vorgesehene Feld deines Rahmens. Wenn mehrere Spieler das Ziel im gleichen Zug erreichen, erhalten sie alle die zu dieser Zeit höchste zur Verfügung stehende Punktzahl. Alle anderen Spieler streichen immer so viele Punktzahlen durch, wie Spieler gepunktet haben (beginnend bei der höchsten).

Beachtet: Die unteren 4 Plättchen bedeuten: „Mindestens ein Kreuz angrenzend an jedes Dorf“, „Mindestens ein Kreuz an 3 Dörfern und 3 auf Tempeln“, „Mindestens ein Kreuz an jeder Kante der Landschaft“ und „Mindestens 3 Kreuze auf jedem Landschaftsplättchen“.



Erhalte 1 Punkt für jedes Kreuz in der längsten waagrecht/senkrecht/diagonalen Linie.



Erhalte die entsprechenden Punkte für das größte zusammenhängende Viereck aus Kreuzen.



SOLOVARIANTE

Die Grundregeln bleiben die gleichen mit nachfolgenden Änderungen:

- Streiche zu Beginn der 2., 3. und 4. Runde die höchste zur Verfügung stehende Punktzahl für Tempel auf deinem Rahmen, die du noch nicht besucht hast (auch auf jedem Auftragsplättchen, das du nicht erfüllt hast).
- Zu Beginn jedes Zuges deckst du eine Erkundungskarte auf und legst sie vor dich, sodass ein Geländetyp vor dir liegt. Du hast die Möglichkeit, 3 Kreuze auf den dir zugewandten Geländetyp oder 2 auf den dir abgewandten Geländetyp zu setzen. *Es ist verboten, die Orientierung der Karte nach dem Aufdecken zu verändern. In der Solovariante bist du nie aktiver Spieler.*

Erfolgsskala (erhöhe pro Auftragsplättchen im Spiel die Werte um 10 Punkte):



< 80	Hast du den Kompass vergessen? Da musst du mehr üben.
81 – 90	Langsam wird es doch was. Aber da geht mehr.
91 – 100	Na das war doch schon eine erfolgreiche Entdeckungsreise.
101 – 110	Alexander von Humboldt wäre stolz auf dich.
111 – 120	Man wird neue Welten nach dir benennen.
> 120	Es gibt keinen Zweifel, du bist der größte Entdecker aller Zeiten!



*Für alle digitalen Pioniere:
Spielt die „Explorers –
Das Spiel“-App jederzeit
und überall auch auf
eurem Smartphone!*



© 2021

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

EN

explorers

For 1-4 explorers, ages 8+

Author: Phil Walker-Harding
Illustrations: Sabrina Miramon · Manual: KniffDesign
Editors: Jean-Baptiste Ramassamy, Valentin Köberlein

FINALLY, YOU FOUND IT!

A new world, untouched and ready to be explored. The terrain consists of levitating rocks that are constantly moving, which have hidden this world from view for centuries. But you are not alone—other explorers are traveling through this strange world, seeking its treasures. Use the map to plan your route wisely and become the greatest explorer of all time!



Ravensburger

GAME SETUP

Each player receives 1 player board (1), 1 Provisions scoring tile (2), 1 Villages scoring tile, 1 Gemstones scoring tile, 8 terrain tiles (numbered 1 to 8) (3), and 1 dry erase marker.

The player who has most recently traveled to a foreign country begins the game and receives the First Player token.



Before beginning setup, decide together which side of the player board and scoring tiles you will use. Important: All players must use the same sides!

For your first game, we recommend using the sides pictured in the following setup. This setup will be referenced in the following instructions. For future games, any combination of sides may be used (see Expert Rules on page 8).

A Place the player board face up, as shown. Insert the scoring tiles into the corresponding spaces on the player board. Place the Provisions scoring spaces on the player board. Place the Provisions scoring tile on the left, the Villages scoring tile in the middle, and the Gemstones scoring tile on the right.

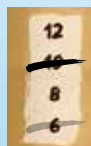
B The First Player chooses 4 terrain tiles and places them face up in the empty map space on their player board. Tiles may be placed in any orientation. Other players then place their corresponding terrain tiles **in the exact same order and orientation** on their own player board. The 4 terrain tiles now form a map that can be divided into 4 quadrants (A/B/C/D).

To match the order and orientation of the terrain tiles used by the first player, subsequent players should use the numbers on the Village squares (1-8) as a guide. For example, if the First Player uses a terrain tile with the number 3, places it in the B quadrant of the map space on their player board, and orients the tile so the 3 is upside down, subsequent players select their own number 3 terrain tile, place it in the B quadrant, and orient the tile so the 3 is upside down. All tiles should be matched in this manner. Put the remaining terrain tiles back into the box. They are used only when playing using the Expert Rules (see page 8).

C  Each player uses their dry erase marker to mark the village **closest to the center point of the completed map on their player board** with an X. This is where the journey begins. If there are multiple villages with the same distance from the center point, the First Player chooses which village to use.

D Each player then chooses one of the four terrain types (Prairie, Water, Desert, or Mountain) and marks 3 spaces with an X, starting from their initial village. Each X must be placed next to the first village or another X (see page 4-5 for complete X placement rules).

E For 3 players: Cross out the number 10 under all 4 Temple icons.
For 2 players: Cross out the number 10 and 6 under all 4 Temple icons.



explorers

1

A

A

B

2

		X	XX
X	XX	XX	XX
3	5	7	10

G

D

A

2

1 2 3 4

B

3

B

3

B

3

B

3

E

A

12

10

8

6

E

C

12

10

8

6

E

D

12

10

8

6

A

2

2

5

10

1 2 3 4

HOW TO PLAY

Each game consists of 4 rounds. Each round contains 7 turns.

At the beginning of each round, the First Player shuffles all 8 Exploration cards and discards 1 card (face down). Place the remaining Exploration cards face down into a draw pile.

Each turn consists of 2 phases.

Phase 1 – The active player chooses a terrain type

In the first turn of the first round, the First Player is the active player. They reveal the top Exploration card from the draw pile and select one of the two terrain types on that card. Lay the card out in front of the active player and rotate the card so that the chosen terrain is at the bottom (pointing towards the active player). This makes clear which terrain was selected by the active player.

Example: Daniel draws the Mountain/Desert card. He chooses the Mountain terrain and lays the card down so that the Mountain terrain faces him.



There are four terrain types: Prairie, Water, Desert, and Mountain. Villages do not count as terrain types and cannot be marked by an X (with the exception of the initial village).

Phase 2 – All players place Xs

All players play simultaneously. The active player places 3 Xs on their chosen terrain type on their map, following the rules for placing Xs (see page 4-5).

The remaining players can then choose one of two options:

- Option 1: Place **2 Xs** on the same terrain type chosen by the active player.
- Option 2: Place **3 Xs** on the terrain type the active player **did not** choose.

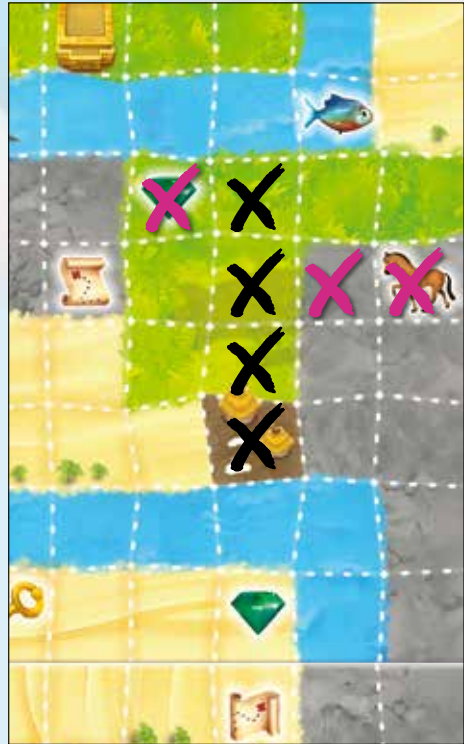
In a 3-player game there is no active player in the final (7th) turn of the last (4th) round. On the 7th turn, each player chooses their desired terrain type from the Exploration card and places 3 Xs on their maps.

Rules for placing Xs:

- An X must always be placed vertically or horizontally (not diagonally) next to an existing X (this may include the initial village).
- New Xs do not all have to be placed adjacent to each other. (See Olivia's map below).
- Each X placed in the same turn must be placed on the same terrain type. (Exception: Wild Card, see below).



Olivia



Noah

Example: As the active player, Daniel selects the Mountain terrain and marks the corresponding spaces on his map. Olivia then chooses the Desert terrain and marks 3 corresponding spaces on her map. Finally, Noah also chooses the Mountain terrain, but can only mark 2 spaces on his map because it was the active player's original terrain choice. However, Noah marks a space with a Horse, which allows him to immediately place an X on another space of his choice (see Horse, page 6).

Wild Cards:

Some Exploration cards contain two pairs of terrain types. Players choose one pair and place their Xs following the standard placement rules, but may mark both types of the terrain in the selected pair.

Example: Noah is the active player and chooses the Prairie/Mountain pair. He places 2 Xs on Prairie spaces and 1 X on a Mountain space. Olivia selects the Desert/Water pair, and places 2 Xs on Water spaces and 1 X on a Desert space. Finally, Daniel chooses the same terrain pair as Noah (Prairie/Mountain), so can only mark 2 spaces. Daniel marks 2 Mountain spaces.



Places and Objects

Xs placed on a space containing an object provide various bonuses:



Key: Circle an unused Key on the Key track at the top of the player board. A Key can be used to open a Temple space at any point during a player's turn (including the turn the Key is first circled).



Scroll: Circle an unused scroll on a Scroll track at the top of the player board. A Scroll can be used during a later turn to ignore the terrain types on the Exploration card. Instead, place an X on the circled Scroll to mark **4 spaces of a single terrain type of your choice**. Follow the standard rules for placing the Xs on the 4 spaces.

The active player must select a terrain type on the Exploration card when using the Scroll (even though they will not be using that terrain during the turn), so that the remaining players know whether to mark 2 or 3 Xs.



Horse: **Immediately** place an X on any terrain space of your choice, next to an already existing X. If that space contains an object, apply its effect. If you still have Xs to place, continue with your turn.



Provisions (apple/carrot/fish): Cross out the corresponding provision on the Provisions scoring tile on your player board. There are four columns, one for each round.

You may only place an X on a space containing a provision if the corresponding provision type is still available (has not been marked out) on the scoring tile column for the current round.

At the end of **each round**, gain 2, 5, or 10 points respectively for having placed an X on 1 (2 points), 2 (5 points), or 3 (10 points) different provisions **during that round**.

Example: Olivia places an X on an apple in her landscape and the scoring tile. Since there are no more apples available in the current column, she can no longer place Xs on spaces with apples before the next round.



Gemstones: When a Gemstone is found, cross out a Gemstone on your scoring tile.

At the end of **each round**, each player counts the **total number** of Gemstones they have crossed out during the game up to that point (including Gemstones acquired in previous rounds), and receives 1 point per Gemstone.

Example: In round 1, Olivia crosses out 2 Gemstones and earns 2 points at the end of the round. In round 2, she crosses out 1 Gemstone, and earns 3 points (2 + 1) at the end of the round.



Temple: Players may only place an X on a Temple space if they have an unused Key (circled and not crossed out) available on their Key track.

Cross out a circled Key on the Key track. Locate the Temple icon on the side of the player board that corresponds to the quadrant in which the Temple is located (A/B/C/D). Circle the highest number available. **At the end of the game**, players total the number of Temple points circled and receive that many points for exploring the Temples.

At the end of the turn, announce that the Temple in the quadrant (A/B/C/D) has been explored. All other players must cross out the same number of points on their own boards; it is no longer available to them, and if they explore a Temple in the same quadrant on their own map on another turn, they must circle the next available number on the list.



If multiple players explore the same Temple during the same turn, they all circle the highest number available and receive those points at the end of the game. The remaining players cross out as many numbers on the Temple icon list as the number of players that explored that Temple during the turn, moving down from the highest available number. (If 2 players explored the same Temple, the remaining players cross out 2 numbers under the corresponding Temple icon list; if 3 players explored, 3 numbers are crossed out from the list.)

Example: Daniel and Noah place a cross on Temple A in the same round. They each get 12 points. The other 2 players have to cross out 12 and 10 points for this temple.



Village: At the end of the game, count the number of Xs placed in the single squares above, below, and to the sides of each Village space. (Xs diagonal to the Village space are not counted.) Each Village on the map gains 3 (1 square), 5 (2 squares), 7 (3 squares), or 10 (4 squares) points, depending on the number of surrounding Xs.

The number on each Village is only used during setup and can be ignored during rest of the game.

End of the turn:

Once all players have placed their Xs, the turn ends.

The player sitting to the left of the active player now becomes the active player. They reveal the top card from the Exploration card draw pile and start the next turn.

End of the round:

Once all 7 Exploration cards have been played, the round ends. Each player counts their Provisions and Gemstones points (see page 6 and page 8) and records the total points gained in the corresponding space for the round at the bottom of those scoring tiles. Finally, the First Player gives the First Player token to the person on their left. That player is now the First Player for the next round.

END OF THE GAME

The game ends after the fourth round. After scoring the round per the End of the round rules, add all points from the Provisions and Gemstones scoring tiles and record the totals in the Total boxes located under the scoring tiles at the top of the player board. Next, add up the points for Villages using the Villages scoring tile at the top of the player board and record in the Villages Total box below the tile. Add up the Temple points and record in the Temple Total box at the bottom left of the player board. When playing using the Expert Rules, add up the Achievement points and record in the Achievements Total box at the bottom right of the player board.

Add the points in all Total boxes to calculate the final score.



The player with the most points wins the game. In case of a tie, the player who marked fewer scrolls overall wins the game. Unused keys and maps do not give any more points.

EXPERT RULES

Any combination of the board and tiles may be used when using expert rules. All players however must use the same setup.



Provisions: At the end of each round, gain 1, 4, 9, or 16 points respectively for gathering 1, 2, 3, or 4 of the same provision **during each round**. In the first round, no provisions are collected and no points are given.



Gemstones: When a Gemstone is marked, locate the next available number on the Gemstone scoring tile, starting in the top left corner and following the line. If the number is negative, cross it out. If the number is positive, circle it. At the end of the round, if there are remaining negative numbers, total them to gain a negative result. If there are circled positive numbers, total them to gain points.

If you have crossed out all negative Gemstone numbers but have circled no positive ones, you gain 0 points for this round.



Temples: Use the standard Temple rules, but each Temple now scores 8 points. In addition to the points, each player who explores the same Temple receives an additional number of Xs: 3 for the first player exploring a Temple, 2 for the second, 1 for the third. These Xs are placed **at the end of the turn** on a single terrain type of the player's choice, following the standard rules for placing Xs. Note that the fourth person to explore a Temple receives only the 8 points, and no additional Xs.



Villages: Score only a **single** Village. You must choose the Village with the lowest number of surrounding Xs. Gain 12, 18, 26, or 40 points respectively for 1, 2, 3, or 4 Xs (diagonal Xs are not counted).

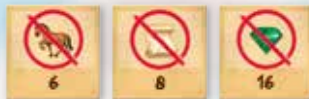
ACHIEVEMENTS

When you feel ready for an exploration challenge, try playing with Achievements. After the terrain tiles have been placed in the map space, decide how many achievement tiles (1-3) to use. Draw that number from the leftover tiles and turn them over. The reverse side depicts a goal for all players. All players may earn achievement points. Achievements are scored at the end of the game unless otherwise indicated. *Enter the points gained in the appropriate Total space on your player board.*



Achievements Overview

Gain 6/8/16 points respectively if the object shown on the card has not been marked with any Xs on the map.



Gain 10 points if you have placed at least one X in all areas on the map for the illustrated terrain type.



Gain 12 points if you manage to cross the entire map either horizontally or vertically (complete a full row or a full column of 16 Xs). This Achievement can only be gained once.



At the end of the game, gain the points that correspond to the number of the illustrated item crossed out on the map. *The last 4 illustrations correspond respectively to "Sets of 3 different provisions", "Villages surrounded by 4 Xs", "Temples with at least 2 Xs in any spaces adjacent to them", and "Marked corners of the map."*



Scoring for these achievements follows the rules of the temple scoring. Achievements are scored at the end of the turn, and multiple players can receive the points if they both completed the achievements. (If 2 players earn the same Achievement, the remaining players cross out 2 numbers (highest available) on the Achievement tile; if 3 players earn the points, 3 numbers are crossed out from the list.)

The last 4 illustrations correspond respectively to "At least 1 X next to all Villages", "At least 1 X next to 3 Villages and 3 Xs on Temples", "At least 1 X on each edge of the map", and "At least 3 Xs in each map quadrant."



Gain 1 point for each X in the longest horizontal/vertical/diagonal line.



Identify the largest solid square of Xs on the map and count the number of Xs. Gain that many points.



SOLO VARIANT

Follow the base game rules, with the following exceptions:

- At the beginning of round 2, 3, and 4, cross out the highest available points for the Temples on the player board that have not been explored. If using Achievements, cross out the highest available points on each Achievement that has not been completed.
- At the beginning of each turn, draw the top Exploration card and place it face down in front of you. Turn it face up and lay it down. The terrain type at the bottom of the card (facing you) is automatically selected for the round. You can choose to mark 3 spaces of this terrain type, or 2 spaces of the other type. *You may not change the orientation of the Exploration card after turning it face up. In the solo variant there is no active player.*

Solo Explorer Rank (add 10 points for each achievement used in the game):



< 80	You've got a lot left to explore—come back soon!
81 – 90	You're getting the hang of this!
91 – 100	You're quite the seasoned explorer!
101 – 110	Alexander von Humboldt would be proud of you!
111 – 120	They will name a continent after you!
> 120	There is no doubt: you are the greatest explorer of all time!



Calling all virtual explorers!
Play *Explorers* anytime,
anywhere on your
smartphone with the
«*Explorers - the game*» app!



© 2021

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 • USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

www.ravensburger.com

FR

explorers

Pour 1 à 4 aventuriers à partir de 8 ans.

Auteur : Phil Walker-Harding

Illustrations : Sabrina Miramon · Notice : KniffDesign

Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy, Valentin Köberlein

ÇA Y EST VOUS L'AVEZ TROUVÉ !

Un nouveau monde, vierge et inexploré et pour cause : le sol est constitué de pierres flottantes qui ont dû cacher ce continent en le déplaçant durant toutes ces années. Malheureusement vous n'êtes pas le seul, d'autres aventuriers vont tenter de parcourir ces nouvelles terres et d'en ramener plus de richesses ! À vous d'utiliser au mieux les cartes et de bien planifier votre parcours afin de devenir le plus grand des explorateurs !

Ravensburger

MISE EN PLACE

Chaque joueur* reçoit 1 plateau Joueur ①, 3 tuiles de scoring ② (une de chaque type), 8 tuiles Paysage ③ (numérotée de 1 à 8) et 1 feutre effaçable.

Le dernier joueur à avoir voyagé dans un pays où il n'avait jamais été auparavant reçoit le jeton premier Joueur.


** Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.*



Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le côté du plateau et les côtés des tuiles scoring avec lesquels ils vont jouer. Il est essentiel que **tous les joueurs utilisent les mêmes côtés !**

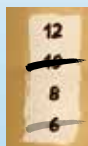
Pour une première partie, nous vous recommandons les côtés présentés sur l'illustration ci-contre (leur signification est détaillée dans la rubrique « Les lieux & objets »). Lors de futures parties vous pourrez vous essayer aux versos (cf Scorings avancés, page 8), voire combiner les différents côtés à votre convenance.

- A** Insérez les tuiles de scoring dans les trous du plateau Joueur prévus à cet effet : les Aliments à gauche, les Villages au centre et les Gemmes à droite.
- B** Le premier Joueur place 4 tuiles Paysage de son choix (côté Paysage visible) au centre de son plateau, il s'agit du Paysage à explorer qui sera commun à tous les joueurs ! Les autres joueurs placent ensuite les 4 mêmes tuiles dans leur plateau, **aux mêmes endroits et avec la même disposition** (aidez-vous des chiffres présents sur les Villages pour identifier les bonnes tuiles et les positionner dans le sens voulu). Les tuiles Paysage inutilisées sont écartées du jeu, elles ne vous serviront que dans la variante tuiles Objectif (cf page 8).

- C**  Tous les joueurs doivent ensuite cocher le **Village le plus proche de l'intersection entre les 4 tuiles Paysage** : il s'agit du Village de départ. Si plusieurs Villages sont à la même distance du centre, le premier Joueur décide lequel cocher.

- D** Puis, en partant du Village de départ, chaque joueur coche 3 cases dans un seul type de terrain de son choix. Chaque case cochée doit toucher soit le Village de départ, soit une autre case cochée (cf « Règle de déplacement » page 4).

- E** À 3 joueurs : barrez le 10 de chaque Temple.
À 2 joueurs : barrez le 10 **et** le 6 de chaque Temple.



explorers

①



②

		X	XX
X	XX	XXX	XX
3	5	7	10

②



① 2 3 4

③



③



③



③



A

②



2
5
10

① 2 3 4

E

③



12
10
8
6

E

③



12
10
8
6

E

③



12
10
8
6

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 4 manches de 7 tours.

Au début de chaque manche : le premier Joueur mélange les 8 cartes Exploration face cachée, en écarte une puis constitue une pioche avec les cartes restantes, à portée de tous les joueurs.

Un tour de jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1 : Le joueur actif choisit un type de terrain

Le premier Joueur est désigné comme joueur actif pour le premier tour. Il révèle la première Carte de la pioche et choisit, parmi les 2 types de terrains illustrés, celui dans lequel il souhaite avancer. Afin que tous les autres joueurs puissent s'en souvenir, il place la carte Exploration, de manière à ce que le terrain choisi soit face à lui.

Ex : Rémy pioche une Carte Montagne/Sable, il choisit la Montagne et oriente le côté Montagne face à lui.



Il existe 4 types de terrains : l'eau, l'herbe, le sable et la montagne.

Les Villages sont considérés comme un terrain à part et inaccessible, ils ne peuvent donc jamais être cochés (à l'exception de votre Village de départ).

Phase 2 : Cocher des cases

Tous les joueurs jouent simultanément. Le joueur actif doit cocher 3 cases dans le type de terrain qu'il a choisi.

Chaque autre joueur a le choix :

- Soit cocher **3 cases** dans le type de terrain que le joueur actif n'a **pas** choisi.
- Soit choisir le **même terrain** que le joueur actif, mais n'y cocher **que 2 cases**.

À 3 joueurs, afin que tous les joueurs soient joueur actif le même nombre de fois, il n'y a pas de joueur actif lors du tout dernier tour de la dernière manche. Chacun peut donc choisir librement un terrain de la carte Exploration où cocher 3 cases.

Règles de déplacement :

- Une case cochée doit **toujours** être adjacente orthogonalement à une autre case cochée (Village de départ compris), les diagonales ne sont pas autorisées. Il n'est cependant pas obligatoire que les cases cochées soient adjacentes entre elles (voir exemple page 5).
- Toutes les cases cochées doivent **appartenir au même terrain** (à l'exception des cartes Joker).



Meredith



Alfie

Ex : Rémy a le droit à 3 coches dans la Montagne. Meredith choisit le Sable et y coche 3 cases. Alfie choisit la Montagne, y coche 2 cases dont un Cheval qu'il utilise pour avancer immédiatement d'une autre case de son choix (cf Cheval, page 6).

Cartes Joker :

certaines cartes Exploration représentent 2 duos de terrains.

Les joueurs choisissent alors un duo et peuvent répartir leurs 2 – 3 croix librement entre ces 2 types de terrains.

Ex : Alfie est premier Joueur et choisit le duo Herbe/Montagne, il coche 2 cases Herbe et 1 Montagne. Rémy choisit le même duo et décide de cocher 2 cases Montagne.



Les lieux et objets

Lorsque vous cochez une case terrain où se trouve un élément, vous bénéficiez immédiatement de l'effet associé :



Clés : entourez l'une des Clés de votre plateau. Elles vous seront utiles pour entrer dans les Temples.



Cartes : entourez une Carte libre de votre plateau. Vous pouvez utiliser une Carte entourée pour ignorer les terrains proposés par une carte Exploration et cocher à la place **4 cases dans le terrain de votre choix** (en respectant les règles de déplacement habituelles). Barrez ensuite la Carte de votre plateau pour indiquer qu'elle a été utilisée.
Si vous êtes le joueur actif, vous devez tout de même choisir quel terrain vous laissez à la disposition des autres joueurs.



Cheval : cochez **immédiatement** une case dans le terrain votre choix. Cette case doit être adjacente orthogonalement à une autre case cochée. Si cette case indique un lieu ou objet, appliquez son effet. Si vous n'aviez pas utilisé toutes les coches de votre tour, continuez votre tour normalement.



Aliments (pommes, carottes et poissons) : cochez l'Aliment correspondant sur la tuile de scoring.

Cette tuile est divisée en 4 colonnes, une pour chaque manche. Vous ne pouvez cocher un Aliment que s'il est encore présent sur la colonne de la manche en cours. À la fin de la manche, recevez 2, 5 ou 10 points pour 1, 2 ou 3 Aliments cochés sur la colonne en cours.

Ex : Meredith coche une pomme sur son Paysage. Comme il n'y a plus de pomme disponible sur la colonne en cours, elle ne pourra pas en cocher avant la prochaine manche.



Gemmes : cochez une Gemme sur la tuile de scoring. À la fin de chaque manche, recevez autant de points que vous avez de Gemmes cochées.



Temples : vous ne pouvez cocher une case comportant un Temple que si vous possédez une Clé (entourée et non barrée) sur votre plateau. Barrez l'une de vos Clés entourées (leur provenance sur le Paysage n'a pas d'importance) puis entourez le chiffre le plus élevé du Temple en question sur le côté de votre plateau. Il s'agit des points que vous remporterez en fin de partie pour son exploration.



Pour les identifier plus facilement, une lettre est attribuée à chaque Temple en fonction du placement de la tuile où il se trouve (voir plateau Joueur).

À la fin du tour, prévenez vos adversaires que vous avez visité ce Temple : ils barreront alors les points que vous avez remporté pour ce Temple sur leur propre plateau (ils pourront toujours le visiter mais y gagneront moins de points). *Si plusieurs joueurs ont visité le même temple durant un tour, ils gagnent tous le maximum de points encore disponible, puis les autres joueurs barrent autant de points que de joueurs qui ont visité le Temple.*

Ex : Alfie et Rémy explorent le temple A lors du même tour. Il remportent chacun 12 points et les 2 autres joueurs doivent barrer le 12 et le 10 pour ce Temple.



Villages : en fin de partie, vérifiez pour chaque Village le nombre de cases adjacentes **orthogonalement** que vous avez cochées (celles en diagonale ne comptent pas). Pour chaque village recevez 3, 5, 7 ou 10 points pour 1, 2, 3 ou 4 cases adjacentes cochées. *Les chiffres sur les Villages n'ont d'importance que durant la mise en place et doivent être ignorés durant la partie. De la même manière que les Temples, les Villages sont identifiés par les lettres sur le plateau Joueur.*

Fin du tour

Une fois que tous les joueurs ont fini de cocher leurs cases, le tour est terminé. *Si un joueur a exploré un Temple, il l'annonce aux autres.* Le joueur à la gauche du joueur actif devient alors le nouveau joueur actif et pioche la prochaine carte.

Fin de manche

Une manche prend fin lorsque qu'il n'y a plus de carte Exploration à piocher. Chaque joueur procède alors au décompte de ses Aliments et Gemmes (cf page 6.). Puis le premier Joueur donne son jeton à la personne à sa gauche qui devient le nouveau premier Joueur et entame la prochaine manche.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 4^{ème} manche. Décomptez vos points pour les Villages, puis additionnez-y ceux des Aliments, Gemmes et Temples (et tuiles Objectif si vous jouez avec cette variante).



Le joueur avec le plus de point remporte la partie. *En cas d'égalité, c'est le finaliste qui a le moins de Cartes barrées. Les Cartes et Clés inutilisées ne rapportent aucun point.*

SCORINGS AVANCÉS



Aliments : à la fin de la manche, recevez 1, 4, 9 ou 16 points pour 1, 2, 3 ou 4 Aliments cochés sur la colonne en cours. *La première manche ne demande aucun Aliment et ne rapporte donc aucun point.*



Gemmes : les Gemmes négatives doivent être cochées et les Gemmes positives doivent être entourées. Vous devez les cocher/entourer en commençant par celle en haut à gauche puis en suivant la ligne. À la fin de chaque manche, additionnez toutes les Gemmes négatives non cochées ou toutes les Gemmes positives entourées. *Si vous avez coché toutes les Gemmes négatives mais pas encore entouré de Gemmes positives, votre score pour la manche est de 0.*



Temples : le principe reste inchangé à la différence près que l'exploration d'un Temple rapporte toujours 8 points et que les joueurs reçoivent un certain nombre de coches en fonction de leur arrivée (3 pour le premier, 2 pour le second, etc). Ces coches doivent être utilisées **en fin de tour** sur un terrain de votre choix, en respectant les règles de déplacement habituelles.



Villages : prenez uniquement le Village qui a le moins de cases adjacentes cochées. Vous recevez 12, 18, 26 ou 40 points pour 1, 2, 3 ou 4 cases adjacentes cochées autour de ce Village.

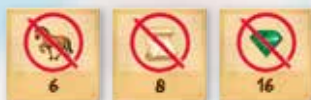
VARIANTE : LES TUILES OBJECTIF

Une fois que vous vous sentirez prêts, vous pourrez introduire les tuiles Objectif. Lors de la mise en place, piochez au hasard 1 à 3 tuiles Paysages (en fonction de la difficulté souhaitée) puis retournez-les face visible. Au verso de ces tuiles se trouve un objectif qui vous propose une nouvelle manière de scorer. À vous de les intégrer ou non à votre stratégie pour emporter un maximum de points en fin de partie ! *Inscrivez les points des objectifs que vous avez rempli sur l'espace du plateau Joueur prévu à cet effet.*



Détails des objectifs :

Recevez 6/8/16 points si vous n'avez coché aucun élément du type demandé.



Recevez 10 points si vous avez visité **toutes** les zones du type de terrain demandé.



Recevez 12 points si vous avez complètement traversé le paysage (16 cases), verticalement ou horizontalement.



Regardez le nombre d'éléments demandés que vous avez cochés durant la partie et recevez le nombre de points correspondant.

N.B. : les 4 dernières illustrations correspondent respectivement à « Sets de 3 Aliments différents », « Villages entourés de 4 croix », « Temples entourés d'au moins 2 croix », « Atteindre les coins du Paysage ».



Lorsqu'un joueur a rempli la condition demandée, il barre le chiffre disponible le plus haut de la tuile et inscrit immédiatement autant de points sur son plateau Joueur, dans la case Objectif. Si plusieurs joueurs la remplissent durant le même tour, ils marquent tous, puis barrent un chiffre par joueur qui vient de marquer.

N.B. : les 4 dernières illustrations correspondent respectivement à « Tous les Villages entourés d'au moins 1 croix », « 3 Villages entourés d'au moins 1 croix et atteindre 3 Temples », « Toucher chaque arête du Paysage », « Avoir au moins 3 croix sur chaque tuile ».



Recevez 1 point par case cochée dans votre ligne horizontale/verticale/diagonale la plus longue.



Regardez la taille de votre plus grand carré de cases cochées et recevez le nombre de points correspondant.



VERSION SOLO

Le jeu reste inchangé aux exceptions suivantes :

- Au début des manches 2, 3 et 4, cochez la récompense la plus élevée de chaque Temple que vous n'avez pas visité (et de chaque Objectif 10/8/6/4 que vous n'avez pas rempli).
- À chaque tour, retournez 1 Carte Exploration face à vous : vous avez le choix entre 3 coches dans le type de terrain face à vous, ou 2 dans l'autre type de terrain. *Il est interdit de changer l'orientation de la carte après l'avoir révélée, vous n'êtes donc jamais considéré comme le joueur actif.*

Échelle de succès (rajoutez 10 points à cette échelle par objectif mis en jeu) :

< 80	Vous n'avez quasi rien vu du nouveau continent, revenez au plus vite !
81 – 90	C'est encore un peu poussif, mais vous vous améliorez.
91 – 100	Vous commencez à être un explorateur aguerri.
101 – 110	Christophe Colomb et Mike Horn n'ont qu'à bien se tenir !
111 – 120	De nouveaux continents seront nommés d'après votre nom.
> 120	Vous êtes sans aucun doute le plus grand explorateur de tous les temps !



© 2021

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach - 68120 PFASTATT
FRANCE
www.ravensburger.com

I explorers

Per 1 - 4 esploratori dagli 8 anni in su.

Autoer: Phil Walker-Harding
Illustrazioni: Sabrina Miramon · Regolamento: KniffDesign
Redazione: Jean-Baptiste Ramassamy, Valentin Köberlein

FINALMENTE LO HAI TROVATO!

Un nuovo mondo, intatto e non ancora esplorato. E ci sono valide ragioni per questo: il paesaggio è composto infatti da rocce galleggianti, che hanno tenuto celato questo mondo per anni grazie al loro movimento. Ma purtroppo non sei il solo a volere esplorare questa nuova terra. Anche altri esploratori stanno tentando di viaggiare in questo strano mondo per arricchirsi con le sue risorse. Tocca a te utilizzare al meglio le mappe di esplorazione e pianificare il tuo percorso in modo saggio per diventare il più grande di tutti gli esploratori!



Ravensburger

PREPARAZIONE DEL GIOCO


Ogni giocatore* riceve 1 delle 4 plance giocatore ①, un set di 3 diverse tessere punteggio ② (12 in tutto), 8 delle 32 tessere paesaggio ③ (numerata 1-8) e 1 dei 4 pennarelli cancellabili.

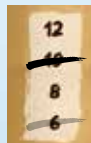
La persona che ha viaggiato per ultima in un altro Paese, diventa il giocatore iniziale e ottiene il segnalino del giocatore iniziale.

Prima di iniziare, i giocatori devono scegliere con quali lati della plancia e delle tessere punteggio vogliono giocare. È importante che **tutti i giocatori utilizzino gli stessi lati!**

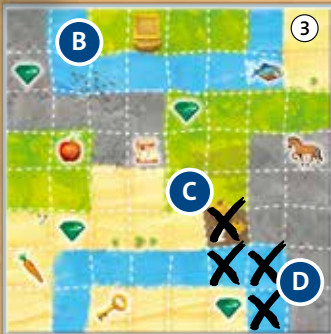
Per la prima partita, vi consigliamo di scegliere il lato visibile sull'immagine di preparazione che segue. Le regole che seguono sono basate su questo lato. Per le vostre future partite invece, potrete scegliere di combinare i diversi lati (vedi variante per esperti, pag. 8) come più vi aggrada.



- A** Posiziona le tessere punteggio negli appositi spazi. Le razioni a sinistra, i villaggi nel mezzo e le gemme a destra.
- B** Il giocatore iniziale posiziona 4 tessere paesaggio a sua scelta (con il lato del paesaggio visibile) in qualsiasi orientamento all'interno dello spazio più grande della sua plancia. Tutti gli altri giocatori piazzano le stesse tessere paesaggio **nello stesso identico modo all'interno della propria plancia**. I numeri scritti sopra ai villaggi ti serviranno a ricostruire la struttura corretta.
- C**  Tutti i giocatori mettono una X sul villaggio **che si trova più vicino al centro dell'intero paesaggio**. Questo è il villaggio da dove si inizia a giocare. Se più di un villaggio si trova alla stessa distanza dal centro, il giocatore iniziale sceglie quale dei due diventerà quello di partenza.
- D** Accanto al villaggio di partenza, ogni giocatore sceglie simultaneamente un tipo di terreno su cui piazzare 3 X. Ogni X deve essere adiacente al villaggio di partenza o a una X già presente. (vedi *Regole per il posizionamento delle X*, pagina 4-5).
- E** Per 3 giocatori: I punti per la seconda posizione (10) vanno cancellati per tutti i giocatori su tutti e quattro i punti della plancia dove compaiono.
Per 3 giocatori: I punti per la seconda (10) e per la quarta (6) posizione vanno cancellati per tutti i giocatori su tutti e quattro i punti della plancia dove compaiono.



* La forma linguistica del maschile generico viene utilizzata esclusivamente allo scopo di una migliore leggibilità, che deve in ogni caso essere neutrale rispetto al genere



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita consiste in 4 round, ognuno composto da 7 turni.

All'inizio di ogni round, il giocatore iniziale mescola tutte le 8 carte esplorazione e ne mette una da parte, coperta. Dopodiché forma una pila coperta con il resto delle carte, che verranno scoperte durante la partita.

Un turno di gioco è diviso in 2 fasi.

Fase 1: Il giocatore attivo sceglie il suo tipo di terreno:

Nel primo turno del primo round, il giocatore iniziale sarà il giocatore attivo. Pesca la prima carta esplorazione dalla pila e sceglie uno dei due tipi di terreno mostrati su di essa. Per farlo, gira la carta in modo che il tipo di terreno sia rivolto verso di lui. Questo significa che tutti conoscono che tipo di terreno ha scelto

Es.: Daniel pesca la carta con montagna/deserto, sceglie la montagna e gira la carta in modo che quel tipo di terreno sia rivolto verso di lui.



Ci sono 4 tipi di territorio: pianura, acqua, deserto e montagna. I villaggi non contano come nessun tipo di territorio. Su di essi non possono essere tracciate le X (con la sola eccezione del villaggio di partenza).

Fase 2: Tutti i giocatori mettono le X:

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente. Il giocatore attivo mette 3 X sul tipo di territorio che ha scelto. Alla fine del turno, il giocatore successivo in senso orario diventa quello attivo.

Tutti gli altri giocatori devono scegliere tra queste due opzioni:

- Opzione 1: mettere **3 X** sul tipo di territorio, che il giocatore attivo non ha scelto.
- Opzione 2: mettere **2 X** sullo stesso tipo di territorio scelto dal giocatore attivo.

In 3 giocatori, non ci sono giocatori attivi **nell'ultimo turno dell'ultimo round**. In questo turno, ogni giocatore può scegliere il tipo di territorio che vuole e può metterci 3 X. In questo caso, tutti i giocatori sono considerati attivi nello stesso momento.

Regole per il posizionamento delle X:

- Una X deve sempre essere inserita ortogonalmente a una X già presente sulla mappa (villaggio di partenza incluso).
- Non è obbligatorio mettere le X di uno stesso turno l'una accanto all'altra. (vedi esempio seguente).
- Ogni X di uno stesso turno deve essere piazzata sullo stesso tipo di territorio (con l'unica eccezione data dalla carta jolly).



Carina



Jakob

Es.: Daniel può mettere 3 X sulla montagna. Carina sceglie il deserto e può a sua volta mettere 3 X. Jakob sceglie la montagna e può quindi mettere solo 2 X. Mette però una X su un cavallo e può quindi mettere immediatamente una nuova X su una casella a sua scelta (vedi le regole del cavallo, pag 6).

Carte jolly:

Alcune carte esplorazione mostrano due coppie di territorio. I giocatori scelgono una delle due coppie seguendo le regole standard, ma possono distribuire le loro 2 o 3 X liberamente sui due tipi di territorio.

Es.: Jakob è il giocatore attivo e sceglie la coppia pianura/montagna. Mette 2 X sulla pianura e 1 X sulla montagna. Daniel sceglie la stessa coppia e mette quindi solo 2 X, entrambe per sua scelta sulle caselle montagna.



Luoghi e oggetti:

Chi mette una X su una casella contenente un oggetto, ne ottiene i benefici:



Chiave: Cerchia una chiave libera sulla tua plancia. Essa concederà più avanti (anche nello stesso turno) di mettere una X su un tempio.



Mappa: Cerchia una mappa libera sulla tua plancia. Potrai utilizzare la mappa in un turno successivo per ignorare il tipo di terreno indicato da una carta esplorazione e piazzare 4 X su un tipo di terreno a tua scelta. Bisogna comunque rispettare le regole di posizionamento delle X. Dopo aver usato una mappa cerchiata, metti una X sopra per indicare che è stata usata.

Se è il giocatore attivo a decidere di usare una mappa, questi deve comunque scegliere un tipo di terreno e girare di conseguenza la carta.



Cavallo: Metti **subito** una X su una casella di qualsiasi tipo di terreno. Questa casella deve comunque essere adiacente ortogonalmente a una X già presente. Se sulla casella scelta c'è un oggetto, ottieni subito il suo beneficio. Se non hai ancora messo tutte le X del tuo turno, continua a metterle normalmente.



Razioni (mele, carote e pesce): Metti una X sulla razione corrispondente nella tessera punteggio delle razioni. Questa è divisa in quattro colonne una per ogni round. È quindi possibile mettere una X su un tipo di razione solo se ce ne sono ancora di disponibili nel round in corso.

Alla fine di **ogni round**, i giocatori ottengono 2, 5 o 10 punti per 1, 2 o 3 razioni diverse che sono state sbarrate nella tessera punteggio durante l'ultimo round.

Es: Carina mette una X su una mela nel suo paesaggio. Poiché non ci sono più mele disponibili nella colonna del round corrente, non potrà segnarne nessun'altra prima del prossimo round.



Gemme: Metti una X su una gemma nella tessera punteggio corrispondente.

Alla fine di **ogni round**, i giocatori ricevono tanti punti quanto il numero **totale** di gemme sbarrate nella tessera punteggio.



Tempio: I giocatori possono mettere una X su un tempio soltanto se possiedono una chiave non usata (cerchiata ma senza X) sulla loro plancia.

Metti una X su una chiave cerchiata (non importa su quale tessera paesaggio era stata raccolta).

Dopodiché cerchi il numero più alto di punti ancora disponibile per il tempio sulla tua plancia.

Questi sono i punti che ottieni alla fine della partita per aver esplorato quel tempio



Per rendere la cosa più semplice, a ogni tempio è assegnata una lettera, in base a quale tessera paesaggio lo contiene (vedi plancia del giocatore).

Alla fine del turno devi annunciare di aver esplorato questo tempio. Tutti gli altri giocatori devono cancellare dalla loro plancia il numero di punti che hai cerchiato. Possono comunque esplorare quel tempio, ma otterranno meno punti.

Se più giocatori esplorano lo stesso tempio nello stesso turno, tutti loro riceveranno il numero più alto di punti disponibile in quel momento. Gli altri giocatori dovranno cancellare tanti punteggi (partendo dal più alto disponibile a scendere) quanto il numero di giocatori che hanno raggiunto il tempio.

Es: Daniel e Jakob esplorano il tempio A nello stesso turno. Ognuno di loro ottiene 12 punti e gli altri 2 giocatori devono cancellare i punteggi di 12 e 10 per questo Tempio.



Villaggio: A fine partita, guarda il numero di X allineate **ortogonalmente** ai villaggi (le X in diagonale non contano). Per ogni villaggio ottieni 3, 5, 7 o 10 punti per 1, 2, 3 o 4 X adiacenti. *I numeri sui villaggi sono importanti solo per la preparazione del gioco e possono essere ignorati durante la partita.*

Fine del turno:

Quando tutti i giocatori hanno messo le loro X, il turno termina.

Il giocatore alla sinistra del giocatore attivo pesca una nuova carta esplorazione e diventa il nuovo giocatore attivo, sceglie un tipo di territorio, e così via.

Fine del Round:

Quando tutte e 7 le carte esplorazione vengono pescate e utilizzate, il round termina. A quel punto, ogni giocatore conta le sue razioni e le sue gemme (vedi pag 6 e 8) e scrivono i punti vittoria corrispondenti sulle rispettive tessere punteggio. Dopodiché il giocatore iniziale del round appena terminato passa il segnalino giocatore iniziale al giocatore alla sua sinistra. Per il prossimo round, questo giocatore è il nuovo giocatore iniziale. Il nuovo round a quel punto può iniziare.

FINE DEL GIOCO:

La partita termina dopo il quarto round. A quel punto, segnate i punti per i villaggi e aggiungete ad essi tutti gli altri punti ottenuti con le razioni, le gemme e i templi (assieme alle tessere missione, se avete giocato con la variante per esperti).



Il giocatore con più punti vince la partita. *In caso di pareggio, vince chi ha messo una X sul minor numero di mappe. Le mappe e le chiavi non utilizzate non fanno guadagnare punti.*

VARIANTE PER ESPERTI:



Razioni: Alla fine di ogni round ottenete 1, 4, 9 o 16 punti per 1, 2, 3 o 4 razioni del tipo corretto, che sono state segnate **in questo round**.

Nel primo round non si raccolgono razioni e quindi non si possono ottenere punti in questo modo.



Gemme: Le gemme con un numero negativo vanno cancellate e le gemme con un numero positivo vanno cerchiare. Devi seguire la linea sulla tessera punteggio, a partire dall'angolo in alto a destra. Alla fine di ogni round, somma tutti i numeri negativi ancora visibili, **oppure** tutti i numeri positivi cerchiati.

Se un giocatore possiede tutte le gemme negative ma nessuna gemma positiva, il suo punteggio per quel round è 0.



Templi: Le regole per i templi rimangono le stesse (da ricordare che va eliminata la seconda posizione in una partita da 3 giocatori e la seconda e quarta posizione in una partita da 2 giocatori), tuttavia, ogni tempio concede sempre 8 punti. In aggiunta ad essi, il giocatore riceve un numero di X in base a quando riesce ad esplorare il tempio (3 per il primo, 2 per il secondo, ecc.). Queste X possono essere messe **alla fine del turno** su un tipo di territorio a scelta, seguendo le regole standard.

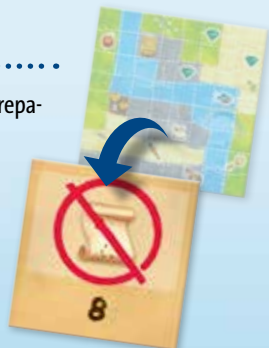


Villaggi: Ottieni punti con soltanto **un** villaggio in particolare – ossia quello con il minor numero di X adiacenti ortogonalmente. Ottieni 12, 18, 26 o 40 punti per 1, 2, 3 o 4 X adiacenti al villaggio.

LE TESSERE MISSIONE:

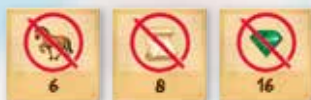
Quando ve la sentite, potete aggiungere al gioco le tessere missione. Durante la preparazione della partita, pescate e capovolgete da 1 a 3 tessere paesaggio in modo casuale (in base al livello di difficoltà che si desidera ottenere). Sul retro di ogni tessera paesaggio, infatti, c'è una missione che vi dà la possibilità di ottenere punti in modi aggiuntivi. Dipende da voi se incorporare o meno queste missioni nella vostra strategia.

I punti ottenuti possono essere inseriti nello spazio dedicato sulla plancia.



Descrizione delle missioni:

Ottieni 6/8/16 punti, se non hai messo una X su nessuno degli oggetti illustrati.



Ottieni 10 punti se hai messo almeno una X in ogni area di un tipo di territorio.



Ottieni 12 punti se hai riempito una riga intera di X (16 X in tutto, orizzontali o verticali).



Guarda quanti degli oggetti richiesti hai spuntato alla fine della partita e ottieni i punti corrispondenti.

Nota: le ultime 4 immagini si riferiscono a: "Ogni set di 3 tipi diversi di razioni", "Villaggi con X adiacenti", "Templi con almeno 2 X adiacenti" e "1-4 X negli angoli del paesaggio".



Non appena possiedi i requisiti indicati, puoi cancellare il punteggio più alto ancora disponibile e scriverlo direttamente nello spazio indicato sulla tua plancia. Se più giocatori completano la stessa missione durante lo stesso turno, tutti loro si segnano i punti, dopodiché si cancellano tanti punteggi (a partire dal più alto disponibile) quanto il numero di giocatori che hanno completato la missione.

Nota: le ultime 4 immagini si riferiscono a: "Almeno una X adiacente a ogni villaggio", "Almeno una X su 3 villaggi e 3 templi", "Almeno una X su ogni confine del paesaggio" e "Almeno 3 X su ogni tessera paesaggio".



Ottieni 1 punto per ogni X nella linea più lunga in verticale / orizzontale / diagonale.



Ottieni il numero corrispondente in punti per il quadrato più grande composto da X collegate tra loro.



VARIANTE IN SOLITARIO:

Le regole base rimangono uguali, con i seguenti cambiamenti:

- All'inizio del 2°, 3° e 4° round, cancella il numero più alto di punti disponibile per i templi che non hai ancora visitato dalla tua plancia (stessa cosa per ogni tessera missione che non hai completato).
- All'inizio di ogni turno, rivela una carta esplorazione e mettila davanti a te in modo che un tipo di territorio si trovi davanti a te. Hai la possibilità di mettere 3 X nel tipo di territorio davanti a te, oppure di metterne 2 nel tipo di territorio che si trova dalla parte opposta della carta.

È vietato cambiare l'orientamento della carta dopo averla rivelata. Nella variante in solitario non sei mai il giocatore attivo.

Gradi di successo (aumenta i valori di 10 punti per ogni tessera missione in gioco):

< 80	Hai dimenticato la bussola? Devi fare più pratica.
81 – 90	Beh, si comincia a vedere qualcosa, ma si può fare di meglio.
91 – 100	Bene, si è trattato di un viaggio di successo.
101 – 110	Marco Polo sarebbe fiero di te.
111 – 120	Nuovi mondi avranno il tuo nome in tuo onore.
> 120	Non ci sono dubbi, sei il migliore esploratore di tutti i tempi!



© 2021

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20057 Assago (MI)
www.ravensburger.com



Gefahr. Flüssigkeit und Dampf leicht entzündbar. 4 x 0,7 ml trocken abwischbare Tinte.
Danger. Highly flammable liquid and vapour. 4 x 0,7 ml Dry Erase Ink.

Danger. Liquide et vapeurs très inflammables. 4 x 0,7 ml encre effaçable à sec.
Pericolo. Liquido e vapori facilmente infiammabili. 4 x 0,7 ml inchiostro cancellabile a secco.

Tel.: +49 (0) 751 8617 17
Conforms to ASTM D4236

223809