

PENINSULA

Galen Goodwick · Juma Al-JouJou



10+



1-100



30-40 min



2,5/5



MATÉRIEL



Plateau (M1, M2)



30 cartes Icône
(2 séries identiques de 15 cartes)



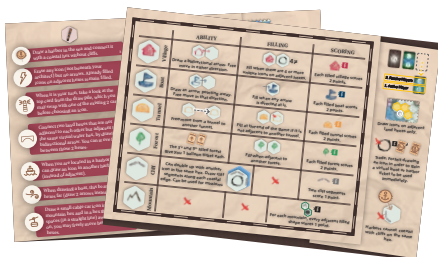
26 cartes Mission
(A-Z)



6 cartes
Case-Destination
(1-6)



20 cartes
Bonus-Destination



2 aides de jeu



4 architectes
(disques transparents)



BIENVENUE À PENINSULA !

La reine a convoqué les meilleurs paysagistes du royaume à un grand concours. Votre tâche : concevoir une île qui répond le mieux possible aux exigences de la monarchie. Présentez le plateau le plus attrayant et vous gagnerez le concours – vous obtiendrez alors la charge convoitée de maître paysagiste pour le prochain grand projet royal. Votre vision de l'île parfaite arrivera-t-elle à captiver l'œil de la souveraine ?

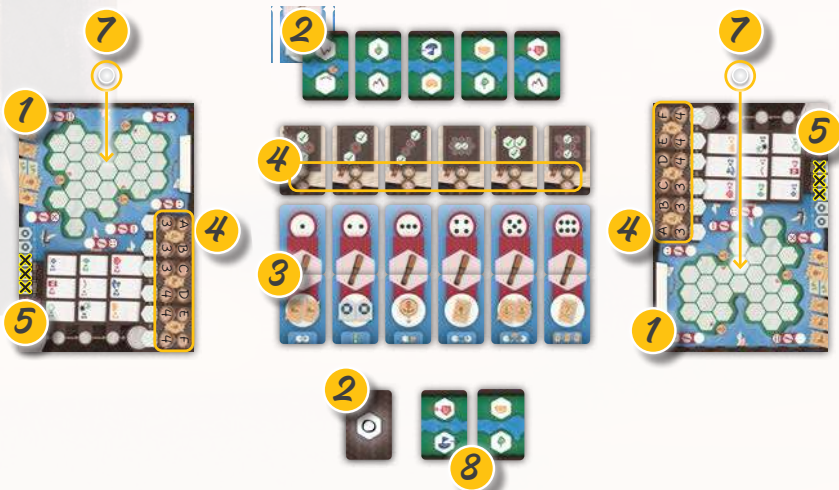
Autres
langues :



Tutoriel
Vidéo :



MISE EN PLACE : 1 À 4



**Le mode de jeu principal convient pour 1 à 4 joueurs. Une variante est disponible à la page 14 pour les parties à plus de 4 joueurs.*

1 Donnez à chaque joueur un exemplaire du même plateau (nous recommandons M1 pour votre première partie), un crayon et, idéalement, une gomme. Chaque joueur peut donner un nom à son île.

2 Mélangez toutes les cartes Icône et formez une pile, face cachée, au milieu de l'aire de jeu. Ensuite, retirez 5 cartes Icône — elles ne seront pas utilisées pendant cette partie. Placez ces cartes, face visible, sur le côté (comme indiqué) pour bien montrer qu'elles ont été retirées.

3 Placez les six cartes Case-Destination (celles qui montrent une face de dé) face visible en rangée au milieu de l'aire de jeu. Mélangez ensuite les cartes Bonus-Destination et placez-en six au hasard, face visible, sous chaque carte Case-Destination, de sorte à former six paires. Rangez les cartes Bonus-Destination restantes dans la boîte.

Pour une première partie plus facile :
SOIT n'utilisez aucune carte Bonus-Destination, SOIT utilisez les cartes Bonus-Destination 1 à 6.

4 Mélangez toutes les cartes Mission et révélez-en six au hasard. Triez-les par ordre alphabétique et placez-les au-dessus des cartes Case-Destination (A-Z de gauche à droite). Rangez toutes les cartes Mission restantes dans la boîte. Ensuite, recopiez les lettres et PVs des missions sur les boussoles de votre propre plateau. Écrivez-les dans le même ordre que celui des cartes que vous venez de placer. (Ainsi, la première boussole à gauche sur votre plateau

correspond à la première carte Mission à gauche, et ainsi de suite.)

Pour une première partie plus facile :
SOIT n'utilisez pas de cartes Mission, SOIT utilisez les missions A-F.

5 En bas de chaque plateau, vous trouverez des icônes bouée. Le nombre de bouées disponibles dépend du nombre de joueurs. En partant de la droite, rayez certaines des bouées, en fonction du nombre de joueurs (voir le tableau ci-dessous pour le nombre de bouées à rayer).



6 Déterminez au hasard qui d'entre vous commence la partie. Cette personne aura le rôle actif lors du premier tour.

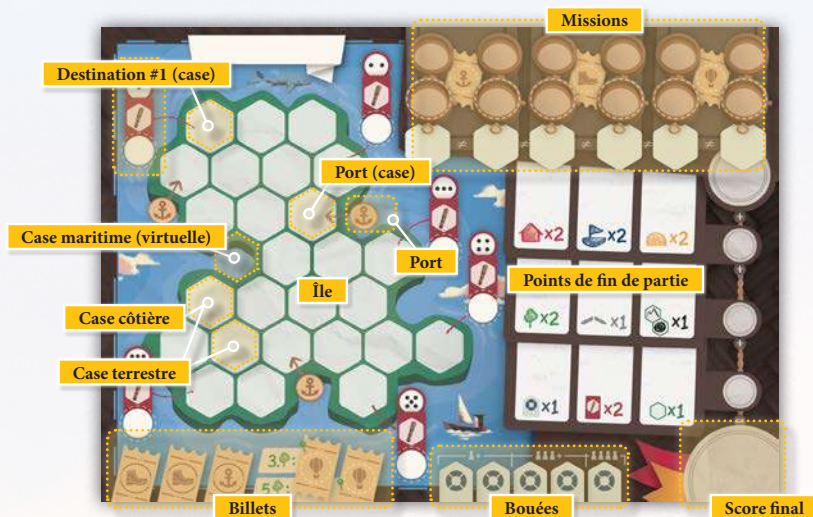
7 Tous en même temps, et en secret, chacun choisit sa case de départ. Placez votre disque transparent sur la case choisie.

Note : Les cases avec un port ou une destination ne peuvent être choisies comme case de départ (ce sont des types de cases terrestres particulières).

8 Révélez 2 cartes Icône de la pile.

BUT DU JEU

Dans Peninsula, vous prenez part à un grand concours paysagiste. Après un nombre fixe de tours, le jeu prend fin ; la personne qui a le plus de points de victoire (PV) gagne la partie.



CRÉDITS



© 2025 Karma Games GmbH
All rights reserved.
Rosenthalerstr. 72 A
10119 Berlin
Germany

Design du jeu : Galen Goodwick, Juma Al-JouJou

Illustrations : Mads Berg

Graphisme : Friedrich Klingenhage

Traduction : Jérôme Morin-Drouin

Parmi les nombreux testeurs et supporteurs, nous remercions : Francesco Virotta, Leah Edgerton, Stefan Seifert, Lars Löffler-Oppermann, Dominik Wagenführ, Martijn Faber Privé, Christopher Park-Thomas, Christopher Harris, Franz Wegener, Johanna Callhoff, Jérôme Morin-Drouin.

Vous avez besoin de plus d'informations ou il vous manque quelque chose ?

www.karma-games.com/contact/

Sur votre plateau, vous dessinerez des icônes qui faciliteront vos déplacements. Vous atteindrez certaines destinations qui apportent des PV et des bonus supplémentaires. Enfin, vous créerez différents arrangements pour accomplir les missions du jeu et déjouer vos adversaires.

COMMENT JOUER

Chaque tour se joue en 3 phases.

*Première phase : **choix des icônes** (effectué par le rôle actif pour tous les joueurs).*

*Deuxième phase : **action** (effectuée par tous les joueurs simultanément).*

*Pour finir, troisième phase : **administration**.*

PHASE DE CHOIX DES ICÔNES

Au premier tour, celui ou celle qui commence la partie aura le rôle actif. Tous les autres ont le rôle passif.



Si vous avez le rôle actif :

Prenez une des deux cartes Icône qui sont disponibles (face visible). La carte montre deux icônes. Choisissez-en une pour vous, laissant l'autre aux joueurs passifs. Placez la carte dans votre zone de jeu personnelle, l'icône choisie en

bas (vers vous) et l'autre en haut (vers les autres joueurs). Ainsi, chaque joueur crée une pile de défausse dans sa zone, ne montrant que la dernière carte choisie sur le dessus. Cela montre aussi combien de fois chaque joueur a été actif.

PHASE D'ACTION

Sur vos plateaux respectifs, effectuez simultanément les actions suivantes.

- 1 Utiliser votre icône (celle de la phase de choix d'icônes). Une icône peut être utilisée de 3 façons :
 - › Vous pouvez **dessiner** votre icône sur votre plateau. (voir : **Dessiner une icône**)
 - › OU vous pouvez **échanger** votre icône contre un mouvement. (voir : **Échange**)
 - › OU, si vous avez le rôle passif, vous pouvez utiliser une **bouée** pour dessiner l'icône du rôle actif. (voir : **Utiliser une bouée**)

Avant ET/OU après avoir utilisé votre icône, vous pouvez aussi effectuer les actions suivantes, dans n'importe quel ordre et autant que vous le souhaitez :

- 2 Déplacer votre architecte. (voir : **Mouvement**)
- 3 Colorier des icônes. (voir : **Colorier des icônes**)
- 4 Déverrouiller et utiliser un bonus destination. (voir : **Destinations**)
- 5 Accomplir une mission. (voir : **Missions**)

PHASE D'ADMINISTRATION

Après la phase d'action, le tour se termine et un nouveau commence. La personne suivante (dans le sens horaire) prend le rôle actif. Le rôle actif prend une carte de la pile de cartes Icône et la place à côté de l'autre, s'assurant ainsi qu'il y a toujours deux cartes faces visibles, disponibles pour la prochaine phase de choix d'icônes. Si la pile est vide au moment de piocher la prochaine carte Icône, la partie se termine immédiatement.

RÉFÉRENCES



POSITION ACTUELLE

Dans ce jeu, votre architecte (disque transparent) pourra se déplacer sur votre plateau. La case de votre architecte est appelée votre « position actuelle ».

DESSINER UNE ICÔNE

Il y a 6 icônes différentes que vous pourrez dessiner :



Chacune des cartes Icône montre 2 icônes différentes. Les cartes Icône sont équilibrées — chaque icône apparaît 10 fois, et chaque paire possible apparaît 2 fois.

Vous dessinerez une icône à chaque tour — ou presque. Les règles suivantes s'appliquent toujours :

- › Une icône doit être dessinée dans une case terrestre (case blanche), à côté de votre position actuelle. Autrement dit, il est interdit de dessiner dans l'eau, directement sous son architecte ou à une distance de plus d'une case de celui-ci.
- › Deux icônes ne peuvent jamais être dans une même case — à l'exception de l'icône falaise. Les falaises peuvent partager une case avec une autre icône (voir ci-dessous).
- › Lorsque vous dessinez une icône, tracez le contour et laissez l'intérieur vide (voir : Colorier des icônes en page 9). Les villages, les bateaux, les tunnels et les forêts peuvent être coloriés, mais cela se fera plus tard.



Routes et canaux : chaque fois que vous dessinez un village ou un bateau, dessinez aussi une flèche à côté. Celles-ci seront utiles, dans le reste de la partie, pour déplacer votre architecte.

- › La flèche relie deux cases : celle où se trouve votre nouveau village ou bateau, et une autre case terrestre adjacente de votre choix. La position de votre architecte n'a pas d'importance ici — la flèche peut même aller dans la case où il se trouve.
- › Un nouveau village vous donnera une route, représentée par une flèche bidirectionnelle.

- › Un nouveau bateau vous donnera un canal, représenté par une flèche qui part du bateau et pointe dans une case terrestre adjacente.
- › 2 cases peuvent être reliées par plusieurs flèches. Par exemple, deux bateaux pourraient avoir des canaux qui pointent l'un vers l'autre.



Les falaises sont spéciales — elles peuvent partager leur case avec d'autres icônes. En voici les règles :

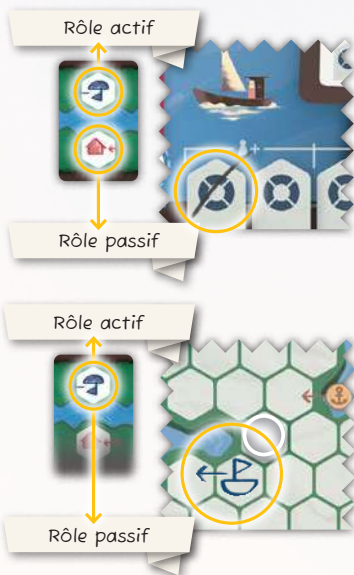
- › Les falaises sont des « ajouts » — elles peuvent être dessinées dans une case qui contient déjà l'une des cinq autres icônes.
- › Les falaises peuvent aussi être dessinées dans une case vide. Il est permis de revenir y dessiner une des cinq autres icônes plus tard.
- › Une case de port ne peut jamais avoir de falaise — ne dessinez jamais de port là où il y a une falaise et jamais de falaise là où il y a un port.
- › Pour dessiner une falaise, faites un trait sur chacune des côtes de la case choisie. Ici, « côte » signifie un bord de l'hexagone choisi qui donne sur l'eau (n'importe quelle case maritime, incluant le lac du plateau M2). Une case qui touche à 3 cases maritimes, par exemple, aura 3 segments de falaise. Une case qui ne touche pas d'eau ne peut avoir aucune falaise.

ÉCHANGES

Tout joueur peut échanger son icône contre un déplacement gratuit. Dans ce cas, ne dessinez pas d'icône, et à la place, déplacez immédiatement votre architecte. Allez sur une case terrestre adjacente, ou encore, si votre case actuelle a un port, allez sur la case d'un autre port de votre choix. Les règles sont les mêmes qu'avec un billet-botte ou un billet-port (voir : **Mouvement** page 8).

UTILISATION D'UNE BOUÉE

Avec un rôle passif : si vous voulez dessiner l'icône du rôle actif au lieu de la vôtre, rayez une des bouées sur votre plateau et dessinez l'icône choisie par le rôle actif. S'il ne vous reste aucune bouée, cette option ne vous est pas permise.



MOUVEMENT

Avant et/ou après avoir utilisé votre icône, vous pouvez vous déplacer. Il y a deux façons de se déplacer. Combinez-les et répétez-les autant que vous le souhaitez :

Utiliser un billet : Chaque billet ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il y a 3 sortes de billets :

1 Billet Botte : Déplacez-vous d'une case, vers n'importe quelle case terrestre adjacente.



2 Billet Port : Déplacez-vous sur n'importe quelle autre case qui contient un port (vous devez être sur une case avec un port, pour utiliser ce billet).



3 Billet Ballon : Déplacez-vous sur une case terrestre à une distance d'exactly 2 cases de votre position actuelle. Il est permis de traverser une case maritime pendant ce mouvement.



Tout le monde commence avec le même nombre de billets disponibles. Un billet n'est disponible que s'il est entouré d'un cercle noir sans pointillé. S'il est entouré d'un pointillé, le billet n'est pas encore disponible — il faut le débloquent avant de pouvoir l'utiliser. Lorsque vous le débloquentez, vous encerclez l'icône d'un trait continu. Pour utiliser un billet, rayez-le.

Utiliser l'infrastructure ou des bonus de destination : Utilisez l'infrastructure autant que vous le souhaitez. Il y a 3 types d'infrastructure :



- › **Les routes (fournies par les villages)** : Si votre case contient une flèche bidirectionnelle, vous pouvez suivre cette route vers la case adjacente à l'autre bout.
- › **Canaux (fournis par les bateaux)** : Si votre case a un bateau, vous pouvez suivre son canal vers la case adjacente où il mène.
- › **Tunnels** : Si votre case a un tunnel, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quel autre tunnel.

EXEMPLE DE MOUVEMENT

(voir : **Illustration du plateau** ci-dessous)

- 1 **Billet Botte** : Déplacez-vous vers une case adjacente.
- 2 **Tunnel** : Entrez dans un tunnel pour sortir par un autre tunnel.
- 3 **Billet Botte** : Déplacez-vous vers une case adjacente.
- 4 **Rue** : Utilisez la rue du village pour vous déplacer vers la case adjacente désignée par la flèche bidirectionnelle.
- 5 **Canal** : Utilisez le canal du bateau pour vous déplacer vers la case adjacente désignée par la flèche.
- 6 **Billet Port** : Déplacez-vous vers la case d'un autre port.



COLORIER DES ICÔNES

Chaque icône coloriée rapporte 2 PV à la fin de la partie.

Pendant la phase d'action ou en fin de partie, vous pouvez colorier une icône si les conditions suivantes sont remplies :

Village :

Il y a au moins 4 types d'icônes différents parmi les cases adjacentes. Un autre village peut faire partie de ces 4 types d'icônes dans les cases adjacentes.



Bateau :

Une flèche est pointée vers lui — il peut s'agir de n'importe quel type de flèche : celle d'un village, d'un port, d'un autre bateau, etc.



Forêt :

Elle est adjacente à une autre forêt. En prime, lorsque vous coloriez votre 3^e forêt, vous gagnez immédiatement un billet de ballon. Lorsque vous remplissez votre 5^e forêt, vous gagnez un deuxième billet de ballon. Encerclez le billet pour montrer qu'il est débloqué et qu'il peut maintenant être utilisé (voir : **Utiliser un billet**, à la page 8).



Tunnel :

Il n'y a aucun tunnel dans les cases adjacentes. Les tunnels peuvent seulement être coloriés en fin de partie.



Notes :

Pour colorier des icônes, la position de votre architecte n'a pas d'importance. Vous pouvez même colorier une icône sur votre position actuelle.

Les falaises et les montagnes ne peuvent pas être coloriées.



DESTINATIONS

Chaque destination est représentée par une paire de cartes : une qui indique quel bonus cette destination débloque et une qui indique quelle case de votre plateau contient cette destination. Sur votre plateau, la case destination est celle qui montre le même nombre de points noirs que la carte associée. Les cases destination, sur votre plateau, sont indiquées par une ligne rouge.



Carte Case-Destination

Montrant laquelle des 6 cases spéciales contient la destination.



Carte Bonus-Destination

Montrant le bonus en haut et une image explicative en bas.

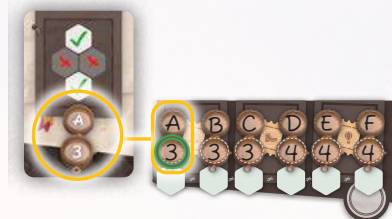


Atteindre une destination : Quand vous atteignez une case destination que vous n'aviez pas encore visitée, vous débloquez son bonus (voir : Bonus de destinations en page 16). Tracez un cercle autour. Vous pouvez maintenant utiliser ce bonus quand vous le souhaitez. Une fois que vous l'aurez utilisé, rayez-le. Il ne vous est désormais plus accessible.

MISSIONS

Il y a 26 cartes Mission, chacune montrant un agencement unique d'hexagones. Pour remplir une mission, vous devrez reproduire cet agencement sur votre plateau, en utilisant un des 6 types d'icônes du jeu. Après avoir rempli une mission avec un certain type d'icône, vous ne pouvez plus utiliser ce type d'icône pour d'autres missions. Il est donc impossible de remplir plus de 6 missions (une pour chaque type d'icône).

Les missions montrent deux sortes d'hexagones :



 **Des hexagones blancs avec coche verte,** qui signifient que cette case doit contenir une icône du type choisi (que l'icône soit coloriée ou non).

 **Des hexagones gris avec croix rouge,** qui signifient que cette case doit être sans icône du type choisi. La case correspondante à l'hexagone peut être de l'eau, être vide ou contenir des icônes d'autres types, tant qu'elle ne contient pas l'icône du type choisi pour cette mission.

Lorsque vous complétez une mission, vérifiez les conditions suivantes :

❶ Vous ne pouvez pas remplir une mission que vous avez déjà remplie.

❷ Choisissez un type d'icône que vous n'avez pas encore utilisé pour remplir une mission.

❸ Vérifiez si l'agencement indiqué sur la carte Mission choisie est bien reproduit, sur votre plateau, par des icônes du type choisi. S'il y a des croix rouges sur la carte Mission que vous voulez remplir, vérifiez qu'aucune des cases correspondantes sur votre plateau ne contient l'icône du type choisi.

Note : L'agencement, sur votre plateau, peut être une rotation ou une image miroir (réflexion) de celui de la mission.

Si ces conditions sont remplies, vous pouvez remplir cette **mission** avec l'icône choisie. Dans la section des missions, sur votre plateau, dessinez l'icône choisie dans l'espace hexagonal associé à cette mission.



❹ Sur votre plateau, un billet se trouve entre certaines paires de missions. Dès que vous avez accompli les deux missions d'une paire, ce billet est débloqué — encerclez-le (voir : **Utiliser un billet**, à la page 8).



Note : Vous pouvez remplir une mission à n'importe quel moment, pendant le jeu ou en fin de partie. L'agencement doit satisfaire la carte seulement au moment de remplir la mission. Une fois la mission remplie, il n'est pas possible de l'annuler ou de la modifier d'une quelconque manière.

FIN DE PARTIE

Dès que la pile de cartes Icône est vide, en début de phase d'administration, la partie prend fin. Il y a donc 24 tours au total (24 des 25 cartes ont été jouées).

En suivant les règles habituelles, vous pouvez maintenant :

- colorier des tunnels et autres icônes si les conditions sont remplies
- compléter des missions
- compter vos points

COMPTER LES POINTS

Comptez votre score final en suivant ces étapes :

1 Points des missions

Additionnez les points de vos missions complétées.

2 Points des icônes

Additionnez vos points pour chaque type d'icône :

- Marquez 2 points pour chaque **village, bateau, tunnel et forêt coloriée**.

- Marquez 1 point pour chaque paire de **segments de falaise** (si le nombre de segments est impair, arrondissez vers le bas).



- Pour chaque montagne, marquez 1 point pour chaque icône coloriée dans les cases adjacentes. Les montagnes et les falaises ne peuvent pas être coloriées — un groupe de montagnes adjacentes sans autres icônes ne rapporte aucun point.



3 Points de la carte

- Marquez 1 point pour chaque **bouée inutilisée**.
- Marquez 2 points pour chaque **bonus de destination** que vous avez débloqué.
- Marquez 1 point pour chaque **case laissée sans icône** — ici, les cases qui contiennent des flèches, mais aucune des 6 icônes du jeu, sont considérées comme vides et rapportent 1 point.

Inscrivez ces valeurs dans chaque espace correspondant sur votre plateau, puis comptez et inscrivez le sous-total pour chaque catégorie. Votre score final est la somme de ces sous-totaux.



DÉSIGNER LA PERSONNE GAGNANTE

*La personne qui a le plus de points gagne.
En cas d'égalité, la victoire est partagée.*

VARIANTES

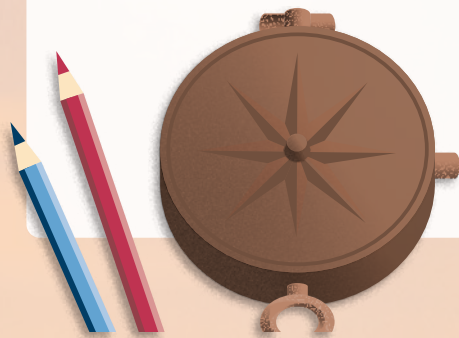
*Le jeu (multijoueur ou solo) peut être
modifié par les variantes suivantes.*

GARDER LES CARTES VISIBLES

Chaque joueur garde toutes les cartes Icône choisies pendant le jeu, une à côté de l'autre, au lieu de les empiler. Ainsi, toutes les cartes utilisées sont bien visibles et il est plus facile de savoir quelles icônes peuvent encore être piochées.

PILE DE CARTES ICÔNE FACE VISIBLE

La pile de cartes Icône est face visible plutôt que face cachée. Ainsi, il est toujours possible de voir quelle sera la prochaine carte piochée, ce qui permet de mieux planifier.



DÉFIS

Des défis uniques pour le jeu solo et multijoueur sont disponibles en ligne.



PARTIE PLUS RAPIDE ET/OU AVEC PLUS DE 4 J

Enlevez 6 cartes Icône du jeu. Rayez toutes les bouées avant de commencer — elles ne sont pas utilisées dans cette variante. Une seule carte icône reste face visible sur la table (au lieu de

2 dans le jeu normal). Il n'y a pas de rôle actif/passif. Chacun choisit simplement une des 2 icônes de la carte disponible — chacun pour soi et tous en même temps. Gardez la pile de cartes Icône face visible, afin de toujours voir quelle sera la prochaine carte. Quand vous aurez tous terminé vos phases d'action, retirez la carte Icône actuelle et remplacez-la par la carte du dessus de la pile, prête pour le prochain tour.

JEU SOLO

PRÉPARATION DU JEU SOLO

Pour une partie en solo, préparez le jeu normalement, avec les modifications suivantes :

- › Retirez 6 cartes icônes (au lieu de 5) qui ne seront pas utilisées dans la partie.
- › Lorsque vous mélangez les cartes Icône, faites pivoter la moitié du paquet d'un demi-tour, à plusieurs reprises.
- › Ne révélez aucune carte de la pile de cartes Icône.
- › Vous avez le rôle actif pendant toute la partie.

STRUCTURE DU TOUR

Chaque tour a deux phases :

d'abord le Choix des Icônes, puis la phase d'Action.

1 Phase de Choix des Icônes : Tournez 2 cartes. Ne regardez pas leurs icônes avant — leur orientation (laquelle est en haut, laquelle est en bas) doit être aléatoire.

Ensuite, au lieu de choisir une carte comme dans le jeu normal, vous choisirez un CÔTÉ de la rivière. Vous avez le choix entre les deux icônes de droite, ou les deux icônes de gauche.



Exemple : Les 2 cartes illustrées ci-contre offrent deux choix : soit une forêt et un village, soit un tunnel et une montagne.

2 Phase d'action : faites comme dans une partie multijoueur, mais vous avez maintenant

deux icônes au lieu d'une. Utilisez-les dans l'ordre de votre choix. Comme dans le jeu multijoueur, vous pouvez effectuer les actions habituelles avant et après avoir utilisé une icône.

Une fois la phase d'action terminée, défaussez les deux cartes icônes. Le prochain tour peut commencer.



BOUÉES DE SAUVETAGE

Dans une partie en solo, **utiliser une bouée** permet d'ignorer la rivière — prenez simplement l'icône de votre choix sur chaque carte. Choisir les 2 icônes d'une même carte n'est jamais permis.



FIN DE PARTIE

Le jeu prend fin dès que la pile de cartes Icône est vide, c'est-à-dire après 12 tours. Comptez vos points comme dans le jeu multijoueur.

MODES POUR LE VERDICT FINAL

Pour le verdict final dans une partie solo, choisissez un des deux modes suivants.

1 Record personnel : Dans ce mode, votre objectif est d'accumuler le plus de points possible pour battre votre propre record.

2 Niveaux de difficulté : Mettez-vous au défi en choisissant un niveau de difficulté avec ses conditions de victoire, à savoir un certain nombre de points à gagner grâce aux missions et un score total minimum à atteindre :



BONUS DE DESTINATIONS



Billets de port : Gagnez 2 billets de port pour ce tour. 4



Port supplémentaire : Dessinez un port en mer et reliez-le à une case côtière sans falaise. 5



Foudre : Au lieu d'utiliser une icône, déplacez-vous sur n'importe quelle case. 6



Arc-en-ciel : Quand vous dessinez une icône, dessinez n'importe quelle icône à la place. 7



Pont : Dessinez une route (flèche bidirectionnelle) à travers une case maritime. Un point doit partir d'une case terrestre, traverser une case maritime (une seule) et atteindre une autre case terrestre qui n'est pas adjacente à la première. Vous pouvez vous déplacer librement entre ces deux cases. 8



Ferry : Au moment de dessiner une icône, si votre case a un port, vous pouvez dessiner cette icône dans n'importe quelle autre case de port. 9



Vent : Dessinez une flèche en direction d'un bateau sur une case adjacente. 10



Mangrove : dessinez une mangrove dans une case maritime adjacente à une case terrestre. Elle n'est pas considérée comme un arbre, mais compte comme tel si cela permet de remplir une mission qui en requiert un. 11



Catapulte : Lorsque vous dessinez une icône, vous pouvez la dessiner à une distance de 2 cases au lieu d'une. 12



Tunnel ferroviaire : Si vous êtes sur une case adjacente à un tunnel, déplacez-vous sur ce tunnel, puis déplacez-vous encore d'une case. Entre les deux, vous pouvez utiliser le tunnel, c'est-à-dire aller sur un autre tunnel avant de faire votre dernier déplacement. 13



Côte escarpée : Dans une case avec falaise, adjacente à votre position actuelle, doublez les falaises. 14



Bâtisseur : Coloriez un village (n'importe lequel). 15



Nageur : Déplacez-vous d'une ou deux cases terrestres, le long d'une même étendue d'eau. La case d'arrivée ne peut être la même que la case de départ. 16



Phare : Déverrouillez la destination d'une case adjacente. 17



Source thermique : Lorsque vous dessinez une icône, dessinez-la sous votre architecte, à votre position actuelle. 18



Planeur : Si vous êtes sur une case avec montagne, déplacez vous de 1 à 4 cases. Vous pouvez traverser des cases maritimes. 19



Chaloupe : Utilisez un billet Botte pour vous déplacer d'une case Destination à une autre. 20

Note : toutes les flèches spéciales (celles qui permettent de se déplacer) sont acceptées lorsqu'on vérifie les conditions pour colorier un bateau.