



Cet Ours Errant, c'est quoi exactement ?

Une case lave mobile 🧼 : il est infranchissable et se déplace au fil des événements. Il peut manger des poissons lorsqu'il se déplace dans une zone d'eau.

Peut-il être bloqué ?

Oui. Si un événement se déclenche et qu'aucune case légale n'est disponible.

Comment score-t-on les camps en fin de partie ?

Les camps groupés en 2 ou plus rapportent 4 points comme dans le scénario de base MAIS chaque camp ce trouvant sur une case adjacente au jeton Ours Errant fait perdre 2 points de victoire.



Scénario Ours Errant

Le jeton Ours est placé sur l'emplacement indiqué au début de la partie. Il bloque alors 2, 3 ou 4 cases, selon le nombre de joueurs. Lorsque le premier événement se déclenche, le joueur actif choisit sur quelle case adjacente, parmi celles où il se trouvait à cheval, l'Ours est placé. Par la suite, à chaque nouvel événement, l'Ours est déplacé vers une case adjacente disponible.

Lors de la phase événement, le joueur actif déplace l'Ours PUTIS prend un poisson de la réserve et le place dans une zone d'eau, sans poisson, de son choix. Lorsqu'un joueur traverse une zone d'eau il récupère le poisson si il y en a un.

Si l'Ours va dans une zone d'eau où un poisson est présent, ce poisson est défaussé.