



# TRAILBLAZER

## THE ARIZONA TRAIL

LIVRET DE RÈGLES

Du parc national de Saguaro et le désert de Sonora, en passant par la plus grande forêt de pins ponderosa de la planète et jusqu'au Grand Canyon, parcourez le spectaculaire sentier de l'Arizona, long de 1 280 km. Découvrez les paysages et les sons des montagnes, canyons, plateaux et déserts sans fin. Partez à la recherche de l'incroyable variété d'animaux sauvages tels que le grand géocoucou et le pécari à collier, tout en évitant le redoutable monstre de Gila. Peut être apercevrez-vous le légendaire Jackalope ! Procurez vous autant d'or de superstition et de cran d'Arizona que possible tout en interagissant avec l'incroyable diversité du terrain, de la faune et de la flore de l'État 48... alias l'Arizona.

# Composants

• 1 plateau de jeu

• 72 cartes chemin

• 32 cartes faune

• 32 cartes flore

• 29 cartes **accès**

• 25 cartes d'événements météorologiques

• 16 cartes Esprit du désert

• 12 cartes État 48

• 32 Polyominos Flore

• 32 Polyominos faune

• 12 jetons antipoison

• 4 fleurs de saguaro

• 4 pions de terrain

• 24 cubes de cartes

• 6 Hollandais perdu

• 1 Livret de règles

• 4 kits de sentiers de l'Arizona

1 plateau de joueur

1 pion de sentier

4 pions d'aventure

10 pions indicateur

1 marqueur d'or de Superstition

1 marqueur cran d'Arizona

3 cubes de monnaie

3 hexagones de ressources

1 carte d'aide de jeu

## Personnages de l'Esprit du Désert :

• Jackalope

• Monstre de Gila

• Grand géocoucou

• pécaric à collier

• Tortue du désert

• Saguaro

1

Placez **le plateau de jeu** au centre de votre zone de jeu.

2

Mélangiez séparément chacun des **4 paquets de cartes passage**, puis placez-les face cachée près du **plateau de jeu**. Retournez les 4 cartes du dessus du premier paquet (Or) et placez-les face visible sur les 4 emplacements de cartes passage.

15

Chaque joueur prend un plateau de joueur et choisit une couleur avec toutes les pièces correspondantes et tous le matériel nécessaire pour compléter son kit de piste.

a

Placez 1 pion Aventure dans la pile de cubes Faune et Hollandais perdus (#9).

b

Placez votre pion piste et les 3 marqueurs d'aventure restants près de votre plateau de joueur.

c

Placez votre marqueur d'or de Superstition sur la case "0" de la piste de score et votre marqueur de cran d'Arizona à proximité.

d

Placez vos 3 cubes de monnaie et 3 hexagones de ressources sur le premier espace à droite de l'espace "0" sur leurs pistes respectives.

e

Placez 4 de vos pion indicateur sur la Piste de Terrain, chacun sur l'espace 1 de chaque Piste.

f

Placez 1 pion indicateur sur l'espace de départ de l'Échelle d'Élévation et 1 sur l'espace Action du milieu des Flèches Croisées.

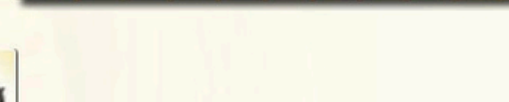
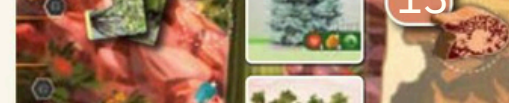
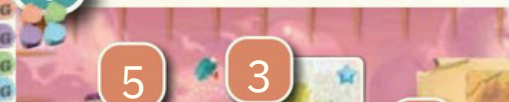
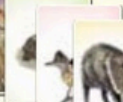
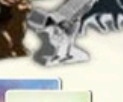
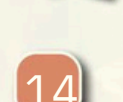
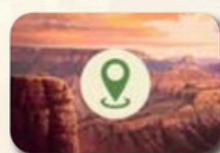
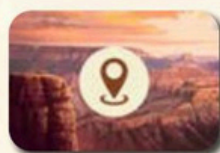
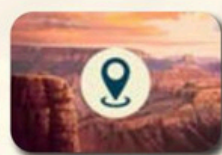
g

Placez les 4 pions indicateur restants près de votre plateau de joueur.



c

2



2

13

12

14

d

3

Mélangez les cartes Flore puis placez les face cachée près du plateau de jeu. Retournez les 4 cartes du dessus et placez les faces visibles sur les 4 emplacements des cartes Flore.

4

Répétez l'étape 3 pour les cartes de la faune.

5

Mélangez les polyominos Flore par taille (2, 3, 4 et 5), puis placez en 2 de chaque taille sur les espaces correspondants du plateau de jeu. Empilez les polyominos Flore restants sur le côté du plateau de jeu à proximité de leurs tailles respectives.

6

Répétez l'étape 5 pour les polyominos de la faune.

7

Mélangez toutes les cartes d'État 48, puis retournez les cartes une par une, placez la première à apparaître de chaque catégorie (1er, 4e, 8e) à l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu.

8

Mélangez les cartes Accès puis placez le paquet à l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu. Retournez la carte du dessus et placez la face visible à côté du paquet.

9

Placez les 24 cubes Faune et les 6 Hollandais perdus dans une pile près du plateau de jeu.

10

Mélangez les cartes événement météorologiques et placez les face cachée près du plateau de jeu.

11

Mélangez les 12 jetons Poison et placez-les face cachée près du plateau de jeu.

12

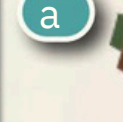
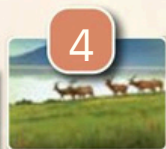
Mélangez les fleurs de Saguaro et placez-les face visible (numéros vers le bas) avec les 4 pions de terrain sur le plateau de jeu à proximité de la piste de terrain.

13

Placez le monstre de Gila et le Saguaro à leurs emplacements appropriés sur le plateau de jeu

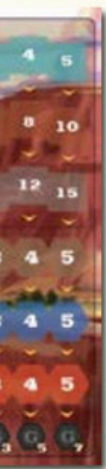
14

Placez le Jackalope, le grand géocoucou, le pécarí à collier et la Tortue du désert avec leurs cartes correspondantes (4 chacune) dans des espaces séparés près du plateau de jeu.



b

g



## INTRODUCTION

**Trailblazer : l'Arizona Trail** se déroule sur 8 semaines/tours qui représentent environ 161 kilomètres de distance réelle par semaine. Les joueurs peuvent choisir de voyager en sac à dos, en courant, en VTT ou à cheval. Au cours des 3 phases de chaque semaine, les joueurs acquerront et géreront leur monnaie et leurs ressources limitées, exploreront des sites naturels étonnants, observeront et interagiront avec la diversité de la flore et de la faune et, surtout, créeront une fresque murale personnelle de l'Arizona affichant les souvenirs de leur voyage.

### Objectif du voyage

**Pionnier : le sentier de l'Arizona** se termine pour tous les joueurs à la fin de la semaine 8, lorsque tous arrivent au bout du sentier dans l'Utah. Votre objectif est d'acquérir de l'or de superstition et du cran d'Arizona en cours de route en gérant votre monnaie et vos ressources le plus efficacement possible, ce qui vous permettra de vivre les meilleures expériences possibles d'exploration et d'observation tout en créant votre fresque personnelle de l'Arizona. Le voyageur qui relèvera le mieux ce défi sera déclaré... **PIONNIER**.

## APERÇU DE LA JOUABILITÉ :

### Planification

Ressources d'accès

Flèches croisées

Monstre de Gila

Saguaro

### Parcours

Voyage

Passages

Faune et flore

Flèches croisées

Accès

### Récupération

Déterminer l'ordre du tour

Récupérer les pions d'aventure

Remplacer le monstre de Gila et le Saguaro

Rafraîchir toutes les cartes et  
Polyominos

Les actions entreprises pendant la phase **Parcours** de chaque semaine peuvent déclencher des sous-actions supplémentaires qui pourraient inclure une ou plusieurs des éléments suivants :

avancement des pions de terrain  
et d'échelle d'élévation

Construction de la fresque  
Les Hollandais perdus

L'esprit du désert  
État 48

Étoiles de l'Arizona  
Fleur de saguaro ou poison

Utilisation ou acquisition de monnaie  
ou de ressources

Ajouts d'or de superstition et/ou  
du cran d'Arizona

**Remarque :** les termes Joueur(s) et Voyageur(s) seront utilisés de manière interchangeable, tout au long du livre de règles ainsi que les termes semaine et tour. Le Cran de l'Arizona (représenté par un G : Arizona Grit) nous évoque une résilience, un courage et une force de caractère associés à l'esprit des habitants de l'Arizona.

L'Arizona peut parfois être abrégé en « AZ » :

## COMMENCER

Le joueur qui a vu le plus récemment un Jackalope effectuera la première action de la première semaine et placera son pion de sentier sur la position la plus élevée de la section de départ du sentier de l'Arizona.

Après avoir déterminé le joueur de départ, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur plaçant son pion de sentier dans la position appropriée de la première section de piste sur le plateau de jeu. Toutes les actions sont effectuées dans l'ordre du tour pour l'ensemble du jeu.



## Pion de terrain

Référez-vous maintenant aux fleurs de saguaro et aux pion de terrain placés sur le plateau de jeu lors de la configuration n°12.

Retournez une fleur de saguaro et placez un pion sur l'espace de la piste de montagne du numéro révélé.

Continuez à retourner les fleurs de saguaro restantes et à placer un pion de terrain sur chacun des espaces de terrain révélés dans l'ordre : plateau, désert puis canyon. Une fois terminé, placez les fleurs face visible près du plateau de jeu. Elles seront utilisées plus tard comme bonus de pièces murales AZ. ( voir : Faune pg 10).

Les pions de terrain permettront aux joueurs d'obtenir des Hollandais perdus en tant que pion d'aventure temporaires lorsqu'ils seront atteints par leurs pions de terrain.

(voir : Hollandais perdus pg 9)



## Plateau des joueurs

C'est ici que vous construirez votre fresque murale de l'Arizona (a) représentant la faune et la flore observées lors de votre voyage le long du sentier de l'Arizona. Vous conserverez également un suivie de votre monnaie (b) et de vos ressources (c) ici.

Une variété de bonus instantanés peuvent également être déclenchés en cours de route (d, e, f).

- a Placez ici les pièces polyomino acquises pour déclencher des bonus instantanés en cours de route.
- b Suivez votre monnaie ici (turquoise, cuivre et argent) avec les cubes couleurs correspondants. Le cuivre vaut 2 turquoise chacun et l'argent vaut 3 turquoise.
- c Suivez vos ressources ici (fournitures, santé et eau) avec les hexagones de couleurs correspondants.
- d Placez un pion ici pour récupérer un objectif polyomino terminé et recevoir de l'or de superstition.
- e Placez un pion ici pour récupérer un bonus en fonction de l'objectif accompli.
- f Placez un pion ici pour récupérer l'accomplissement de l'un de ces objectifs et recevoir 3, 5 ou 7 cran AZ. Un seul de ces objectifs peut être réclamé. Vos pions de ressources et de devises doivent TOUS être égaux ou supérieurs au bonus pour être réclamés.



## L'OR DE SUPERSTITION ET LE CRAN DE L'ARIZONA

Le joueur déclaré Pionnier (Gagnant) à la fin de la partie sera le voyageur qui aura le plus d'or de superstition après avoir soustrait son cran Arizona (G) accumulé.

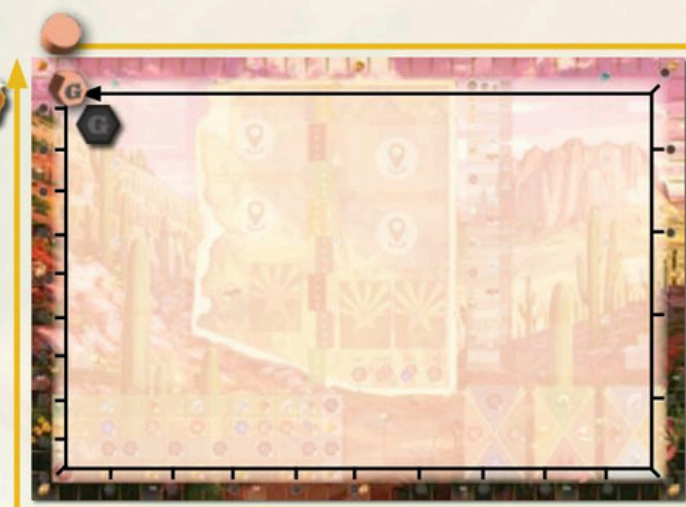
L'or et le cran peuvent être acquis de plusieurs manières tout au long de votre voyage.

Chaque fois que vous recevez de l'or, déplacez simplement votre marqueur d'Or de Superstition dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases or indiqué. Chaque fois que vous recevez du Cran, déplacez votre marqueur Cran Arizona dans le sens inverse des aiguilles d'une montre du nombre de cases Cran indiqué.

Il est important de noter que le score de Cran vaut 2 cases par unité sur le côté gauche du plateau de jeu.

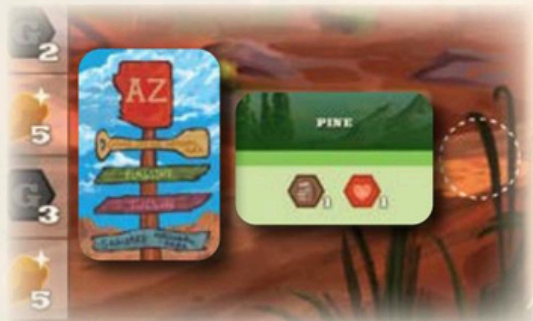
3 cases sur le bas et 4 cases sur le côté droit. Si un joueur continue de marquer du Cran après cela, il ne se déplace que d'une case sur le côté supérieur du plateau de jeu.

Il est possible de terminer votre voyage avec un score négatif.



## PLANIFICATION

Avec un voyage aussi long, aussi varié et aussi difficile, une bonne planification sera essentielle. Par conséquent, au début de chaque semaine, tous les voyageurs devront s'approvisionner en produits de première nécessité tels que des provisions et de l'eau et regagner un peu de santé. Un nouvel afflux de monnaie pourrait également être appréciable. Mais ce serait une bonne idée de garder les yeux ouverts pour le monstre de Gila et d'être conscient de l'emplacement du Saguaro...



## RESSOURCES D'ACCÈS

L'Association des sentiers de l'Arizona a désigné 29 emplacements le long du sentier AZ comme des communautés **Accès**, chacune d'entre elles étant représentée dans le paquet de cartes **Accès**.

Pour commencer chaque semaine, **TOUS** les voyageurs reçoivent les ressources indiquées sur la carte **Accès** face visible. Cela est montré en déplaçant le ou les hexagones appropriés sur votre plateau de joueur.

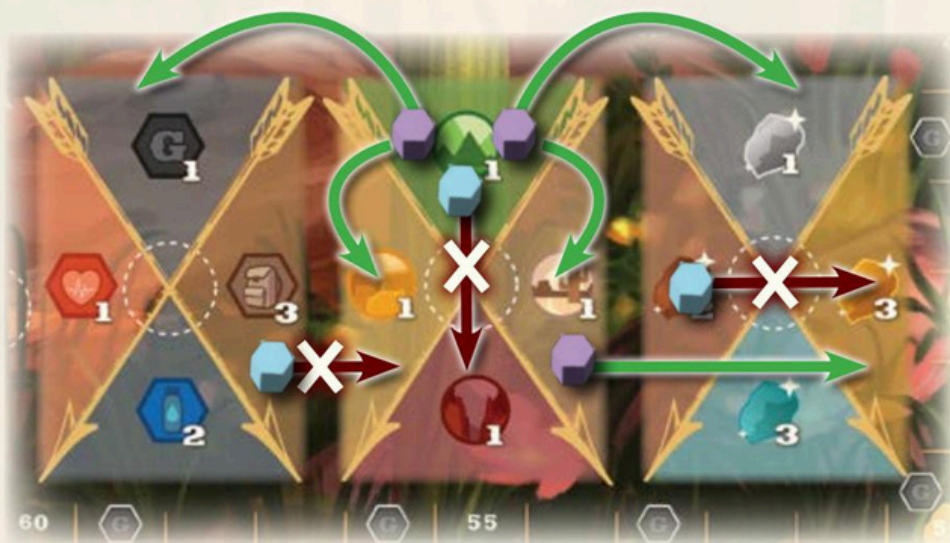
Cette carte est ensuite placée au dessous du paquet et la carte suivante du haut du paquet **Accès** est maintenant placée face visible à sa place. Cela permet aux joueurs de planifier à l'avance la semaine suivante car ils peuvent désormais voir quelles ressources seront disponibles pour commencer la semaine suivante.

Notez également l'espace Action à droite de la carte **Accès** affichée. Cela permet également à un joueur d'accéder à ces ressources pendant la semaine en cours.

## FLÈCHES CROISÉES

Au début du jeu, dans l'ordre du tour, les joueurs placent leur tracker de flèches croisées sur n'importe quel espace des 12 emplacements disponibles parmi les 3 ensembles de flèches et reçoivent la monnaie, les ressources, l'avance de terrain, l'or de superstition ou le cran d'Arizona indiqués.

Un joueur peut se rendre sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres joueurs. S'il le fait, tout joueur déjà présent à cet endroit reçoit 1 Turquoise.



Au cours des semaines 2 à 8, les joueurs **DOIVENT** déplacer leur pion dans l'ordre du tour selon les règles suivantes :

1. Vous pouvez rester dans le même ensemble de flèches croisées et passer à l'espace gauche ou droit de votre emplacement actuel.
2. Vous pouvez passer à un autre ensemble de flèches croisées, mais vous **DEVEZ** atterrir dans le même espace que l'endroit qu'ils quittent.
3. Vous ne pouvez **JAMAIS** vous déplacer à travers le centre de l'espace que vous occupez actuellement.



### Truite Apache

Bien qu'il ne soit pas réellement présent le long du sentier AZ, ce poisson d'État est inclus en hommage à David Payne (USFS Ranger d.1 996) qui a réintroduit l'espèce indigène dans la rivière noir.



## MONSTRE DE GILA (hee-luh)

Le redoutable et rarement aperçu Monstre de Gila saisit sa victime et ne la lâche plus. La même chose se produit ici sur le sentier de l'Arizona. Voici comment cela fonctionne...

Le joueur avec le moins d'or de superstition place désormais le monstre de Gila sur l'un des 5 emplacements : les polyominos Flore, les cartes Flore, les cartes chemin, les cartes Faune ou les polyominos Faune.

Placez le monstre directement sur une pile de cartes ou de polyominos spécifique. L'effet de cette action est que pendant la semaine en cours, AUCUN joueur ne peut acquérir la carte ou le polyomino couvert. Les autres cartes ou polyominos Flore, Faune ou Passages du groupe couvert peuvent être acquis, mais tout joueur qui le fait doit payer 1 santé pour ce privilège en plus des autres exigences nécessaires.

En cas d'égalité pour le plus petit nombre d'or de superstition, déterminez quel joueur est le plus bas sur la piste Cran AZ (G). Si l'égalité persiste, celui qui est le dernier dans l'ordre du tour (y compris au début de la partie) placera le monstre de Gila.



## SAGUARO (suh·waa·row)

L'Arizona abrite un cactus unique connu sous le nom de Saguaro. Pour honorer ce géant majestueux, le détenteur du Saguaro recevra un bonus d'or de superstition pour la semaine en cours.

Pour déterminer qui prend possession du Saguaro, regardez l'échelle d'élévation pour voir quel joueur est dans la position la plus basse. En cas d'égalité, déterminez qui est le plus bas sur la piste Cran AZ. Si l'égalité persiste, celui qui est le dernier dans l'ordre du tour prend possession du Saguaro pour cette semaine. Pendant la première semaine, aucun joueur ne détiendra le Saguaro.

Le détenteur du Saguaro gagne de l'or de superstition si, à tout moment de la semaine, **N'IMPORTE QUEL** joueur (y compris le détenteur) acquiert une carte Flore ou Faune avec une étoile AZ affichée dessus en recevant et en marquant immédiatement 1 or de superstition.

Remarque : Il est possible qu'un même joueur puisse placer un monstre GILA et posséder un SAGUARO dans une même semaine



### Saguaro

Originaire principalement du désert de Sonora en Arizona, hôte de la fleur d'État, la fleur de Saguaro et d'une maison clé de voûte, ces géants peuvent atteindre plus de 12m de haut et avoir une durée de vie dépassant souvent 150 ans

## PARCOURS

Que vous soyez à pied, en VTT ou à cheval, vous parcourrez un très long chemin sur les 1 280 kilomètres du sentier Arizona, qui s'étend de la frontière avec le Mexique au sud jusqu'à la frontière avec l'Utah au nord. Alors, commençons !

## VOYAGE

Le déplacement sur le sentier de l'Arizona est divisé en 8 segments qui équivalent à environ 161km chacun et 8 semaines représentées dans le jeu par 8 tours. Après avoir déterminé l'ordre des tours pour le début du jeu, les 7 tours suivants seront décidés par le choix des joueurs.

Chaque joueur doit utiliser l'un de ses pions d'aventure chaque semaine pour s'approprier une place dans l'ordre du tour pour le tour suivant. Quel que soit le nombre de joueurs dans votre partie, les 4 espaces d'action de la zone d'ordre des tours sont disponibles. Chacun des espaces d'action nécessite un ensemble différent de ressources à sélectionner.

Pour effectuer cette action, placez l'un de vos pions d'aventure sur l'espace de votre choix, puis « payez » les ressources requises affichées pour cet espace. L'ordre des tours pour la semaine suivante sera pris en charge pendant la phase de récupération une fois que tous les tours ont été effectués. ( voir : Récupération p 18).

Remarque :

Les joueurs DOIVENT utiliser un pion aventure pour choisir leur ordre de tour pour la semaine suivante. Vous ne pouvez PAS utiliser le Jackalope ou un Hollandais perdu.



## POISON

Il peut arriver que vous ne puissiez pas payer les ressources requises. Dans ce cas, vous devez prendre 1 jeton Poison pour chaque ressource que vous ne pouvez pas payer. Vous perdrez alors immédiatement 1 à 3 or de superstition comme indiqué sur la face du jeton Poison. Mais ce n'est pas tout ! Ces dangereux habitants du désert représentés sur les jetons Poison sont le cadeau qui ne cesse de nous être offert.

Gardez les près de votre plateau de joueur, car si vous ne parvenez pas à vous en débarrasser avant la fin du sentier, vous allez perdre encore plus d'or précieux. ( voir : Score final p 19).

Remarque :

Si vous disposez des ressources nécessaires, vous DEVEZ payer. Vous ne pouvez PAS prendre volontairement du poison.



### Association des sentiers de l'Arizona :


Depuis 1994, l'ASA a formé et coordonné des dizaines de milliers de bénévoles pour aider à construire et à entretenir le sentier AZ. Les bénévoles sont au cœur de l'organisation et sont invités à participer à des événements de travail sur les sentiers, à des actions de sensibilisation du public, à de nombreux événements spéciaux et à de nombreuses autres opportunités passionnantes.

L'ASA dispose de nombreux programmes de sensibilisation pour encourager l'engagement, notamment des programmes pour les jeunes, les vétérans et leur incroyable développement des communautés d'accès.

Mission : protéger, entretenir, améliorer, promouvoir et soutenir le sentier de l'Arizona comme une rencontre unique avec l'environnement naturel.

## PISTE DE TERRAIN

C'est le moment idéal pour discuter des pistes de terrain. Nous avons divisé le paysage diversifié de l'Arizona le long du sentier en 4 catégories : montagne, plateau, désert et canyon. Tous les joueurs commencent leur voyage avec un marqueur d'aventure sur la case n° 1 de chaque piste. ( voir : Configuration p . 3)

Toutes les cartes Chemin, Faune et Flore ont une icône de Terrain représentée près du coin inférieur droit. Il y a également des icônes de Terrain sur la fresque de l'Arizona de votre plateau de joueur ainsi que ce symbole  sur l'échelle d'élévation.

À chaque fois que vous effectuez une action par laquelle vous obtenez une carte Flore, Faune ou Chemin, repérez d'abord l'icône de terrain indiquée. Cela vous permettra d'avancer votre piste de terrain correspondant d'une case. Vous avez également droit au bonus que votre pion atteint.

La piste Montagne vous rapportera plus de monnaie et la piste Plateau, des ressources. La piste Désert vous rapportera du précieux Cran d'AZ et la piste Canyon, de l'or de superstition. Ce n'est pas grave si plus d'un pion de joueur se trouve sur une même case.

Mais essayez d'atteindre l'espace n°12 d'au moins l'une des pistes, car il y a de GROS bonus et un seul joueur peut le réclamer !

## Le HOLLANDAIS PERDU

**Le Hollandais perdu** : vous vous souvenez de ces pions de Hollandais perdu que vous avez placés le long des pistes de terrain pendant la mise en place ? À tout moment, lorsqu'un de vos pions de terrain arrive sur une case où se trouve un pion de Hollandais perdu, vous pouvez récupérer un véritable Hollandais perdu dans la réserve près du plateau de jeu et le placer près de votre plateau de joueur. Vous disposez désormais d'un pion d'aventure supplémentaire à utiliser uniquement pendant la semaine en cours. Alors utilisez-le ou perdez-le !

Le légendaire Hollandais perdu des Montagnes de la Superstition a joué selon ses propres règles et a ensuite disparu. Il en va de même pour le sentier de l'Arizona. Si vous l'utilisez pour effectuer une action visant à acquérir une carte Faune ou Flore ou un polyomino, ou une carte Chemin, il occupera 1 espace d'action disponible.

Si vous l'utilisez pour acquérir des ressources d'accès ou sur l'une des 3 cases d'action des flèches croisées, il n'empêche PAS les autres d'effectuer cette action qui n'est normalement disponible que pour 1 joueur. De même, votre Hollandais perdu peut se rendre sur ces cases d'action même si le marqueur d'aventure d'un autre joueur s'y trouve déjà ou s'il y a déjà un autre Hollandais perdu à cet endroit.

Une restriction : vous ne pouvez PAS utiliser un Hollandais perdu pour choisir une action de position d'ordre de tour, alors planifiez en conséquence.

Remarque : dites piste de terrain, 3 fois en anglais : "terrain track", aussi vite que vous le pouvez. (petite blague en anglais) ;)



### La légende de la mine perdue du Hollandais

Jacob Waltz (qui était en fait allemand) s'est aventuré en Arizona dans les années 1860 pour chercher fortune dans les montagnes de la Superstition en recherchant de l'or. Il en a « trouvé » beaucoup ! Assez pour finalement acheter une ferme près de Phoenix. Lorsque Jacob est décédé, il a laissé une carte griffonnée de l'emplacement de sa « mine », mais personne n'a pu la retrouver depuis lors. Ajoutant ainsi à la légende de la mine perdue du Hollandais.



# Chemins

L'Arizona Trail Association a désigné 43 sections de l'Arizona Trail, long de ses 1 300 km, comme des chemins. Nous en avons choisi 24 pour les représenter ici grâce à l'incroyable travail de l'artiste primé Andrew Bosley. Il existe 72 cartes de chemins disponibles, 3 pour chaque chemin avec des coûts et des récompenses échelonnés pour chacune.

Pour acquérir une carte Chemin, placez un pion Aventure sur un espace d'action disponible. Il y a 3 espaces dans une partie à 2 joueurs, 4 dans une partie à 3 joueurs et 5 dans une partie à 4 joueurs.

Pour pouvoir acquérir une carte Chemin, vous devez d'abord répondre aux exigences de terrain indiquées dans le coin inférieur gauche de la carte. Votre pion de terrain doit être au niveau requis ou supérieur.

Vous ne déplacez PAS votre pion de terrain. Payez ensuite les ressources requises indiquées en ajustant les niveaux sur votre plateau de joueur.

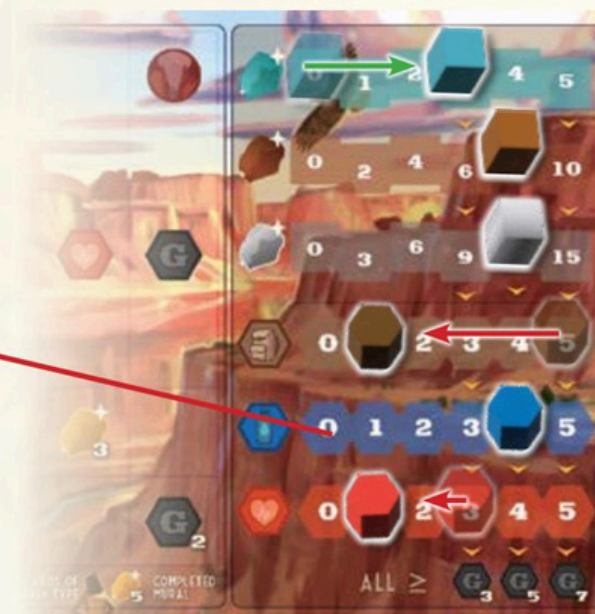


Niveau requis sur les pistes de terrain

Païement des ressources Requises

NOM DE L'EMPLACEMENT

Cran d'AZ, Monnaie, Or de Superstition, et Récompenses de la piste de terrain



Par exemple, sur l'image des pistes de terrain suivante (à droite), les pions des joueurs Pêche et Vert répondent aux exigences de la carte de chemin des montagnes Huachuca de niveau Montagne 3 et de niveau Plateau 2.

Cependant, le joueur Bleu n'a pas atteint un niveau de Montagne suffisamment élevé pour acquérir cette carte.

Maintenant, la partie amusante ! Recevez n'importe quel Cran d'AZ s'il est affiché en déplaçant votre marqueur Cran d'AZ du nombre indiqué d'espaces Cran d'AZ. Ajoutez n'importe quelle devise affichée en ajustant le niveau correspondant sur votre plateau de joueur. Ensuite, avancez votre marqueur d'or Superstition du nombre d'espaces indiqué.

Enfin, avancez votre pion de terrain d'une case le long de la piste de terrain indiquée sur la carte chemin et recevez immédiatement toutes les récompenses obtenues sur cette piste.

Après qu'une carte chemin soit prise, cet espace est immédiatement rempli avec une autre carte du paquet actuellement utilisé afin qu'il y en ait toujours 4 disponibles au choix.



## Les sommets de San Francisco

En 1629, des moines espagnols fondèrent une mission dans un village Hopi et baptisèrent ce village et ses sommets en l'honneur de saint François d'Assise. Les six plus hauts sommets de l'Arizona se trouvent dans la chaîne, le pic Humphreys culminant à 12 637 pieds.

Les Pics abritent la seule toundra alpine de l'Arizona et également le séneçon des pics de SF, une espèce rare de fleur de la famille des asters. Les Pics ont une importance religieuse considérable pour 13 tribus amérindiennes, formant la montagne sacrée de l'ouest appelée par les Navajos, Dook'o'ooliid.

Vous pouvez également obtenir des bonus en acquérant 4 terrains du même type sur un ensemble de cartes Chemin ou pour 4 types de terrain différents (1 de chaque type) comme indiqué sur votre plateau de joueur sous la fresque de l'Arizona.

Pour réclamer ce bonus, placez l'un de vos 4 pions restants sur le bonus approprié. 4 du même type vous rapporteront 3 turquoise et 4 différents vous rapporteront 2 précieuses fournitures. Il est possible de réclamer les deux bonus si vous êtes qualifié et que vous avez des pions disponibles, mais vous ne pouvez pas utiliser la même carte pour chaque ensemble. Vous aurez besoin de 8 cartes au total.

Pour commencer le voyage de chacun le long du sentier AZ, le premier des 4 jeux de cartes Chemin a été mélangé et 4 cartes ont été placées face visible sur le plateau de jeu pendant la configuration. Comme vous pouvez le voir sur la section sentier qui longe le centre du plateau de jeu, il y a une icône de jeu de cartes chemin toutes les 2 semaines. Cela indique vers quel paquet de cartes Chemin vous devez maintenant passer et cela aura lieu pendant la phase de récupération à la fin des 2 e, 4 e et 6 e semaines. Retirez les 4 cartes face visible actuellement sur le plateau de jeu et les cartes restantes du même paquet. Elles ne seront plus utilisées et pourront être remises dans la boîte. Mélangez le prochain paquet à utiliser, puis piochez et placez 4 nouvelles cartes de ce paquet à placer face visible sur la zone des cartes Chemins du plateau de jeu.

Les cartes Chemins pour chaque 2 semaines représentent les emplacements réels que l'on verrait en parcourant ces sections du sentier AZ. Notez également que sur la partie du sentier AZ du plateau de jeu, chaque semaine est codée par couleur en fonction d'un type de terrain qui indique le type de terrain prédominant représenté dans cette section parmi les cartes Chemins. Sachez également qu'avec chaque paquet de cartes Chemins suivant, les niveaux de terrain requis pour l'acquisition augmenteront.



Remarque : lorsque vous arrivez au 4 e jeu de cartes chemin, celui-ci comprend le Grand Canyon représenté par 9 cartes. Chacun contient 1 à 3 Cran d' AZ, ce qui offre de nombreuses possibilités de faire des points, alors planifiez à l'avance...



# FAUNE ET FLORE



Il est maintenant temps de découvrir et d'observer l'étonnante variété de vie végétale et animale trouvée en Arizona le long du sentier AZ..

Il y a 4 choix de cartes Faune et Flore ainsi que 8 polyominos chacun au début de chaque semaine.

Dans une partie à 2 joueurs, il y a 2 espaces Action disponibles dans chaque rangée de choix et dans une partie à 3 ou 4 joueurs, il y a 3 choix créant un total de 8 à 12 pour la faune et flore en fonction de votre nombre de joueurs.

Chaque case Action vous donne le choix entre une carte Faune et Flore ou un polyomino dans cette rangée. Le coût est indiqué au dessus des cases Action en termes de Turquoise (TQ).



Chaque cuivre vaut 2 TQ et chaque argent vaut 3 turquoises comme indiqué sur les plateaux des joueurs. Par conséquent, si par exemple vous choisissez de prendre un polyomino de taille 4 dont le coût est de 3 turquoises, vous pouvez le payer en reculant votre pion de Turquoise de 3 cases ou... 1 case et 1 case de cuivre, ce qui totaliserait 3 TQ. Alternativement, vous pouvez payer avec seulement 1 argent.

Dans toute transaction nécessitant le paiement de devises, vous pouvez payer trop cher, mais vous ne recevrez jamais de monnaie. En d'autres termes, si dans l'exemple précédent vous n'aviez que 4 pièces de cuivre et pas de TQ ou d'argent, vous pourriez acquérir le polyomino de taille 4 mais ne recevoir aucune monnaie, ce qui signifie que vous paieriez l'équivalent de 4 TQ.

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple, tout poly de taille 2 ou carte en position la plus haute coûtera 1 Turquoise, un poly de taille 3 ou carte en position 2 coûtera 2 TQ, un poly de taille 4 ou carte en position 3 coûte 3 TQ et un poly de taille 5 ou carte en position 4 coûte 4 TQ. Chaque joueur ne peut placer qu'un seul pion Aventure par tour sur chacun des 8 ensembles d'espaces d'action Faune et Flore. Mais n'oubliez pas, un Hollandais perdu enfreint cette règle et comme vous le verrez bientôt, le Jackalope aussi !



2 couleurs de joueurs différentes. Dans cet exemple, Violet a également placé un Hollandais perdu.

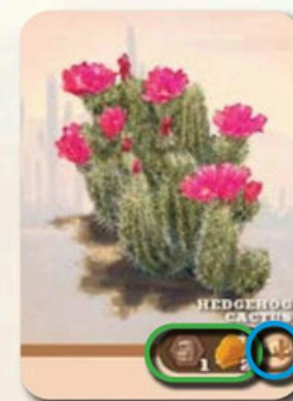
2 pion de même couleur d'un même joueur

## CARTES DE LA FLORE

Après avoir payé le coût d'acquisition d'une carte Flore, vous obtenez les récompenses suivantes : les ressources illustrées, un gain d'or de superstition, puis une progression sur la piste de terrain illustrée, qui peut à son tour déclencher davantage de récompenses ou de bonus. Affichez vos cartes Flore près de votre plateau de joueur de manière à ce que les icônes de terrain soient visibles.

## CARTES DE LA FAUNE

Après avoir payé le coût d'acquisition d'une carte Faune, avancez d'abord votre pion de Terrain le long de la Piste représentée sur la carte ( ce qui peut déclencher d'autres récompenses obtenues immédiatement), puis chargez cette carte avec le nombre de Cubes Carte indiqués comme espaces sur la carte. Cela vous indique combien de fois vous pouvez effectuer l'action ou recevoir l'effet écrit sur la carte.



Nom  
Récompenses  
bonus Piste de terrain



Emplacements pour cubes de cartes  
Effet de la carte Faune

Remarque : tous cubes laissés sur une carte Faune vaudra 1 Or de Superstition à la fin du voyage.

Lorsque vous effectuez une action ou recevez un avantage basé sur une carte Faune, retirez l'un des cubes de la carte pour indiquer son utilisation et remettez-le dans la réserve près du plateau de jeu. Toutes les actions ou avantages sont disponibles pour une utilisation immédiate lors de toutes les actions suivantes. Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de capacités des cartes Faune au cours du même tour, mais pas plus d'une fois par même carte.

Il est très important de noter que dans le score final, vous pouvez gagner beaucoup d'or de superstition en ayant des ensembles de différents types de terrain sur vos cartes de flore et de faune combinées. ( voir : Score final p . 19 )

Les cartes Flore et Faune ne sont PAS actualisées avant la fin de chaque semaine pendant la phase de récupération.

Dans le coin supérieur droit de plusieurs cartes de flore et de faune se trouvent les icônes suivantes :

**Poison :** Si vous acquérez une carte Flore ou Faune qui a l'icône Supprimer Poison, vous pouvez immédiatement retourner 1 jeton Poison en votre possession dans la réserve de jetons près du plateau de jeu. Si vous n'avez aucun jeton Poison, ignorez-le simplement. Vous ne pouvez pas conserver la carte ou son action pour une utilisation ultérieure.

**Fleur de saguaro :** si vous obtenez une carte Flore ou Faune sur laquelle se trouve une Fleur de saguaro, vous pouvez prendre l'une des 4 cartes de la réserve près du plateau de jeu et la placer sur votre fresque murale de l'Arizona en suivant toutes les règles qui s'appliquent à la fresque murale de l'Arizona et au placement des polyominos, règles qui seront bientôt décrites. Si vous ne pouvez pas la placer ou ne le souhaitez pas ou qu'il n'en reste plus à prendre, ignorez-la simplement.

**Étoiles de l'Arizona :** Si lors de l'acquisition d'une carte Flore ou Faune qui a une étoile AZ, assurez-vous d'abord que le joueur actuellement en possession du Saguaro reçoit 1 Or de Superstition, il est immédiatement comptabilisé, peu importe qui acquiert la carte. À la fin de la partie, le nombre de cartes Flore et Faune que vous détenez avec des étoiles AZ vous donnera plus d'Or Superstition supplémentaire, ce qui les rendra très précieuses.

**Polyominos de la flore et de la faune :** nous arrivons maintenant à ce qui pourrait être considéré comme le cœur de votre voyage le long du sentier de l'Arizona et du jeu lui-même : l'acquisition et le placement de Polyominos de la flore et de la faune et la création de votre fresque murale personnelle de l'Arizona sur votre plateau de joueur. Cela entraînera une cascade d'actions à la plupart des tours et c'est le seul moyen de monter dans l'échelle d'élévation et d'atteindre le Jackalope et ses amis le Grand géocoucou, le pécaric à collier et la Tortue du désert.



## Fresque de l'Arizona

Chaque fois que vous acquérez une pièce polyomino, vous la placez sur la section fresque de l'Arizona de votre plateau de joueur. La première pièce que vous placez doit couvrir le drapeau de l'État de l'Arizona. Toutes les autres pièces placées ensuite doivent rejoindre tout autre poly précédemment placé orthogonalement et ne jamais se toucher uniquement en diagonale. Tous les polyominos DOIVENT être placés avec la barre de couleur de chacun vers le bas de votre plateau de joueur.

Nous ne pouvons pas avoir de flore ou de faune à l'envers ou de côté :)

Toute icône que vous recouvrez avec un polyomino vous fera gagner immédiatement cette récompense. Les récompenses seront soit une avancée de terrain, de la monnaie ou des ressources, de l'or de superstition ou du cran d'Arizona. Parfois, vous pouvez recouvrir 2 ou même 3 icônes et les gagner toutes en même temps !

Il est extrêmement important de couvrir autant d'espaces que possible sur les 36 espaces de votre fresque d'AZ,

car à la fin du jeu, vous perdrez 1 or de superstition pour chaque espace non couvert.



Mais vous pouvez également gagner de l'or bonus en remplissant chaque espace. Si vous parvenez à accomplir cet exploit incroyable, placez l'un de vos pions restants dans l'espace situé sous votre fresque pour récupérer 5 or de superstition !

Vous pouvez également gagner des bonus en or de superstition en ayant des quantités ou des combinaisons spécifiques de pièces polyomino de taille donnée, comme illustré sur le côté gauche de votre plateau de joueur. Pour réclamer le bonus après avoir rempli les conditions, placez l'un de vos pions disponibles dans l'espace approprié et ajoutez immédiatement votre or de superstition.

Trois polyominos de taille 5 placés vous rapporteront 3 or de superstition (voir l'exemple ci-dessus), quatre polyominos de taille 4 valent 4 or, cinq polyominos de taille 3 rapportent 5 or et six polyominos de taille 2 rapportent 6 or de superstition.

Pour gagner 8 pièces d'or, vous devez avoir 1 polyomino de chaque taille de flore et de faune, soit 8 pièces au total.

# ECHELLE D'ELEVATION

À chaque fois que vous placez un polyomino sur votre fresque de l'Arizona, vous avez le droit de faire avancer votre pion d'élévation d'un échelon (niveau) sur l'échelle d'élévation. Au fur et à mesure que vous montez sur l'échelle, vous déclenchez différents bonus et actions supplémentaires.


En plus de l'avance à laquelle vous avez droit, vous pouvez augmenter celle-ci jusqu'à 2 avances supplémentaires en payant le coût supplémentaire en devise indiqué sur le côté de l'échelle. Parfois, votre 2<sup>e</sup> avance boostée peut coûter plus cher que la première. Le coût de chaque avance supplémentaire augmentera à mesure que vous progresserez dans l'échelle.


Chaque avance payée est une transaction distincte et doit être payée et résolue 1 à la fois. Par exemple, après avoir placé votre tout premier polyomino, vous déplacez votre pion au 1<sup>er</sup> échelon de l'échelle. Vous voulez maintenant augmenter cela 2 fois pour pouvoir obtenir l'avance de terrain au niveau 3.


Vous devez payer la première avance ajoutée avec 1 Turquoise et la deuxième avance avec 2 TQ (ou 1 Cuivre, ce qui équivaut à 2 TQ). Vous **NE POUVEZ PAS** payer les deux en même temps avec 1 Argent (ce qui équivaut à 3 TQ). La même règle s'applique ici que pour l'acquisition d'une carte Flore ou Faune ou d'un polyomino, dans la mesure où vous pouvez toujours payer plus que nécessaire, mais vous ne recevez **PAS** de monnaie.

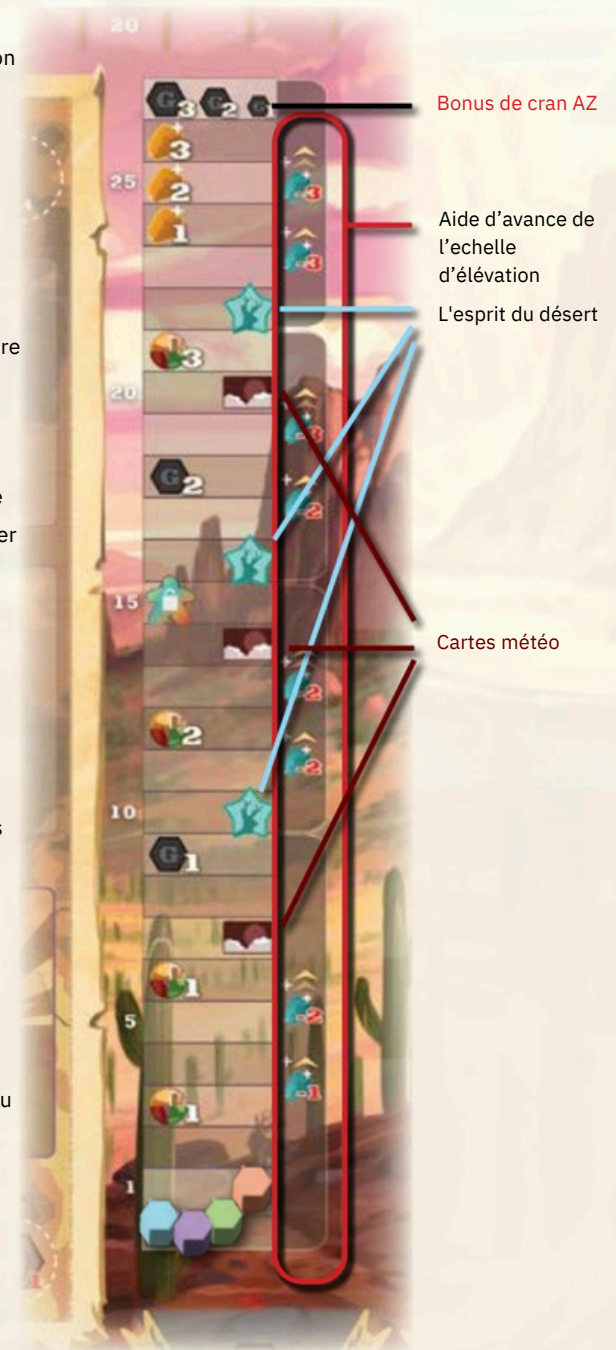
Les joueurs peuvent obtenir 1 Cran d'AZ au niveau 9 et 2 Cran au niveau 18. Si vous avez la chance d'atteindre le sommet de l'échelle, gagnez 3 Cran d'AZ si vous êtes le premier à arriver.

Le 2<sup>e</sup> joueur à arriver gagne 2 Cran et le 3<sup>e</sup> à arriver gagne 1 Cran.

Vous pouvez également gagner des avancées de terrain comme indiqué par ces icônes lorsque vous atteignez leurs niveaux.  Vous pouvez choisir n'importe quelle avancée de piste de terrain souhaitée et dans certains cas 2 ou 3 avancées qui peuvent être toutes du même terrain ou mélangées comme vous le souhaitez entre 2 ou même 3 pistes différentes. Tout bonus auquel vous arrivez est pris immédiatement et dans certains cas, lorsque vous recevez 2 ou 3 avancées, vous pouvez déclencher jusqu'à 2 ou 3 bonus qui doivent être pris dans l'ordre et résolus 1 à la fois.

**Cartes Météo** : Lorsque votre pion arrive à un échelon avec l'icône Carte Météo, piochez 2 cartes Météo du haut du paquet, lisez-les à voix haute aux autres joueurs et choisissez-en 1 à jouer en suivant les instructions sur la carte en fonction du nombre de joueurs dans votre partie. Placez ensuite ces 2 cartes au dessous du paquet. 

**Pion d'aventure** : lorsque votre Pion arrive à ce niveau (niveau 15) , vous avez droit au pion d'aventure que vous avez placé dans la réserve lors de la configuration. Vous avez maintenant un 4<sup>ème</sup> (supplémentaire) marqueur avec lequel effectuer une action chaque semaine pour le reste de votre voyage.



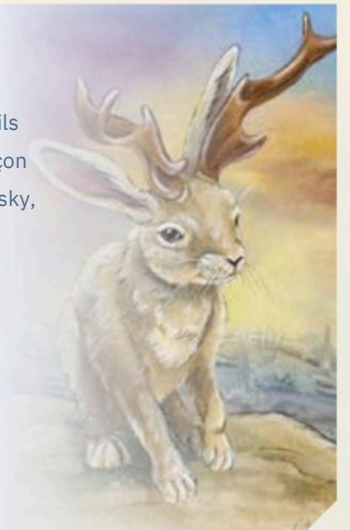
## Légende du Jackalope :

Considéré comme une espèce éteinte par certains, le jackalope est le résultat du croisement entre une espèce de lapin tueur et de cerf nain, aujourd'hui disparu. C'est l'un des animaux les plus rares au monde et les observations sont extrêmement rares. Il est de couleur marron clair, pèse entre 1,5 et 2,2 kg et se déplace à une vitesse pouvant atteindre 145 km/h.


Le jackalope a été aperçu pour la première fois par John Colter après avoir quitté l'expédition de Lewis et Clark à son retour. Il l'a aperçu près de ce qui est devenu le parc national de Yellowstone. Le Wyoming compte la plus grande population de jackalopes, la ville de Douglas étant la « capitale mondiale du jackalope ».

Ils possèdent l'étonnante capacité d'imiter les sons humains et, lorsqu'ils sont poursuivis, ils utilisent ces sons pour éviter d'être capturés. Une façon surnoise d'attraper ce sprinter insaisissable est de l'attirer avec du whisky, sa boisson préférée.

Le Jackalope a des cousins européens en Allemagne où ils sont connus sous le nom de Wolpertinger et en Suède où ils sont appelés Skvader.



# L'ESPRIT DU DESERT

Présentation des stars du spectacle... le **Jackalope**, le **Gran géocoucou**, le **Pécari à collier** et la **Tortue du Désert**. Lorsque votre pion de l'échelle d'élévation atteint l'un de ces 3 niveaux :  , vous avez le droit de sélectionner l'un des 4 personnages s'ils sont disponibles pour vous aider dans votre voyage le long du sentier AZ. Une fois sélectionné, placez le personnage à côté de votre plateau de joueur avec la carte de personnage correspondante. Chargez-le ensuite avec le nombre de cubes de carte indiqué par le nombre d'espaces de cube sur la carte. Cela vous indique combien de fois vous pouvez utiliser la capacité de ce personnage. Chaque fois que vous utilisez une capacité, retirez l'un des cubes et remettez-le dans la réserve.

Une fois que tous les cubes ont été retirés de la carte Personnage, ce qui indique que toutes les capacités disponibles ont été utilisées, retournez la carte Personnage. Cela montre que les capacités sont terminées et également que vous ne pouvez pas sélectionner à nouveau ce personnage car vous ne pouvez obtenir chaque personnage qu'une seule fois par partie. Remettez ensuite le personnage dans la zone à côté du plateau de jeu, le rendant immédiatement disponible pour l'acquisition par un autre joueur.

La capacité du Jackalope est une action gratuite qui ne peut être utilisée qu'une fois par tour, tandis que les capacités des autres personnages peuvent être utilisées 3 fois chacune, mais une seule fois par tour. Dans leur cas, vous pouvez utiliser leurs capacités dans n'importe quel ordre. Choisissez entre la récompense à gauche OU à droite du cube, mais PAS les deux.

Remarque : un personnage acquis est valable pour une utilisation immédiate et vous ne pouvez posséder qu'un seul personnage Esprit du Désert à la fois

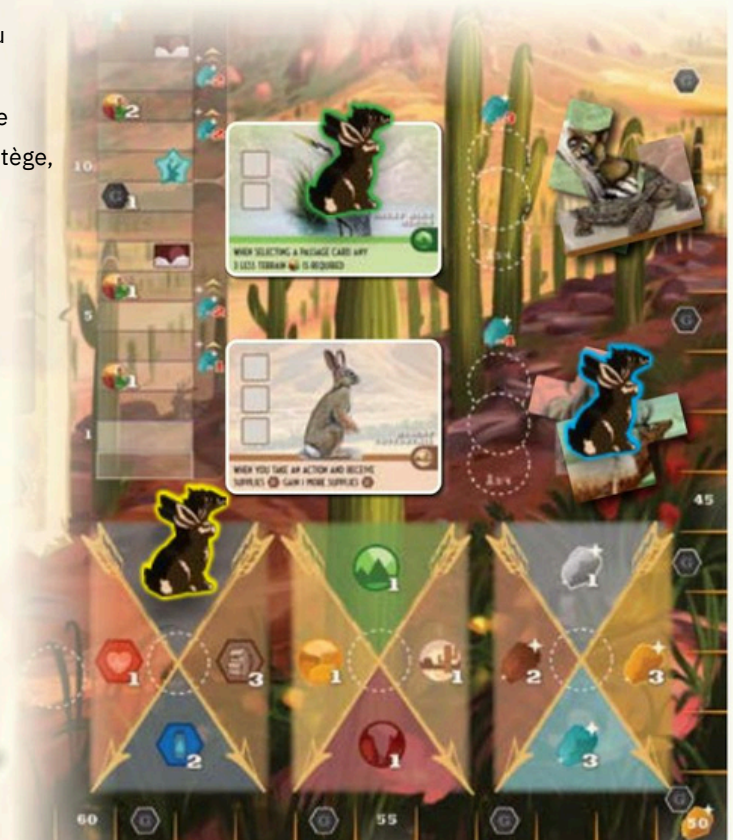
Le légendaire Jackalope est tout puissant et enfreint TOUTES les règles sauf une. « Jack » peut aller où il veut, peu importe qui s'y trouve déjà. La seule exception est le monstre de Gila.

Le Jackalope n'a toujours pas le droit de prendre la carte ou le poly spécifique sur lequel se trouve le monstre de Gila. Jack peut cependant prendre n'importe quelle autre carte ou poly dans la section que le monstre de Gila protège, mais il n'a PAS à payer la ressource de santé supplémentaire que tous les autres devraient payer en s'y rendant.

Jack est un peu un fantôme, donc où qu'il aille, il n'occupe PAS de case d'action et ne reconnaît aucun autre occupant de case d'action. Placez-le simplement directement sur la carte Flore ou Faune ou sur la carte Poly ou Chemin souhaitée. Pour utiliser le Jackalope pour une action Ressources d'Accès ou Flèches Croisées, placez ce personnage directement sur la carte ou sur la récompense exacte souhaitée.

Vous **DEVEZ** utiliser le Jackalope pendant le tour acquis et également dans le tour suivant.

Une fois épuisé, les deux Cubes ayant été retirés, retournez la carte Jackalope près de votre Plateau Joueur qui indique que vous ne pouvez plus choisir le Jackalope et qu'il est immédiatement disponible pour être réclamé par tout autre Joueur en mesure de le faire.



## Colibris :

L'Arizona abrite la plus grande population migratoire de Colibris en Amérique avec la communauté d'accès de Sierra Vista, la « capitale des colibris des États-Unis »



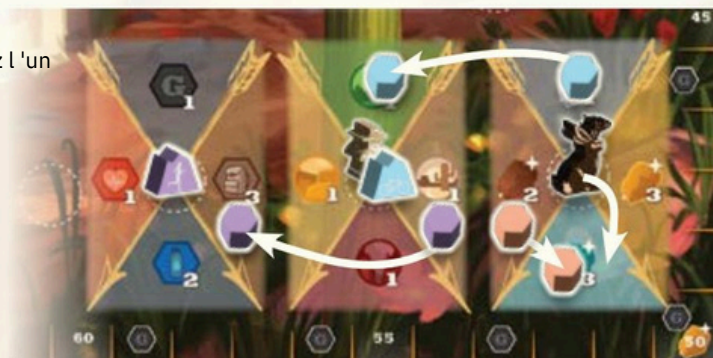
## FLECHES CROISEES

Il y a 1 espace d'action disponible au centre de chaque ensemble de flèches croisées. Pour effectuer cette action, placez l'un de vos pions d'aventure dans l'espace d'action centré dans l'ensemble de flèches croisées dans lequel vous souhaitez effectuer l'action. Vous pouvez également rester sur l'ensemble de flèches où vous vous trouvez actuellement, mais vous placerez toujours votre pion dans cet espace d'action.

S'il y a déjà un Hollandais perdu ou si le Jackalope est présent, rappelez-vous qu'ils sont des fantômes.

Vous pouvez toujours vous y rendre avec un pion d'aventure ou votre propre Hollandais perdu.

Toutes les actions doivent toujours suivre les règles de mouvement des flèches croisées telles que décrites à la page 6.



## RESSOURCES D'ACCES

Il y a 1 espace d'action disponible dans la zone d'affichage des ressources d'accès. Pour effectuer cette action, placez un pion d'aventure dans l'espace d'action et recevez toutes les récompenses représentées sur la carte d'accès face visible.

La carte reste là pour être utilisée pendant la phase de planification. Toutes les règles concernant le Hollandais perdu et le Jackalope s'appliquent également ici.



## CARTES DE L'ÉTAT 48

Reportez-vous maintenant aux 48 cartes État placées sur le plateau de jeu pendant la mise en place. Vous pouvez gagner beaucoup d'or de superstition et de Cran d'Arizona ici.

La carte désignant le 1<sup>er</sup> signifie que vous devez être le premier à accomplir l'un des objectifs indiqués sur la carte affichée et obtenir ce montant d'or de superstition. Placez un pion près de votre plateau de joueur sur votre récompense.

Si vous êtes le 2<sup>e</sup> joueur à accomplir un objectif, obtenez le bonus suivant et si le 3<sup>e</sup> est disponible, réclamez-le suivant.

Notez que le Cran d'AZ est attribué uniquement au premier joueur à atteindre l'un des objectifs de chaque carte, comme indiqué par l'icône cran d'AZ.

Le long des sections du sentier qui s'étendent au centre de la carte, il y a ces icônes :

Cela indique que toutes les lignes de la carte État 48 désignée seront immédiatement notées.

La 4<sup>e</sup> à la fin de la 4<sup>e</sup> semaine avant de passer à la phase de récupération et la 8<sup>e</sup> à la fin de la 8<sup>e</sup> semaine avant de passer à la notation finale.

Il n'est pas nécessaire de placer des pions sur les cartes des 4<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> semaines.

Remarque : Cela s'appelle l'État des 48 cartes car L'Arizona est devenu le 48<sup>ème</sup> état d'Amérique le 14 février 1912



### Grand Canyon :

Considéré comme l'une des merveilles du monde, le canyon est apprécié pour sa taille (446 km de long, 16 à 29 km de large et jusqu'à 1 800 m de profondeur !) et ses couches exposées de roches anciennes et colorées. Il englobe 446 km du fleuve Colorado et les terres ancestrales de 11 tribus amérindiennes.

## RÉCUPÉRATION

### Déterminer l'ordre du tour

En fonction de l'emplacement de la sélection de l'ordre des tours de chaque joueur au cours de la semaine, placez les pions de voyage dans les cases de la carte correspondantes le long des sections de la carte des sentiers du plateau de jeu pour l'ordre des tours de la semaine suivante.



### Récupérer les pions d'aventure

Chaque joueur remet tous ses pions d'aventure du plateau de jeu à proximité de son plateau de joueur. Tout Hollonais perdu sur le plateau de jeu est remis dans la réserve. Si le Jackalope est en jeu, il revient au joueur en sa possession s'il est toujours disponible pour être utilisé ou retourne dans la zone de personnage de l'Esprit du désert.

### Remplacez le Monstre Gila et le Saguaro


Remettez le monstre de Gila et le Saguaro à leurs positions de départ sur le plateau de jeu.

### Raffraichir les rivières de Cartes et de polyominos

Pour les cartes Faune et Flore, s'il reste une carte en 1ère position (en haut), retirez-la du plateau de jeu et placez-la sous son paquet.

Déplacez les cartes restantes sur le plateau de jeu le plus haut possible. Piochez ensuite de nouvelles cartes Faune et Flore pour remplir les espaces vides.

Remplissez tous les espaces polyominos jusqu'à 2 pièces chacun si nécessaire.

Remplacez les cartes Accès actuelles sur le plateau de jeu si elles sont indiquées dans les sections de la carte des sentiers par  cette icône selon le processus décrit à la page 11.

Aucune de ces étapes de récupération n'est nécessaire après la semaine 8 à la fin du voyage.



## FIN DU VOYAGE / FIN DU JEU :

Lorsque tous les joueurs ont terminé toutes leurs actions disponibles à la fin de la 8e semaine, comptabilisez immédiatement la carte État 48 marquée 8e, puis passez directement au score final.


**Félicitations !** Vous avez **TOUS** terminé le parcours de 800 miles de long du sentier de l'Arizona !



## SCORE FINAL

Le score final sera calculé selon les critères suivants. Reportez-vous à votre aide mémoire pour un rappel pendant la partie.

### Fresque

- 1  par espace ouvert








### Poison

 -1  /1 -3  /2 -6  /3 -10  /4 -15  /5 -5  EA /6+

### Cubes de cartes




1  /  +1  POUR CHAQUE CUBE LAISSÉ SUR LES CARTES

### Étoiles de l'Arizona

 +1  /1 +3  /2 +6  /3 +10  /4 +15  /5 +5  EA /6+


### Faune et Flore :

ensembles de différents types de terrain

4 DIFFÉRENTS = +7   
 3 DIFFÉRENTS = +4   
 2 DIFFÉRENTS = +2 

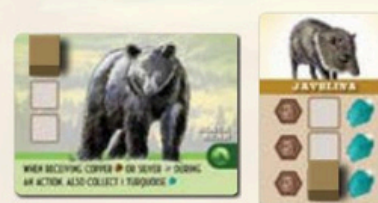
Exemples




X3 = -3 





X3 = -6 




X2 = 2 



 X5 = 15 









= 13 

### Or de superstition et cran d'Arizona

 -  = FINAL SCORE



75  -56  = 19 SCORE FINAL  
 85  -45  = 30 GAGNANT  
 61  -68  = -7 essaye encore

Le gagnant de Trailblazer : l'Arizona Trail sera le joueur qui a réussi à gagner le plus d'or de superstition moins le cran d'Arizona.

## Guide de référence

|  |           |
|--|-----------|
| Aperçu de la façon de jouer                        | 4         |
| Mise en place                                      | 5         |
| Suivi de terrain                                   | 5         |
| Tableaux des joueurs                               | 5         |
| Or de superstition et Cran d'AZ                    | 5         |
| <b>Planification:</b>                              | <b>6</b>  |
| Ressources d'accès                                 | 6         |
| Flèches croisées                                   | 6         |
| Monstre de Gila                                    | 7         |
| Saguaro  | 7         |
| <b>Parcours:</b>                                   | <b>8</b>  |
| Voyage   | 8         |
| Poison   | 8         |
| Piste de terrain                                   | 9         |
| Le Hollandais perdu                                | 9         |
| Chemin   | 10        |
| Faune et flore                                     | 12        |
| Cartes de flore                                    | 13        |
| Cartes de la faune                                 | 13        |
| <i>Poison</i>                                      |           |
| <i>Flours de saguaro</i>                           |           |
| <i>Etoile de l'Arizona</i>                         |           |
| Polyominos faune et flore                          | 13        |
| Fresque de l' Arizona                              | 14        |
| Échelle d'élévation                                | 15        |
| Cartes météo                                       | 15        |
| pion d'aventure                                    | 15        |
| L'esprit du désert                                 | 16        |
| <i>Jackalope</i>                                   | 16        |
| Flèches croisées                                   | 17        |
| Ressources d'Accès                                 | 17        |
| Cartes de l'État 48                                | 17        |
| <b>Récupération:</b>                               | <b>18</b> |
| Ordre du tour                                      | 18        |
| Pions d'aventure                                   | 18        |
| Monstre de Gila et Saguaro                         | 18        |
| Rafraichir les rivières de Cartes et de Polyominos | 18        |
| <b>Fin du voyage</b>                               | <b>18</b> |
| <b>Score final</b>                                 | <b>19</b> |

## Glossaire-Prononciation

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| AJO        | Ah- <u>ho</u>                     |
| APACHE     | uh- <u>pach</u> -ee               |
| CHOLLA     | <u>Choy</u> -yah                  |
| COCONINO   | ko-ko- <u>nee</u> -no             |
| COYOTE     | kahy- <u>oh</u> - tee             |
| GILA       | <u>hee</u> -luh                   |
| HUACHUCA   | wha- <u>chu</u> -kah              |
| JAVELINA   | hah- <u>vuh</u> -lee-nuh          |
| KAIBAB     | <u>khay</u> bab                   |
| KANAB      | <u>kuh</u> -nabb                  |
| MAZATZAL   | <u>Mah</u> - Zot -Zall            |
| MESQUITE   | <u>mes</u> - keet                 |
| MOGOLLON   | moh- <u>guh</u> -yohn             |
| OCOTILLO   | aw- <u>kaw</u> -tee-oh            |
| PALO VERDE | <u>pah</u> -loh <u>vare</u> - day |
| PINYON     | <u>Pin</u> - Yuhn                 |
| QUAIL      | kweyl                             |
| RINCON     | <u>reen</u> - con                 |
| SAGUARO    | suh - <u>waa</u> - row            |
| SAHUARITA  | suh- waa - <u>ree</u> -tah        |
| SONOITA    | suh - <u>noy</u> - tah            |
| TORTILLA   | tawr- <u>tee</u> -yah             |
| TUCSON     | <u>too</u> -son                   |
| TUSAYAN    | <u>too</u> - sy - on              |

### Testeurs du jeu:

Scott et Holly Beavers, Kelsey et Mike Topczewski, Steve Pinter, Dion Garner, Allison et Bryce Parkllan, Josh Kocur, Collin & Cindy Pastorius, Billy Indiana et TOUS les 50+ joueurs de démonstration si précieux de Tour de dés Ouest et RinCon

### Crédits :

|                                      |                             |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| Dan R Rice III                       | Concepteur modéliste        |
| André Bosley                         | Dessinateur d'illustration  |
| Jon Merchant                         | Conception graphique        |
| Rachel Ivanyi                        | Illustrations               |
| Jan Vaughn                           | Développement de jeux       |
| Albaracine Sylvie & Albaracine Robin | Traduction des règles en VF |

## Guide de référence des icônes

### Ressources



### Devise



### Types de terrain



### Icônes du plateau de jeu



### Icônes de cartes

