

Meadow



Règles du jeu

Dans *Meadow*, vous incarnez des promeneurs partis découvrir les secrets de la nature et observer la faune et la flore locales. N'oubliez pas votre carte lors de cette balade pittoresque, et laissez-vous inspirer par la vie sauvage. Mus par votre passion, votre curiosité insatiable et votre désir de découvrir les mystères de la nature, vous souhaitez tous être nommés « meilleur observateur ». Pour obtenir ce titre, vous devrez récolter plus de points que vos adversaires en découvrant un maximum d'animaux, de plantes et de paysages, sans oublier de ramasser des échantillons. La compétition se poursuit le soir, autour du feu de camp, où vous devrez vous dépêcher d'accomplir les objectifs de votre aventure.

Note de l'auteur

Je souhaite remercier tous les testeurs et collègues du studio Rebel. Sans votre implication, votre patience et votre bienveillance, mon simple prototype ne serait jamais devenu un véritable jeu.

Mon fils, Wojciech, m'a également soutenu lors des différentes étapes du développement de *Meadow*. Merci pour tout ce que tu as fait pour moi, pour ton enthousiasme, ta confiance inébranlable et ton aide précieuse (même lorsqu'il s'agissait de me convaincre d'aller me balader dans les forêts et prairies alentours), qui m'ont aidé à surmonter les moments de doutes.

Crédits :

Auteur : Klemens Kalicki
Illustratrice : Karolina Kijak
Graphiste : Katarzyna Fiebigier
Développement : Przemek Wojtkowiak,
Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński
Gestion de projet : Sławek Gacal
Traduction et édition : Tabletop Polish
Mise en page : Rebel team, Łukasz S. Kowal

Version française par Edge Entertainment
Traduction : Thaïs Aulnette
Relecture/supervision : Pauline Marcel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE
www.edgeent.fr

Distribué par Asmodee
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy
BP40119, 78041
Guyancourt Cedex, France.
Tél : 01 34 52 19 70

asmodee.fr

Salut, moi c'est Rouge-gorge !

Je vais partager avec toi tous les secrets de la prairie pour t'aider à comprendre les règles du jeu et à observer la nature encore plus attentivement. Je t'aiderai peut-être même à remporter la partie !

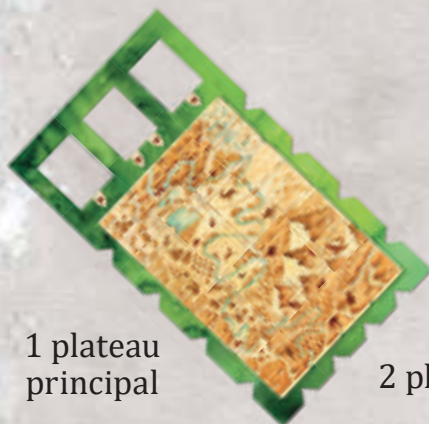
Cherche-moi dans les pages suivantes, et essaye de m'attraper !



rebel
STUDIO
studio@rebel.pl

rebel
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Pologne
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu

Matériel



1 plateau principal



2 plateaux Feu de camp recto verso
(selon le nombre de joueurs)



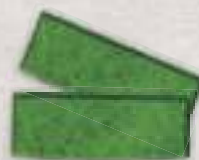
4 sabots pliables



12 pions Bonus
(3 de chacune des 4 couleurs)



28 pions Route



2 pions bloqueurs
pour les plateaux
Feu de camp



1 marqueur
de rounds



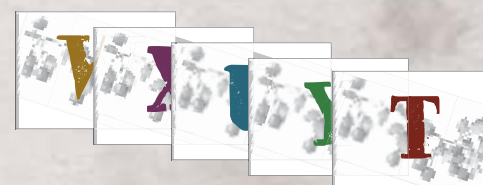
1 pion Objectif pour
les parties utilisant
l'enveloppe U :
Rencontres Imposantes



20 pions Chemin
(5 de chacune des 4 couleurs)



1 pion
Premier joueur



5 enveloppes
(contenant 6 cartes chacune)

184 cartes :

un paquet
de 45 cartes
N (nord)



un paquet
de 45 cartes
W (ouest)



un paquet
de 45 cartes
S (sud)



un paquet
de 45 cartes
E (est)



4 cartes
de départ
Sol recto verso



Matériel pour les parties solo :



4 marqueurs
colorés

1 pion
Partie solo



Mise en place (pour 2, 3 ou 4 joueurs)



Retrouvez les règles des parties solo en page 14.

Placez le plateau principal au centre de la table.

1

Placez les pions Route à portée de main tous les joueurs.

2

Placez 3 des 4 sabots dans les emplacements évidés du plateau principal. Placez le 4^e sabot à côté du plateau.

3

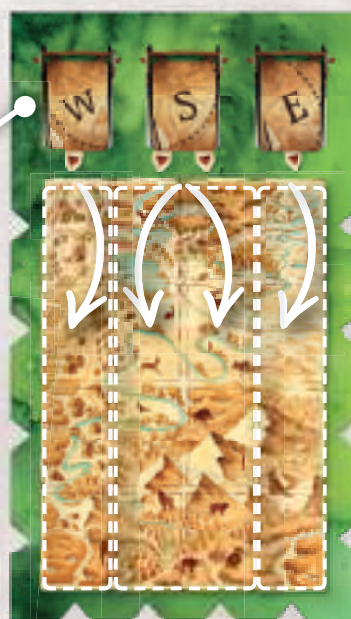
Séparez les cartes selon les lettres au dos afin de créer 4 paquets différents.



Mélangez chaque paquet de cartes séparément, puis placez-les dans les sabots correspondants, comme illustré. Au début de la partie, vous en utiliserez 3 : **W**, **S** et **E**. Au cours de la partie, le paquet **N** remplacera le paquet **S**.

Placez sur toutes les cases du plateau des cartes face visible piochées dans les paquets correspondants. La colonne de gauche doit comporter 4 cartes **W**, les deux colonnes suivantes 4 cartes **S** chacune et la dernière colonne 4 cartes **E**.

4

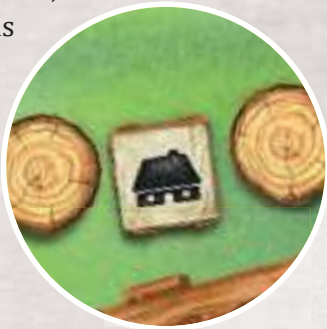


Placez le plateau Feu de camp correspondant au nombre de joueurs (sur la face adaptée) à côté du plateau principal. Rangez l'autre plateau Feu de camp dans la boîte.

5



Mélangez les pions Objectif et placez-les au hasard sur les cases carrées du plateau Feu de camp. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte (lors d'une partie à 4 joueurs, vous devrez utiliser tous les pions Objectif de base).



6



8

Lors d'une partie à 2 joueurs, bloquez 2 des encoches du plateau Feu de camp avec les pions bloqueurs. Lors d'une partie à 3 joueurs, n'en bloquez que 1. Ces encoches resteront bloquées jusqu'à la fin de la partie.



5

7

Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants :



5 pions Chemin de votre couleur (lors d'une partie à 4 joueurs, rangez le pion portant l'icône ? dans la boîte, vous ne l'utiliserez pas),



3 pions Bonus de votre couleur,



un pion Route avec l'icône Route visible,



une carte de départ Sol recto verso.

9



Placez le marqueur de rounds sur la première pierre de la piste de rounds.

10



Le dernier joueur à avoir été piqué par une abeille prend le pion Premier joueur et commence la partie.

Matériel et nombre de rounds selon le nombre de joueurs

	pions Chemin	pions Objectif	pions bloqueurs	Rounds
1 joueur	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 joueurs	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 joueurs	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 joueurs	1, 2, 3, 4	11	0	8

Mise en place des joueurs

Chaque joueur commence la partie avec une main de 5 cartes.

Suivez ces étapes pour prendre les cartes :

Un par un, en commençant par le joueur assis à la droite du premier joueur, puis en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une ligne du plateau principal et prend les 4 cartes de cette ligne. Piochez ensuite 1 carte dans le paquet N (qui n'est pas encore utilisé).

Dès qu'un joueur a choisi ses cartes, remplacez-les par des cartes du paquet correspondant. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque joueur ait ses 5 cartes de départ.

Une fois que vous avez tous constitué votre main de départ, mais avant le début du 1^{er} round, choisissez chacun une face de votre carte de départ Sol et placez-la dans votre zone Prairie (de façon à ce que la face choisie soit visible). Il s'agit de votre première carte.

Attention ! Lors de votre toute première partie, vous pouvez aussi distribuer au hasard les 5 cartes de départ de chaque joueur, plutôt que de les choisir parmi les lignes du plateau. Dans ce cas, distribuez à chaque joueur : 1 carte **W**, 2 cartes **S**, 1 carte **E** et 1 carte **N**.



■ Zone de jeu d'un joueur

Zone Prairie

Les cartes verticales Sol et Observation sont jouées ici (voir page 8).

Carte de départ Sol recto verso

Chaque joueur commence la partie avec cette carte, et choisit quelle face sera visible.

Main du joueur



Zone Alentours

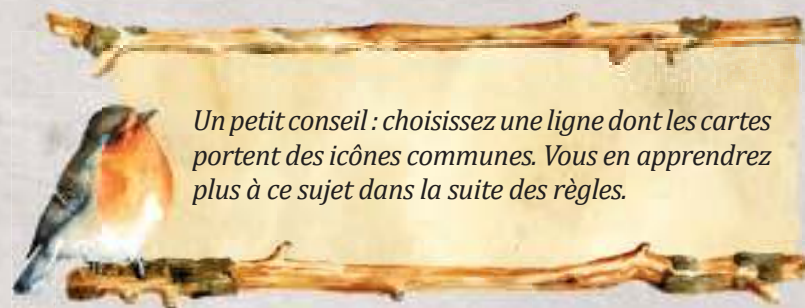
Les cartes horizontales Paysage et Découverte sont jouées ici (voir pages 10 et 11).

Tous les joueurs commencent avec 1 pion Route.



Pions Bonus et pions Chemin

Les joueurs placent ces éléments à côté de leur zone Prairie.



Un petit conseil : choisissez une ligne dont les cartes portent des icônes communes. Vous en apprendrez plus à ce sujet dans la suite des règles.



Exemple 1. Steph choisit la 2^e ligne et prend les 4 cartes du plateau, ainsi que 1 carte du paquet N (placé à côté du plateau pour le moment).

Vous êtes prêts à commencer votre partie !

Déroulement de la partie



Une partie à 2 ou 3 joueurs se joue en 6 rounds, tandis qu'une partie à 4 joueurs se joue en 8 rounds (il y a autant de pierres sur le plateau Feu de camp que de rounds). Vous jouerez dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

■ Tour d'un joueur

Lors de votre tour, vous devez placer un de vos pions Chemin dans une encoche du plateau principal ou du plateau Feu de camp pour effectuer une action. Vous ne pouvez placer votre pion que dans une encoche libre. Le pion reste dans cette encoche jusqu'à la fin du round.

Chaque pion Chemin vous permet, selon son placement, d'effectuer 1 des 2 types d'actions possibles :

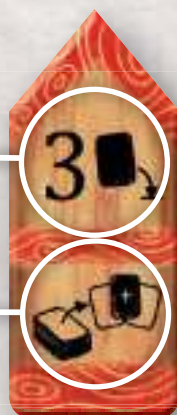
- Plateau principal : piocher des cartes et (facultativement) les jouer dans votre zone Prairie ou Alentours.
- Plateau Feu de camp : effectuer une action spéciale et (facultativement) accomplir un objectif.

Haut du pion

Vous pouvez effectuer cette action après avoir placé le pion dans une encoche du plateau principal.

Bas du pion

Vous pouvez effectuer cette action après avoir placé le pion dans une encoche du plateau Feu de camp.



■ Fin du round

Le round continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent ensuite leurs pions Chemin et le premier joueur donne le pion Premier joueur au joueur assis à sa gauche. Enfin, avancez le marqueur de rounds sur la pierre suivante de la piste de rounds.

■ Fin de la Partie

La partie se termine à la fin du dernier round. Les joueurs additionnent les points de leurs cartes jouées et de leurs objectifs accomplis : celui qui obtient le meilleur score remporte la partie.



Actions du plateau principal



■ Piocher et jouer des cartes

Si vous placez un pion Chemin dans une encoche du plateau principal, vous effectuez l'action du haut du pion. Après avoir placé le pion Chemin :

- En partant du pion, comptez, dans le sens de la flèche, un nombre de cases égal au nombre indiqué sur le pion. Le ? correspond au nombre de votre choix (entre 1 et 4). Vous **devez impérativement** prendre la carte indiquée par le pion. Remplacez immédiatement la carte que vous venez de prendre par une nouvelle carte du paquet correspondant.
- Vous **pouvez** ensuite jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours (vous pouvez jouer la carte que vous venez de prendre sur le plateau principal ou toute autre carte de votre main).

Attention ! Si vous ne pouvez pas placer de nouvelle carte sur une case vide car il n'y a plus de cartes dans le paquet correspondant, la case doit rester vide. Si vous placez un pion Chemin qui vous oblige à prendre la carte d'une case vide, vous ne pouvez pas prendre de carte. Vous pouvez toujours en jouer une.



Exemple 2. Caroline, qui joue avec la couleur jaune, place son pion Chemin dans une encoche libre. Le nombre apparaissant sur le pion indique quelle carte elle prend sur cette ligne. Caroline utilise le pion Chemin numéro 3 et prend donc la 3^e carte à partir du pion qu'elle vient de placer. Elle doit ensuite remplacer la carte qu'elle vient de prendre par une carte S. Caroline peut maintenant jouer 1 carte de sa main.

Règles pour jouer des cartes

Les cartes verticales Sol et Observation doivent être jouées dans votre zone Prairie. Les cartes horizontales Paysage et Découverte doivent être jouées dans votre zone Alentours.

Attention ! Vous ne pouvez pas déplacer les cartes jouées (quel que soit leur type). Elles restent là où elles ont été jouées jusqu'à la fin de la partie.

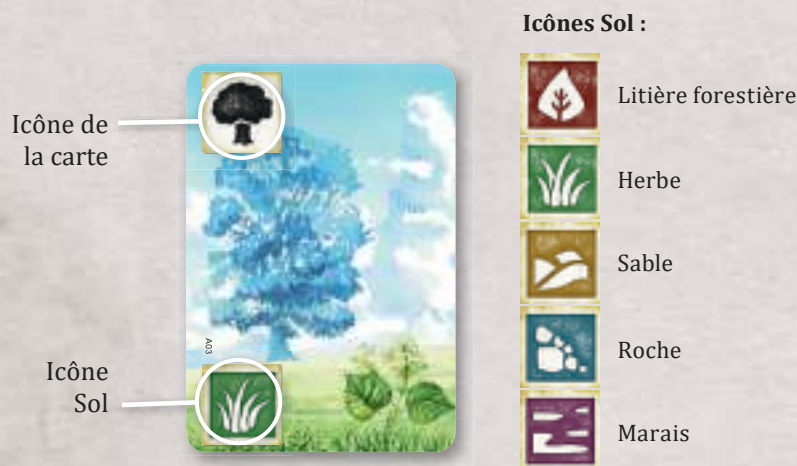
■ Cartes Sol

Les cartes Sol représentent des écosystèmes liés aux habitats naturels de nombreuses espèces d'animaux, de plantes et de champignons. Elles possèdent une icône Sol, dont vous vous servirez pour jouer des cartes au cours de la partie.

Lorsque vous jouez une carte Sol, placez-la à droite ou à gauche des cartes Sol déjà jouées.

Il peut y avoir jusqu'à 10 cartes Sol dans votre zone Prairie.

Les icônes en bas des cartes Sol doivent toujours rester visibles. Ne les recouvrez jamais. Les cartes Sol représentent le niveau le plus bas de la zone Prairie, elles ne peuvent donc pas recouvrir d'autres cartes.



N'oubliez pas que plus les cartes Sol de votre zone Prairie comportent des icônes différentes, plus les possibilités seront grandes lorsque vous jouerez une carte.



■ Cartes Observation

Les cartes Observation représentent des espèces d'animaux, de plantes et de champignons, ainsi que des créations humaines (des bâtiments, des objets...). Il s'agit de tout ce que vous avez remarqué lors de votre promenade.

Vous pouvez jouer une carte Observation sur une carte Sol ou sur une autre carte Observation en respectant les prérequis, c'est-à-dire que votre zone Prairie doit contenir toutes les icônes requises (visibles).

Vos colonnes de cartes ainsi superposées doivent commencer par une carte Sol, mais elles peuvent contenir autant de cartes Observation que vous le souhaitez.





Jouer des cartes Observation

Lorsque vous jouez une carte Observation sur une carte Sol, n'oubliez pas de ne surtout pas recouvrir l'icône Sol. Lorsque vous jouez de nouvelles cartes, assurez-vous que le nombre de points de victoire des cartes précédentes est également toujours visible.

Lorsque vous jouez une carte Observation, voici les deux scénarios possibles :

- **La carte comporte 1 prérequis.** Vous devez jouer la carte sur une carte portant l'icône requise (voir Exemple 4). Si plusieurs cartes portent cette icône, choisissez-en 1 et placez la carte dessus.
- **La carte comporte 2 prérequis ou plus.** Vous devez jouer la carte sur la carte de votre choix portant n'importe laquelle des icônes requises (voir Exemple 5). Toutes les icônes requises doivent être visibles dans votre zone Prairie avant que vous ne puissiez jouer la carte et recouvrir l'une des icônes.

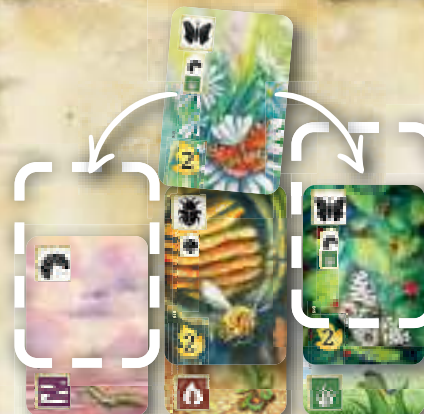


Exemple 4. William veut jouer sa carte Aubépine monogyne. Il possède déjà dans sa zone Prairie 2 cartes portant l'icône requise. Il peut choisir quelle carte recouvrir avec celle qu'il souhaite jouer. Lorsqu'il la joue, il doit recouvrir l'icône de la carte choisie, tout en laissant le nombre de points de victoire de cette carte visible.



Exemple 5. Steph joue la carte Huppe fasciée dans sa zone Prairie. Pour jouer cette carte, les icônes et doivent être visibles dans sa zone Prairie. Steph peut choisir laquelle de ces icônes recouvrir avec sa carte. Une fois l'icône recouverte, il ne pourra plus l'utiliser, mais il pourra toujours utiliser celle qu'il n'a pas recouverte (tant qu'elle reste visible). En jouant sa Huppe fasciée, Steph gagne une nouvelle icône.

Si l'un des prérequis pour poser une carte Observation est une icône Sol, vous pouvez jouer la carte directement sur une carte Sol non recouverte (vous devez tout de même respecter tous les prérequis de la carte) ou sur une autre carte Observation placée au sommet d'une colonne dont la première carte porte cette icône Sol (et ce quelles que soient les icônes de la carte Observation au sommet de cette colonne – voir Exemple 6).



Exemple 6. William joue la carte Paon-du-jour. Pour jouer cette carte, il doit posséder les icônes et, visibles, dans sa zone Prairie. William peut donc la jouer sur la carte Sol portant l'icône ou au sommet de la colonne de cartes superposées dont la première carte Sol porte l'icône.

Prérequis au choix



Si les prérequis sont séparés par une barre oblique, seule 1 des 2 icônes représentées est nécessaire pour respecter le prérequis de la carte. À vous de décider quelle icône vous choisissez. En ce qui concerne certains effets de jeu, sur une telle carte portant des prérequis au choix, seule une des icônes compte (pas les deux).

Prérequis de colonnes adjacentes



Sur certaines cartes, les icônes requises sont encadrées de flèches. Dans ce cas, vous devez jouer la carte dans une colonne de cartes superposées adjacente à une de celles contenant la ou les icônes requises. Si l'une des icônes requises est encadrée de flèches, mais pas l'autre, vous devez posséder les deux icônes dans votre zone de jeu. Si plusieurs emplacements sont possibles, choisissez où vous placez votre carte (voir l'exemple ci-dessous).



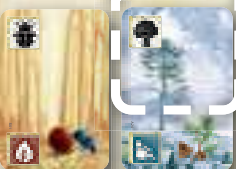
Exemple 7. William peut placer la carte Bûches de bois sur un des trois emplacements indiqués.

Ignorer une icône manquante

S'il vous manque une icône requise dans votre zone de jeu, vous pouvez défausser de votre main 2 cartes de votre choix afin d'ignorer 1 des prérequis pour placer votre carte (vous pouvez répéter cette opération). Vous ne pouvez pas ignorer tous les prérequis de cette façon, vous devez toujours posséder au moins 1 des icônes requises. Placez les cartes défaussées dans l'ordre de votre choix en dessous des paquets correspondants (voir l'exemple ci-dessous).



Exemple 8. Steph veut jouer la carte Polatouche de Sibérie. Il ne possède dans sa zone Prairie qu'une carte portant l'icône requise. Il joue sa carte sur celle portant l'icône requise et défausse 2 autres cartes pour ignorer l'icône qu'il lui manque.

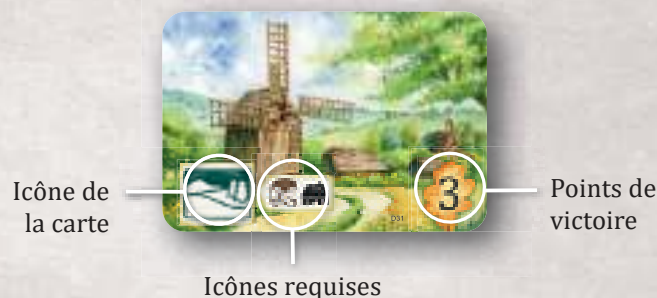


N'oubliez pas qu'en jouant une carte, vous perdez l'icône que vous recouvrez dans votre zone Prairie. L'icône Sol est, quant à elle, toujours visible et peut être utilisée plusieurs fois. Certaines cartes portent 2 icônes, vous les perdez toutes deux en les recouvrant.



■ Cartes Paysage

Les paysages que les joueurs croisent au cours de leur promenade sont illustrés sur les cartes Paysage, qui leur rapportent l'icône .



Vous devez jouer les cartes Paysage dans votre zone Alentours (voir page 6). Il vous faut toujours un pion Route pour jouer une carte Paysage.

Lorsque vous jouez une carte Paysage, voici les deux scénarios possibles :

- **Le prérequis de la carte est 1 pion Route.** Jouez la carte et placez un de vos pions Route inutilisés sous cette dernière, puis retournez le pion afin que l'icône Route ne soit plus visible (cela indique que le pion a été utilisé).



Exemple 9. Caroline joue une carte Paysage dans sa zone Alentours. Pour cela, elle prend 1 de ses pions Route inutilisés et le place sous sa carte Paysage. Elle retourne ensuite le pion pour cacher l'icône Route.

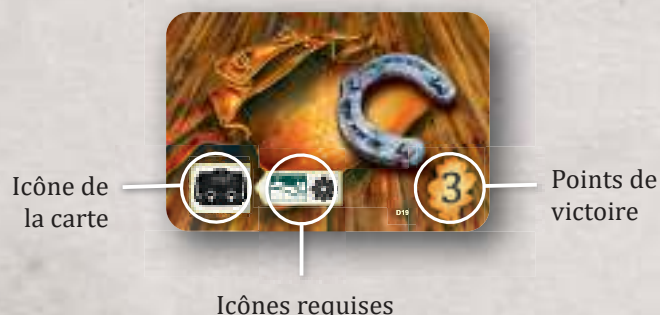
- **Le prérequis de la carte est 1 pion Route, ainsi que d'autres icônes.** Vous devez posséder toutes les icônes requises dans votre zone Prairie, ainsi qu'un pion Route. Jouez la carte et placez 1 de vos pions Route inutilisés sous cette dernière, puis retournez le pion afin que l'icône Route ne soit plus visible (cela indique que le pion a été utilisé). Vous ne perdez pas les icônes qui étaient requises et pourrez les utiliser par la suite pour les prérequis d'autres cartes.

S'il vous manque une icône requise dans votre zone de jeu, vous pouvez défausser de votre main 2 cartes de votre choix afin d'ignorer 1 des prérequis (vous pouvez répéter cette opération). Vous ne pouvez pas défausser de cartes pour ignorer l'icône . Placez les cartes défaussées dans l'ordre de votre choix en dessous des paquets correspondants.

■ Cartes Découverte

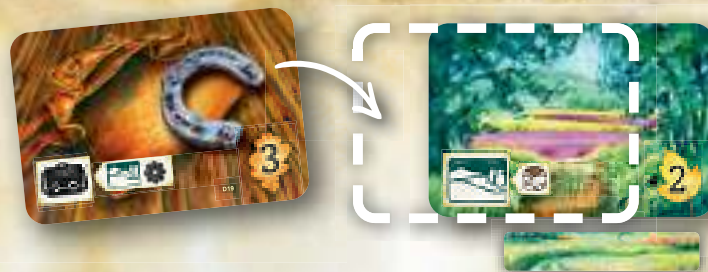
Les cartes Découverte représentent les objets que vous trouvez lors de votre promenade. Il s'agit de souvenirs que vous gardez de vos excursions. Elles portent l'icône .

Les cartes Découverte se placent sur des cartes Paysage déjà jouées en recouvrant l'icône .



Lorsque vous jouez une carte Découverte, voici les deux scénarios possibles :

- **Le seul prérequis de la carte est l'icône .** Jouez la carte en la plaçant sur une de vos cartes Paysage inutilisées.
- **Le prérequis de la carte est l'icône , ainsi que d'autres icônes.** Toutes les icônes requises doivent être visibles dans votre zone Prairie. Jouez la carte en la plaçant sur une de vos cartes Paysage inutilisées. Vous ne perdez pas les autres icônes qui étaient requises et pourrez les utiliser par la suite pour les prérequis d'autres cartes.



Exemple 10. William a trouvé un Fer à cheval lors de sa promenade. Pour jouer cette carte, il doit posséder les icônes  et . William possède une icône  visible dans sa zone Prairie, il peut donc jouer cette carte sur une carte Paysage.

Comme avec les autres cartes, vous pouvez défausser de votre main 2 cartes de votre choix afin d'ignorer 1 des icônes requises pour placer votre carte (vous pouvez répéter cette opération). Vous ne pouvez pas défausser de cartes pour ignorer l'icône . Placez les cartes défaussées dans l'ordre de votre choix en dessous des paquets correspondants.



Exemple 11. Zone de jeu d'un joueur correctement remplie.

Actions du plateau Feu de camp



■ Effectuer des actions spéciales et accomplir des objectifs

Placer un pion Chemin dans une encoche du plateau Feu de camp vous permet d'effectuer l'action du bas du pion. Après avoir placé le pion Chemin, vous pouvez effectuer l'action spéciale indiquée et tenter d'accomplir un objectif (voir page suivante).

Types d'actions spéciales :



Prenez une des cartes face visible du plateau principal. Remplacez-la ensuite par la première carte du paquet correspondant pour remplir la case vide. Vous ne pouvez pas jouer de carte ce tour.



Prenez 2 pions Route et placez-les dans votre zone Alentours, le côté portant l'icône Route visible. Vous ne pouvez pas jouer de carte ce tour.



Regardez les 3 premières cartes d'un paquet du plateau (pas celui mis de côté). Ajoutez une de ces cartes à votre main, puis placez les deux autres sous le paquet, dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas jouer de carte ce tour.



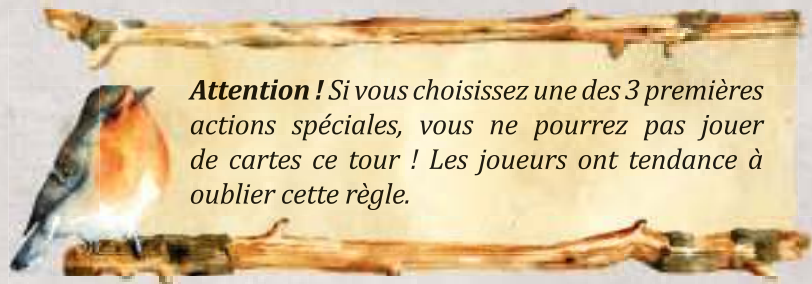
Jouez jusqu'à 2 cartes de votre main dans votre zone Prairie et/ou Alentours.

Encoches du plateau Feu de camp



Banc

Objectifs accomplis par les joueurs (indiqués par les pions)



Attention ! Si vous choisissez une des 3 premières actions spéciales, vous ne pourrez pas jouer de cartes ce tour ! Les joueurs ont tendance à oublier cette règle.

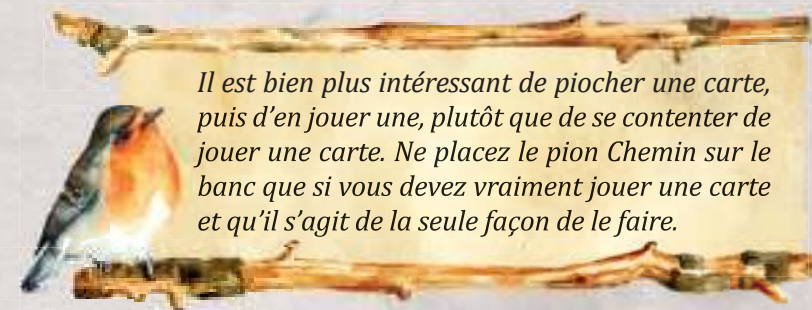


Pion Chemin « ? »

Ce pion Chemin n'est utilisé que dans les parties à 2 ou 3 joueurs. Placer ce pion dans une encoche du plateau principal vous permet de prendre la carte de votre choix dans la ligne ou la colonne pointée par la flèche (vous décidez de la valeur du « ? »). Placer ce pion dans une encoche du plateau Feu de camp vous permet d'effectuer l'action spéciale de votre choix.

■ Placer un pion Chemin sur le Banc

Vous pouvez jouer un pion Chemin sur un banc libre du plateau Feu de camp (indiqué par l'icône ) . Cela vous permet de jouer 1 carte dans votre zone Prairie ou Alentours.



Il est bien plus intéressant de piocher une carte, puis d'en jouer une, plutôt que de se contenter de jouer une carte. Ne placez le pion Chemin sur le banc que si vous devez vraiment jouer une carte et qu'il s'agit de la seule façon de le faire.

■ Objectifs

Sur le plateau Feu de camp, les cases rondes recevant les pions Bonus sont placées entre des pions Objectif. Si vous possédez dans votre zone Prairie la paire d'icônes qui encadrent une case, vous pouvez revendiquer cet objectif en plaçant l'un de vos pions Bonus sur cette case. Vous ne pouvez revendiquer un objectif qu'après avoir placé un pion Chemin dans une encoche du plateau Feu de camp. À vous de choisir si vous préférez placer le pion Bonus avant, pendant ou après avoir effectué l'action spéciale. Vous devez placer vos pions Bonus sur le plateau dans l'ordre croissant de leur valeur (2, puis 3, puis 4). Vous ne pouvez placer qu'un seul pion Bonus entre chaque paire d'icônes. De même, vous ne pouvez placer qu'un seul pion Bonus sur le plateau Feu de camp pendant votre tour, et ce même si vos icônes vous permettent de remplir plusieurs objectifs.



Exemple 12. Steph place un pion Chemin dans une encoche du plateau Feu de camp et effectue une action spéciale. Il possède dans sa zone Prairie les icônes  et . Ces deux icônes forment une paire sur le plateau Feu de camp, et la case entre ces icônes est libre. Steph joue donc son pion Bonus valant 2 points entre les deux icônes.

Lorsque vous effectuez une action spéciale avec le pion Chemin 4 ou ? (si vous utilisez ? pour copier l'action du pion numéro 4), vous pouvez placer le pion Bonus avant ou après avoir joué votre première ou deuxième carte.

Fin de round



Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin.

Le joueur qui avait commencé le round donne le pion Premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur du round suivant.

Déplacez le marqueur de rounds sur la pierre suivante de la piste de rounds.

■ Moitié de parcours



Effectuez les actions suivantes lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier du plateau Feu de camp.

- Défaussez toutes les cartes du plateau principal et placez-les dans n'importe quel ordre sous les paquets correspondants.
- Remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N.
- Placez sur le plateau de nouvelles cartes des paquets correspondants.

Continuez la partie en suivant les règles habituelles.

Fin de partie et calcul des scores



La partie s'achève à la fin du dernier round (dernière pierre de la piste de rounds). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alentours, ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le plateau Feu de camp. Pensez à bien compter les points de victoire de toutes les cartes jouées dans votre zone de jeu. Les cartes encore dans votre main ne vous rapportent aucun point de victoire. Chaque pion Bonus joué sur le plateau Feu de camp vous rapporte un nombre de points de victoires égal à sa valeur. Les pions Bonus inutilisés ne vous rapportent aucun point de victoire.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant joué le plus de cartes Découverte est désigné vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Enveloppes

Les 5 enveloppes de votre boîte de jeu contiennent des cartes thématiques. Comme ces cartes introduisent des règles avancées, nous vous conseillons de ne pas les utiliser lors de vos toutes premières parties. Nous partons du principe que vous ouvrirez chaque enveloppe lorsque vous aurez rempli les conditions indiquées, mais rien en vous y oblige. Le but reste de s'amuser !

Les paquets de cartes thématiques des enveloppes fonctionnent comme des extensions indépendantes. Vous pouvez les mélanger avec les cartes du jeu de base, en les ajoutant aux paquets correspondants. Vous trouverez sur chaque carte la lettre correspondant à son enveloppe, ce qui vous permettra de les différencier des autres si vous souhaitez les retirer du jeu par la suite.

● **ENVELOPPE T : Les parcs nationaux.** Ouvrez-la après avoir visité un parc national ou une réserve naturelle. Les cartes de cette enveloppe ne portent chacune que 2 icônes Sol. Les mécaniques de jeu ne sont pas modifiées.

● **ENVELOPPE U : Rencontres Imposantes.** Ouvrez-la après une partie où les joueurs ont posé un total (combiné) d'au moins 5 icônes  dans leurs zones de jeu. Cette enveloppe vous permet de jouer avec l'icône . Vous ne pouvez pas placer de carte sur une carte portant cette icône, et ce même si la carte en bas de cette colonne porte l'icône Sol requise, ou encore si elle respecte le prérequis de colonnes adjacentes. Vous trouverez sur la planche cartonnée un pion rouge portant l'icône . Si vous utilisez les cartes de cette enveloppe, ajoutez ce pion aux autres pions Objectif. 

● **ENVELOPPE W : Rencontre Inédite.** Ouvrez-la après avoir vu un animal sauvage lors d'une balade en forêt. Les mécaniques de jeu ne sont pas modifiées.

● **ENVELOPPE X : L'arrivée du Printemps.** Ouvrez-la le premier jour du printemps. Les mécaniques de jeu ne sont pas modifiées.

● **ENVELOPPE Y : Noël.** Ouvrez-la le 24 décembre. Les mécaniques de jeu ne sont pas modifiées.

Variante Solo

Dans cette variante, la partie se déroule comme une partie à deux joueurs, sauf que vous affrontez un joueur fictif nommé Roger.

■ Modifications de la mise en place

Placez le plateau Feu de camp sous le plateau principal, la face portant l'icône  visible. Placez le marqueur de rounds sur la première pierre de la piste de rounds.

Prenez 3 pions Objectif au hasard (face cachée). Placez-les face visible un par un sur les cases carrées autour du feu du plateau Feu de camp.

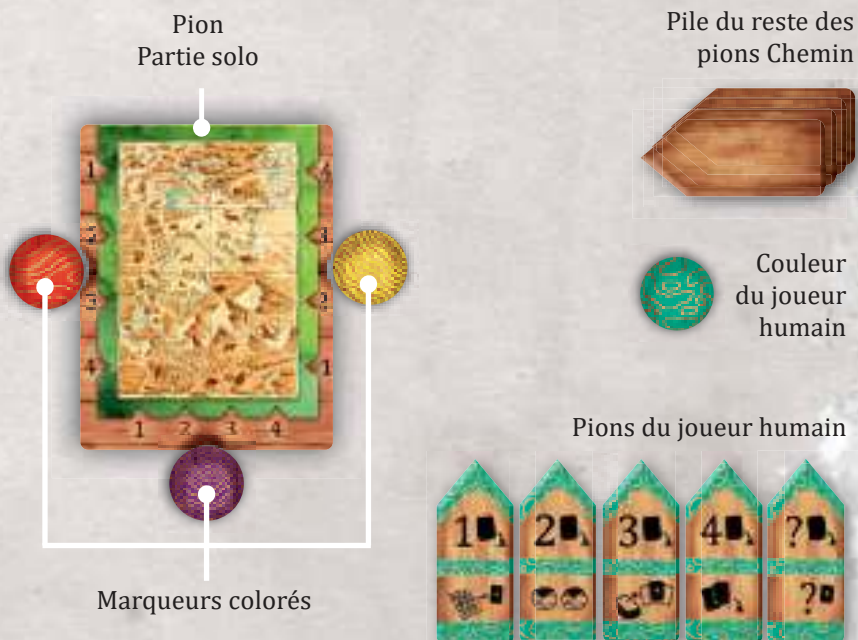
Bloquez 2 encoches du plateau Feu de camp avec les pions bloqueurs.

Choisissez une couleur et prenez tous les éléments de jeu de cette couleur, comme lors d'une partie normale.

Placez le pion Partie solo à côté du plateau principal.

Mélangez les pions Chemin (y compris les pions ?) de toutes les autres couleurs et empilez-les face cachée. Placez-les à côté du pion Partie solo.

Prenez 1 marqueur coloré de chacune de ces couleurs et placez-les au hasard, face visible, comme illustré.



Roger ne possède pas ses propres zones Prairie et Alentours, et les cartes qu'il obtient pendant la partie doivent être empilées au-dessus du pion Partie solo.

Prenez vos cartes de départ, puis remplacez-les sur le plateau par des cartes des paquets correspondants. Prenez ensuite toutes les cartes de la 1^{ère} ligne (juste en dessous des sabots) et 1 carte du paquet N, puis placez-les au-dessus du pion Partie solo pour former le paquet de Roger. Remplacez les cartes du plateau.

■ **Modification des règles du jeu**

Roger est toujours le premier joueur dans une partie solo. Vous jouez à tour de rôle jusqu'à ce que vous n'ayez plus de pions Chemin.

Quand c'est au tour de Roger, retournez le premier pion Chemin de sa pile.

- S'il s'agit d'un pion ?, placez-le dans une encoche vide du plateau Feu de camp. Si toutes les encoches sont utilisées, défaussez le pion. Dans les deux cas, n'effectuez pas d'autre action.
 - Si vous retournez n'importe quel autre pion, regardez sa couleur. Placez-le dans l'encoche vide correspondante du plateau principal (selon les marqueurs colorés et le chiffre apparaissant sur le pion). Si cette encoche est déjà utilisée, placez le pion dans l'encoche vide suivante dans le sens horaire. Prenez la carte indiquée par le chiffre du pion Chemin et placez-la sur le paquet de Roger. Remplacez la carte du plateau principal par une carte du paquet correspondant.
- Roger n'utilise pas de pions Bonus.

Le round prend fin lorsque vous placez votre dernier pion Chemin. Récupérez tous vos pions Chemin. Prenez ensuite tous les autres pions (joués par Roger lors de ce round et inutilisés) et mélangez-les pour former une nouvelle pile face cachée. Déplacez le marqueur de rounds sur la case suivante de la piste de rounds.

Effectuez les actions suivantes lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier du plateau Feu de camp :

- Défaussez toutes les cartes du plateau principal et placez-les dans n'importe quel ordre sous les paquets correspondants.
- Remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N.
- Placez sur le plateau des nouvelles cartes des paquets correspondants.



Exemple 13. Caroline retourne le premier pion Chemin de la pile de Roger. C'est un pion rouge numéro 3. Caroline place le pion Chemin à gauche du plateau principal dans l'encoche numéro 3 (comme indiqué sur le pion Partie solo). Elle prend la carte correspondante et la place sur le paquet de cartes de Roger.

■ **Fin de la partie et calcul des scores**

La partie s'achève à la fin du 6^e round.

Comptez tous les points des cartes du paquet de Roger.

Comptez ensuite vos points selon les règles habituelles. Si votre score est inférieur à celui de Roger, vous n'avez sûrement pas vu grand-chose d'intéressant pendant votre balade... Si votre score est supérieur au sien, comparez-le au tableau ci-dessous pour voir comment vous vous en êtes sorti.

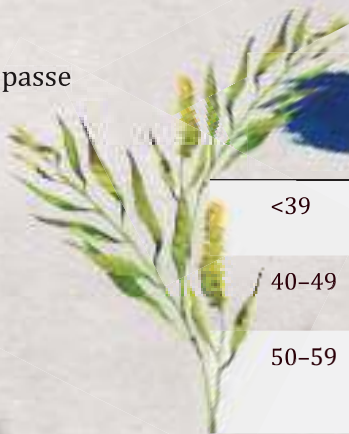
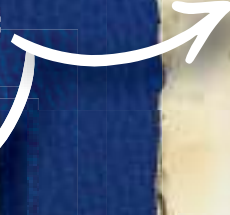


Tableau de score des parties Solo

<39	Vous n'étiez pas très concentré. Vous êtes tout de même parvenu à immortaliser quelques espèces intéressantes.
40-49	C'était une balade enrichissante. Vous avez même aperçu quelques spécimens fascinants.
50-59	Quelles espèces captivantes ! Les souvenirs de cette randonnée resteront longtemps gravés dans votre mémoire.
60+	Votre collection mériterait d'être exposée !



Prenez la carte indiquée par le pion.

vous pouvez ensuite jouer une carte

jouez une carte

Si vous avez les
icônes requises.

Placez les
cartes Paysage
et Découverte
au-dessus de
votre zone
Prairie.

Placez les cartes
Observation sur
une carte portant
l'icône requise.

Placez les cartes Sol à côté d'autres cartes de ce type.

																
E	E	E		E					E	E	E					E
W		W	W				W	W		W	W				W	W
S	S	S	S	S	S	S			S	S	S					
N			N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N	N