
LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES

Matériel

- **A** 44 tuiles de départ : 11 rouges, 11 bleues, 11 vertes, 11 jaunes
- **B** 4 pions refuge
- **C** 4 sacs en tissu
- **D** 4 tuiles refuge
- **E** 4 pions score
- **F** 1 plateau
- **G** 8 tuiles météo : 4 soleils, 4 tempêtes
  5 tuiles réserve de tempêtes



- **H** 96 tuiles balade : 48 tuiles objet, 28 tuiles paysage, 20 tuiles animal



- **I** 63 pions pas
- **J** 5 pions mouton
- **K** 9 pions trente points de victoire

Mise en place

Choisissez votre couleur et prenez le sac correspondant. Glissez-y votre pion refuge et les 11 tuiles de départ à votre couleur.

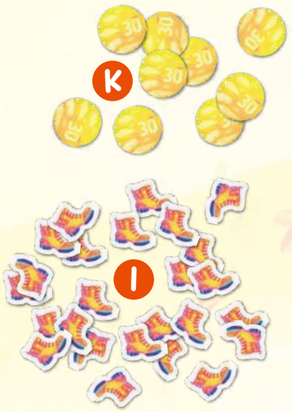


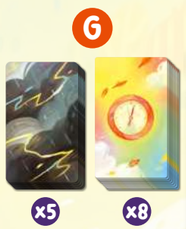


Placez un pion mouton dans l'enclos sur le plateau pour indiquer que vous jouez la première balade.

Préparez votre itinéraire de balade : choisissez avec quelles tuiles vous allez jouer. Vous pouvez suivre l'une de nos trois propositions ou constituer votre propre itinéraire (voir p. 12).







Placez les 5 tuiles réserve de tempêtes en pile.

Mélangez les tuiles météo pour former une pioche face cachée à côté.





Placez devant vous la tuile refuge à votre couleur et prenez 2 pions pas.

But du jeu

Créez votre balade en piochant des tuiles dans votre sac. Ajoutez-en aussi de nouvelles. Lesquelles allez-vous glisser dedans ? C'est à vous de choisir : objets utiles, magnifiques paysages à visiter ou animaux à observer ? Mais surveillez bien la météo, la tempête se rapproche.

Déroulement de la partie

Lors d'une partie, vous allez faire 5 balades. Chacune se compose d'un nombre de tours variable au cours desquels vous piochez en même temps des tuiles dans votre sac et en placez une devant vous. De tour en tour, vous formez ainsi votre balade jusqu'à ce que vous décidiez de rentrer ou que vous soyez surpris par la tempête.

Tour de jeu

Piocher et jouer des tuiles

1 Simultanément et sans regarder, vous allez toutes et tous **piocher secrètement** dans votre sac **2 tuiles** que vous gardez en main. Lorsque tout le monde est prêt, révélez vos tuiles en même temps.

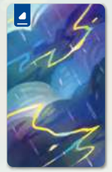
Note : si vous voulez jouer des tuiles, mais qu'il n'en reste qu'une dans votre sac, vous ne jouez que celle-ci.

2 **Choisissez-en 1,** l'autre sera remise dans le sac à la fin du tour.

Si l'une de vos tuiles porte ce symbole, vous n'avez pas le choix, vous devez la jouer. Si vos 2 tuiles portent ce symbole vous choisissez celle que vous jouez.

3 **Appliquez immédiatement l'effet** indiqué en bas de la tuile choisie si elle en possède un. Tous les effets sont expliqués page 8.

4 **Retournez la tuile** et placez-la devant vous de manière à former une ligne de gauche à droite en partant de votre refuge.



Si vous piochez 1 tempête, ajoutez-la immédiatement sur une case tempête de la piste météo et jouez votre seconde tuile devant vous. **Si vous piochez 2 tempêtes,** ajoutez-les sur les cases tempête, sans ajouter aucune tuile devant vous.

Exemple « Jouer des tuiles »

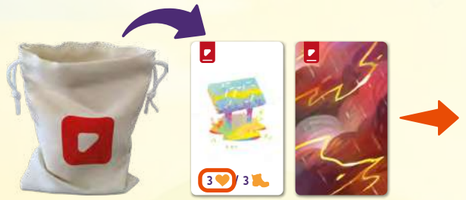
Bleue pioche 2 tuiles. Elle choisit de jouer la table d'orientation. Elle applique son effet et gagne 3 pas.



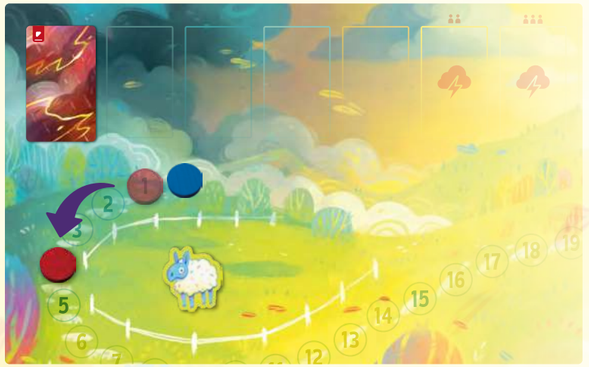
Puis elle retourne la tuile et la place à droite de son refuge.



Rouge pioche 2 tuiles.



Il ajoute sa tempête sur la piste météo et joue sa seconde tuile. Il applique son effet et gagne 3 points de victoire sur la piste de score, puis il retourne la tuile et la place à droite de sa dernière tuile jouée.



Acheter une tuile



Vous pouvez maintenant acheter 1 tuile. Pour cela dépensez le nombre de pas indiqués en les remettant dans la réserve. Prenez la tuile et glissez-la immédiatement dans votre sac.

Note : si vous êtes plusieurs à vouloir acheter la même tuile alors que c'est la dernière, c'est la personne la moins avancée sur la piste de score qui est prioritaire. En cas d'égalité, c'est celle qui a le moins de pas. S'il y a encore égalité, départagez-vous de la manière de votre choix.

Consulter la météo

Une fois que tout le monde a terminé son achat, retournez la tuile météo placée au sommet de la pioche et ajoutez-la à la piste météo.

S'il s'agit d'une tempête, placez-la sur la première case tempête libre.

S'il s'agit d'un soleil, placez-la sur n'importe quelle case soleil libre.

Si la pioche est vide, ajoutez sur la piste météo 1 tuile de la réserve de tempêtes. Au fur et à mesure de la partie, la tempête va devenir de plus en plus menaçante.

Vérifiez enfin si la tempête éclate. Cela se produit lorsque vous atteignez le nombre critique de tempêtes sur la piste météo en fonction du nombre de joueurs ou joueuses :

- 6 tempêtes à
- 7 tempêtes à
- 9 tempêtes à

Dans ce cas, reportez-vous au paragraphe Avis de tempête (voir p. 6). Sinon terminez le tour.

Fin du tour

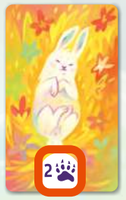
Remettez la tuile que vous n'avez pas jouée dans votre sac avant de commencer un nouveau tour.

Note : s'il n'y a plus de tuiles dans votre sac, vous devrez rentrer au refuge au début du tour suivant.

Rentrer au refuge

Pour éviter la tempête et ses conséquences désastreuses, vous pouvez décider de rentrer avant qu'elle n'éclate. Pour cela, au lieu de piocher 2 tuiles dans votre sac, **prenez secrètement votre pion refuge,** révélez-le de la même manière qu'une tuile et placez-le en bas à droite du plateau, sur le refuge. Votre balade se termine, vous rentrez au refuge.

1. Vous ne pouvez pas acheter de tuiles.
2. Vous marquez des points de victoire en fonction des animaux présents sur vos tuiles, car vous prenez le temps de les observer en chemin.



3. **Vous pouvez défausser définitivement** 1 tuile balade placée devant vous et la ranger dans la boîte.
4. Remettez vos tuiles dans votre sac, à l'exception de vos tempêtes qui restent sur le plateau jusqu'à la fin de la balade en cours.

Vous ne jouerez plus lors de cette balade. Celles et ceux qui restent en jeu poursuivent leur balade en jouant leur tour normalement.

Astuce : en défaussant des tuiles qui vous rapportent peu, vous augmentez vos chances de piocher celles qui vous intéressent vraiment.

Avis de tempête

Lorsqu'à la fin d'un tour, la tempête éclate, la balade s'arrête.

Si vous n'êtes pas déjà rentré au refuge, c'est-à-dire si vous êtes toujours en jeu, vous devez rentrer en catastrophe.

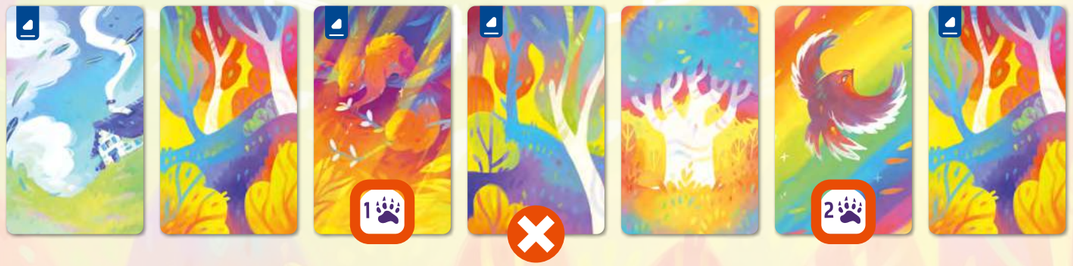
1. **Ne marquez aucun point** pour les animaux présents sur vos tuiles, car le déluge qui s'abat sur vous ne vous laisse pas le temps de les admirer.
2. **Payez 1 pas** pour chaque **tuile forêt** devant vous (voir ci-contre), car le sol boueux rend votre retour difficile.

Si vous n'avez pas assez de pas, perdez 1 point de victoire pour chaque pas que vous ne pouvez pas payer. Si vous êtes à 0 sur la piste de score, vous ne payez rien.

3. Remettez toutes vos tuiles dans votre sac.

Exemple « Rentrer au refuge »

Bleue marque 3 points de victoire (2 points pour l'oiseau + 1 point pour l'écureuil) et choisit de supprimer une tuile forêt.



Exemple « Avis de tempête »

Bleue ne compte pas ses animaux et doit payer 3 pas pour ses 3 tuiles forêt.



Les 4 types de tuiles forêt



Fin de la balade

Une balade peut donc se terminer de deux façons : tout le monde est rentré en piochant son pion refuge ou la tempête a éclaté.

1. Récupérez vos tuiles tempête si ce n'est pas déjà fait et mettez-les dans votre sac avec le reste de vos tuiles et votre pion refuge.
2. Reformez la pioche météo en mélangeant les 4 tempêtes et 4 soleils. Reformez si besoin la réserve de tempêtes.
3. Placez un pion mouton dans l'enclos sur le plateau pour commencer une nouvelle balade. Lorsque l'enclos est plein, cela indique que vous commencez la dernière balade de la partie.

Fin de la partie

À la fin de la 5e balade la partie est terminée, la personne la plus avancée sur la piste de score gagne.

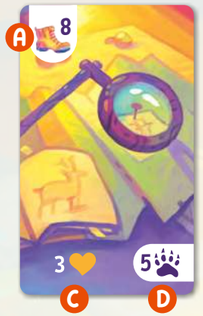
Les tuiles en détail

- **A** Coût de la tuile
- **B** Cette tuile est à jouer en priorité
- **C** Effet immédiat
- **D** Nombre de points de victoire que pourra vous apporter la tuile une fois retournée
- **E** Nombre de points de victoire que peut vous apporter la tuile

Tuile objet recto



Tuile animal recto



Tuile animal verso



Les effets en détail

Votre refuge n'est pas une tuile balade, il ne compte pas parmi les tuiles balade placées devant vous. Il doit toujours rester à sa place.

Gagnez le nombre de pas indiqués en les prenant dans la réserve.

Gagnez le nombre de points de victoire indiqués en avançant sur la piste de score.

Vous devez jouer 1 tuile en plus de celle-ci. Vous avez deux possibilités :

1. Vous pouvez jouer la seconde tuile que vous avez piochée.
2. Si elle ne vous convient pas, mettez-la de côté, elle ne sera plus jouée et sera remise normalement dans votre sac à la fin du tour. Piochez ensuite 1 nouvelle tuile dans votre sac et jouez-la normalement.

Si vous devez jouer 1 autre tuile supplémentaire immédiatement, piochez-la dans le sac.

Note : si vous n'avez pas assez de tuiles dans votre sac, cet effet n'est pas ou partiellement appliqué.

Les tuiles objet



Le panneau

Gagnez 1 pas.



Les panneaux

Gagnez 2 pas.



La petite table d'orientation

Gagnez 3 points de victoire **OU** 3 pas.



La boussole

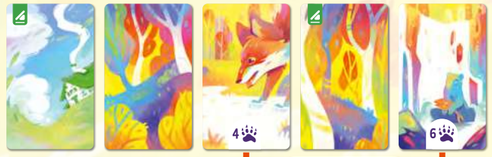
Vous devez jouer 1 tuile supplémentaire **OU** gagnez 3 pas.



L'appareil photo

Gagnez autant de pas que le nombre indiqué sur les tuiles animaux devant vous.

Exemple « L'appareil photo »





Le cairn

Vous **pouvez** défausser définitivement la seconde tuile que vous avez piochée ou 1 tuile balade placée devant vous (celle-ci ne compte pas) **OU** gagnez 3 pas.



La bergère

Vous devez jouer 1 tuile supplémentaire **ET** gagnez 2 pas.



Le sac à dos

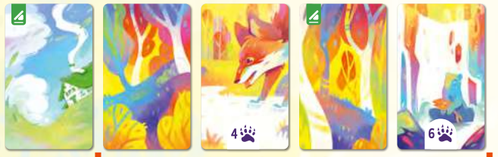
Gagnez 4 pas.



Les bâtons de randonnée

Gagnez 1 pas par tuile balade placée devant vous. Celle-ci ne compte pas. Votre refuge non plus.

Exemple « Les bâtons de randonnée »





Les lunettes de soleil

Gagnez 3 pas par soleil présent sur la piste météo.



Le randonneur

Vous **pouvez** défausser définitivement la seconde tuile que vous avez piochée ou 1 tuile balade placée devant vous (celle-ci ne compte pas) **ET** gagnez 2 pas.



Les chamallows grillés

Vous devez la jouer. Dépensez 2 points de victoire en reculant sur la piste de score **ET** gagnez 7 pas. Si vous ne pouvez pas dépenser 2 points de victoire, la tuile reste sans effet, vous ne gagnez pas les pas.



La gourde

Gagnez 5 pas.



La grande table d'orientation

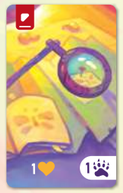
Gagnez 3 points de victoire **OU** 5 pas.



La carte

Vous devez jouer 2 tuiles supplémentaires.

Les tuiles animal



Le papillon

Gagnez 1 point de victoire.

Vous gagnerez 1 point de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



Le hérisson

Gagnez 1 point de victoire.

Vous gagnerez 2 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



L'écureuil

Gagnez 2 points de victoire.

Vous gagnerez 1 point de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



Le lapin

Gagnez 2 points de victoire.

Vous gagnerez 2 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



Le renard

Vous gagnerez 4 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



L'oiseau

Gagnez 2 points de victoire par soleil présent sur la piste météo.

Vous gagnerez 2 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



Le cerf

Gagnez 3 points de victoire.

Vous gagnerez 5 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.



L'ours

Gagnez 6 points de victoire.

Vous gagnerez 6 points de victoire lorsque vous rentrerez au refuge.

Les tuiles paysage



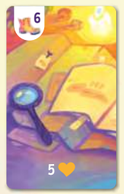
Le pont suspendu

Vous devez la jouer. Gagnez 4 points de victoire.



La grotte

Vous **pouvez** défausser définitivement de 1 à 2 tuiles balade parmi la seconde que vous avez piochée et celles placées devant vous (celle-ci ne compte pas) **OU** gagnez 4 points de victoire.



Le grand lac

Gagnez 5 points de victoire.



La cabane d'observation

Gagnez autant de points de victoire que le nombre indiqué sur les tuiles animaux devant vous (voir l'exemple « L'appareil photo »).



Le sommet

Dépensez 2 pas en les replaçant dans la réserve **ET** gagnez 8 points de victoire. Si vous ne pouvez pas dépenser 2 pas, la tuile reste sans effet, vous ne gagnez pas les points de victoire.



L'arbre remarquable

Gagnez 10 points de victoire.



La nuit étoilée

Gagnez 3 points de victoire **ET** gagnez 1 point de victoire par tuile balade placée devant vous. Celle-ci et votre refuge ne comptent pas.

Conseil de rangement

En fin de partie, nous vous conseillons de remettre tous les éléments à votre couleur dans le sac correspondant. Puis de ranger les autres tuiles dans l'espace qui leur est réservé.

Itinéraires

Vous pouvez suivre l'une de nos trois propositions ci-dessous, avec un niveau de difficulté croissant ou constituer votre propre itinéraire. Dans tous les cas, formez 8 piles, chacune composée de 4 tuiles identiques. Disposez-les à côté du plateau en plaçant les objets en haut et les paysages/animaux en bas.

La douceur de la plaine



À l'ombre de la forêt



Crapahuter en montagne



Pour créer votre propre itinéraire, il vous suffit de choisir 4 types de tuiles objet et 4 types de tuiles paysage/animal de votre choix, au lieu de celles proposées. Nous vous conseillons de prendre des tuiles qui ont un coût différent : 2-3-4-5 pour les tuiles objet et 4-6-8-12 pour les tuiles paysage/animal. Mais vous pouvez aussi choisir de manière aléatoire.

Une fois le choix des tuiles fait, procédez à la mise en place habituelle en formant 8 piles, chacune composée de 4 tuiles identiques. Disposez-les à côté du plateau en plaçant les 4 piles de tuiles objet en haut et les 4 piles de tuiles paysage/animal en bas.

Crédits

Auteur : Gérald Cattiaux
Illustratrice : Seppyo

Police de caractère (logo et titre): Khurasan
https://fontbundles.net/khurasan

ColorADD
The Color Alphabet

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux daltoniens d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.