



Les rayons du soleil scintillent sur une petite poche d'eau, nichée au creux des feuilles pourpres d'un bromélia. Un dendrobate bondit hors de l'eau et saute de branche en branche pour se réfugier à la cime de l'arbre. L'ardent soleil amazonien darde intensément ses rayons sur les arbres les plus hauts. Cependant, peu de lumière perce la canopée, trop densément constituée de feuilles et branches entrelacées. L'appel rauque et guttural d'un hurleur noir retentit et des toucans aux couleurs chatoyantes prennent leur envol, surgissant du feuillage. La forêt vibre de vie et d'une intense activité. Ici-bas, tout est vivant et n'aspire qu'à atteindre la canopée.

Contenu

- a) 140 cartes Forêt tropicale, comprenant des cartes Flore, Faune, Météo, Menace, Tronc et Canopée (112 cartes de base et 28 avancées)
- b) 21 cartes Germination
- c) 5 cartes Saison/Nouvelle croissance (3 cartes de base, 2 variantes)
- d) 50 jetons Point de victoire
- e) 3 marqueurs Récompense de l'arbre le plus haut
- f) 1 marqueur Récompense de la forêt la plus luxuriante
- g) 2 cartes d'aide de jeu
- h) 11 cartes Changement de saison
- i) 10 jetons Faune
- j) 4 cartes Tronc de départ



Non représentées : cette brochure de règles (pages 1 à 8) et la brochure comportant le glossaire (section A) et les règles avancées (B), solo (C), et pour 3 et 4 joueurs (D).

Aperçu du jeu

Canopée est un jeu pour deux joueurs où vous vous affrontez pour faire croître la forêt tropicale la plus luxuriante. Au sein de la jungle et de son écosystème, les symbioses sont nombreuses. Faites pousser de grands arbres, accueillez des plantes tropicales foisonnantes et attirez une faune aussi diverse que possible. Sélectionnez soigneusement ce qui vit dans votre forêt afin de créer un équilibre parfait entre faune et flore, et ainsi faire prospérer votre écosystème.

Canopée se joue en trois saisons (manches). À chaque saison, enchaînez les tours avec votre adversaire pour choisir les cartes qui vont intégrer votre forêt, parmi trois piles Nouvelle croissance. À chaque fois que vous regardez une pile, vous pouvez la conserver, et ajouter l'ensemble des cartes qui la composent à votre forêt, ou reposer la pile face cachée et y déposer une carte de la pioche Saison en cours. Les piles vont progressivement s'agrandir, et trouver les plantes et animaux qui bénéficieront le plus à votre forêt sera de moins en moins aisé. N'oubliez pas d'être vigilants : vous serez également confronté à diverses menaces, sous forme de feux, maladies ou sécheresses.

Conditions de victoire

À la fin de chaque saison, marquez des points pour les plantes présentes dans votre forêt et les arbres complétés. Le joueur ayant fait pousser l'arbre le plus haut obtient des points supplémentaires. Une forêt qui présente un équilibre harmonieux entre arbres, flore et faune offre davantage de points. Lorsque la 3e saison s'achève, le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

Mise en place de base pour 2 joueurs

1. Placez les cartes Saison/Nouvelle croissance au centre de la table pour former le plateau de jeu.
2. Disposez à proximité les jetons Point de victoire, Faune, et Récompense pour l'arbre le plus haut.
3. Mélangez les cartes Germination pour former une pioche face cachée, placée à côté de la carte Saison 2/Saison 3.
4. Mélangez l'ensemble des cartes Forêt tropicale. Retirez au hasard 10 cartes et remettez-les dans la boîte du jeu sans les regarder.
5. Séparez le plus équitablement possible les cartes restantes en trois piles. Posez une pile au niveau de chaque emplacement suivant : Saison en cours, Saison 2, Saison 3.
6. Distribuez des cartes de la pioche Saison en cours de façon à placer 1 carte au niveau de l'emplacement Nouvelle croissance 1, 2 au niveau de Nouvelle croissance 2 et 3 au niveau de Nouvelle croissance 3.
7. Distribuez une carte Tronc de départ à chaque joueur.
8. Déterminez quel joueur a arrosé une plante le plus récemment. Il commence la partie.

IMPORTANT

Pour votre première partie, retirez toutes les cartes Forêt tropicale avancées (un cadre violet entoure le numéro). Quand vous maîtriserez les règles, n'hésitez pas à les ajouter en suivant les instructions de mise en place sur l'autre brochure, section B.

Les règles pour les variantes solo et à 3 et 4 joueurs sont indiquées dans les sections C et D.



2



Structure d'une carte

Symbole de la carte

Représente le type de carte

Strate de la forêt

Indique quelle(s) strate(s) de la forêt tropicale cette espèce occupe



Capacité/Points

Signale les effets de la carte ou les conditions d'obtention des points

Texte d'ambiance

Fournit des informations insolites sur l'espèce représentée

Moment de défausse

 = à la fin de la saison
 = immédiatement






ÉLÉMENTS UTILISÉS DANS LE JEU

INFORMATIONS THÉMATIQUES

Nom de la carte



Nom scientifique

Valeur

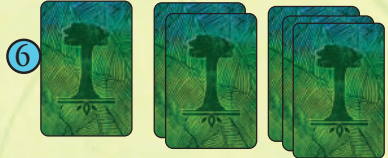
-  points gagnés en fin de saison
-  points gagnés en fin de partie
-  points négatifs

Nombre d'exemplaires

(hors cartes Germination)

-  11 Beige = cartes de base
-  2 Violet = cartes avancées

JOUEUR A



JOUEUR B

s
ur
ez
e



Déroulement de chaque saison

À votre tour, regardez les cartes de la première pile Nouvelle croissance. Vous avez deux options : conserver la ou les carte(s) pour votre forêt, ou refuser la pile et passer à la pile Nouvelle croissance suivante.

Si vous conservez la pile :

Placez toutes les cartes qui composent la pile choisie face visible dans votre forêt (votre zone de jeu personnelle). Prenez ensuite une carte dans la pioche Saison en cours (face cachée, sans la regarder) et posez-la sur l'emplacement Nouvelle croissance que vous venez de vider.

Si vous refusez la pile :

Reposez l'ensemble des cartes qui la composent sur leur emplacement. Ajoutez une carte depuis la pioche Saison en cours (face cachée, sans la regarder). Passez ensuite à la pile Nouvelle croissance suivante et suivez les mêmes étapes (choisissez de conserver ou refuser cette pile).

Si vous avez refusé toutes les piles :

Piochez la carte du dessus de la pioche Saison en cours et ajoutez-la à votre forêt (vous ne pouvez pas refuser de prendre cette carte).

Vous ne pouvez pas revenir sur votre décision après avoir refusé une pile. Une fois que vous avez refusé une pile, vous ne pouvez plus prendre les cartes qu'elle contient lors de ce tour.

Ajouter des cartes à votre forêt

Les cartes représentent différents végétaux (cartes Flore), animaux (cartes Faune), effets météorologiques (cartes Météo), arbres (cartes Canopée et Tronc) et dangers pesant sur la forêt (cartes Menace), aux effets divers. La plupart des cartes octroient des points à la fin de la saison. Certaines ont des effets pendant la saison et d'autres ont un effet immédiat qui est résolu dès qu'elles sont ajoutées à votre forêt (celles qui portent un éclair dans leur coin inférieur gauche).



Lorsque vous conservez une pile, vous êtes obligé d'en ajouter toutes les cartes à votre forêt. Vous pouvez ajouter les cartes d'une pile à votre forêt dans l'ordre de votre choix.

Troncs et canopées : les cartes Tronc peuvent être utilisées pour commencer un nouvel arbre, ou pour agrandir un arbre déjà dans votre forêt. Les cartes Canopée se placent au-dessus d'une carte Tronc pour terminer un arbre. Une fois qu'une carte Canopée a été ajoutée en haut d'un tronc, aucune autre carte ne peut plus être placée sur l'arbre. Lorsque vous obtenez une carte Canopée, si vous n'avez aucun arbre commencé dans votre forêt, défaussez-la. En revanche, vous ne pouvez pas défausser de carte Canopée si vous disposez d'un tronc sans canopée.

Faune : les animaux dont les cartes portent un texte disposent d'une capacité qui peut être utilisée une fois par saison. Vous ne pouvez pas activer les cartes Faune lors du tour où vous les obtenez.

Sécheresse : lorsque vous devez poser une carte Sécheresse dans votre forêt, défaussez immédiatement une autre carte au choix de votre forêt, puis défaussez la carte Sécheresse. Vous pouvez défausser n'importe quelle carte, à l'exception des troncs et canopées d'arbres dont les points ont déjà été décomptés.

Exemple de tour

1. Maria commence cette manche. Elle regarde la carte de la pile Nouvelle croissance 1 sans la révéler à son adversaire. Il s'agit d'un monstera. Elle décide de ne pas conserver cette pile, afin de découvrir plutôt ce qui se cache dans les piles suivantes. Elle repose le monstera face cachée sur l'emplacement Nouvelle croissance 1, et pose la première carte de la pioche Saison en cours, face cachée.

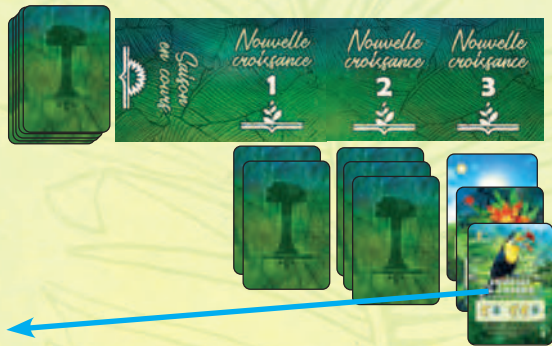


2. Maria regarde ensuite les deux cartes de la pile Nouvelle croissance 2 (Dendrobate amazonien et Pluie) sans les révéler à son adversaire.

Elle choisit de refuser cette pile et repose les deux cartes face cachée au niveau de l'emplacement Nouvelle croissance 2. Elle place ensuite la première carte de la pioche Saison en cours dessus.



3. Maria regarde alors les trois cartes de la pile Nouvelle croissance 3. Elle décide de les conserver et les place toutes les trois face visible dans sa forêt, devant elle.



4. Maria prend ensuite la carte du dessus de la pioche Saison en cours et la pose sur l'emplacement Nouvelle croissance 3, sans la regarder. Elle a terminé son tour. Otto, son adversaire, commencera son tour en regardant les deux cartes de la pile Nouvelle croissance 1.



Fin de saison

Lorsque la pioche Saison en cours est vide, continuez à sélectionner les piles Nouvelle croissance (sans ajouter de cartes provenant de la pioche Saison en cours) jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Vous ne pouvez pas refuser de prendre la dernière pile disponible.

Si un effet vous demande de prendre une carte dans la pioche Saison en cours alors qu'elle est vide, l'effet est ignoré.

Décompte des points de fin de saison

À la fin de chaque saison, suivez ces étapes pour décompter vos points, en commençant par le joueur ayant pris la dernière pile Nouvelle croissance. Prenez des jetons Point de victoire pour comptabiliser votre score.

1. Faune

Résolvez les effets des cartes Faune s'activant en fin de saison.

2. Graines

Si vous disposez de cartes Graine dans votre forêt, prenez 3 cartes dans la pioche Germination. Piochez une carte Germination supplémentaire par carte Feu dans votre forêt. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter une de ces cartes Germination à votre Forêt par carte Graine en votre possession. Reposez les éventuelles cartes restantes, face cachée, sous la pioche Germination. Défaussez vos cartes Graine.



Si vous disposez de 2 cartes Graine, vous ne piochez toujours que 3 cartes dans la pile Germination, mais pouvez en conserver 2 au lieu d'1.

3. Menaces

Si vous possédez 2 cartes Feu à la fin de la saison, défaussez 2 cartes Flore de votre choix. Si vous avez 3 cartes Feu ou plus, le feu se propage : chaque joueur défausse 1 carte Flore de son choix dans sa forêt à la place. Les cartes Maladie suivent le même fonctionnement, mais concernent les cartes Faune.



4. Arbres

Obtenez des points pour chaque arbre de votre forêt qui comprend une canopée et n'a pas encore été comptabilisé. On additionne pour cela la valeur indiquée sur chaque carte Tronc de l'arbre et la valeur de sa carte Canopée, multipliée par la hauteur de l'arbre (le nombre de cartes Tronc le composant). Placez un jeton Faune sur chaque arbre décompté pour indiquer qu'il a été comptabilisé.



Le joueur ayant complété l'arbre le plus haut gagne le marqueur Récompense de l'arbre le plus haut correspondant à la saison qui vient de s'achever (saison 1/2/3 = 3/4/5 points de victoire). Il place ce marqueur sur l'arbre concerné. Cet arbre ne sera pas pris en compte pour la récompense de l'arbre le plus haut des saisons suivantes.

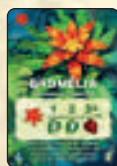


En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent ces points de victoire. Chacun place alors sur la canopée de son arbre le plus haut des jetons Point de victoire équivalant à la valeur du marqueur Récompense de l'arbre le plus haut de la saison en cours.

Les arbres incomplets ne font gagner aucun point et restent dans votre forêt jusqu'à la fin de la partie. Les arbres qui ont été comptabilisés ne peuvent plus être affectés par des effets de cartes lors des saisons suivantes. Ils seront cependant pris en compte pour la récompense de la forêt la plus luxuriante en fin de partie, et s'ils n'ont pas gagné de récompense de l'arbre le plus haut, pourront toujours l'obtenir lors des saisons suivantes.

5. Flore et météo

Gagnez des points pour les cartes Flore et Météo présentes dans votre forêt.



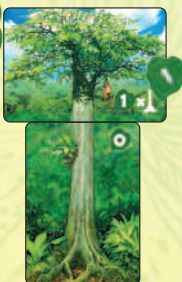
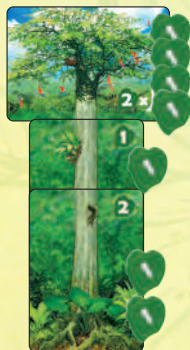
6. Régénération

Une fois les points décomptés, défaussez toutes les cartes de votre forêt, à l'exception des arbres et de la faune. Les cartes Faune ne seront comptabilisées qu'en fin de partie.

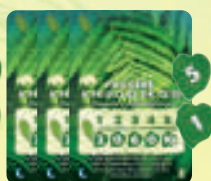
Exemple de décompte de fin de 3e saison

1. Maria obtient 8 points pour les arbres qu'elle a complétés lors de cette saison. Le premier arbre vaut 3 points pour ses troncs et 4 points pour sa canopée. Le deuxième arbre ne fait

gagner qu'1 point pour sa canopée.



2. Maria gagne 8 points pour ses plantes : 2 points pour son bromélia et 6 points pour son trio de fougères. Elle n'obtient aucun point pour son monstera, qu'elle n'a qu'en un exemplaire.



Nouvelle saison

Lorsque vous terminez la 1^{re} ou 2^e saison, mettez en place la nouvelle saison en disposant la pioche Saison suivante sur l'emplacement Saison en cours. Placez 1 carte de cette nouvelle pile Saison en cours au niveau de l'emplacement Nouvelle croissance 1, 2 cartes au niveau de Nouvelle croissance 2 et 3 au niveau de Nouvelle croissance 3.

Le joueur ayant le moins de points commence la nouvelle saison.

Fin de la partie

À la fin de la 3^e saison, après le décompte des points de fin de saison, comptabilisez les points de vos cartes Faune.

Faune active (avec texte) : gagnez les points indiqués sur les cartes.

Couple reproducteur (avec symboles) : obtenez la valeur de points la plus haute pour une paire d'individus de la même espèce, ou la valeur la plus faible si un individu est le seul de son espèce dans votre forêt.

Si vous possédez **les deux animaux d'une même espèce**, cumulez les points de faune active et de couple reproducteur.

Après avoir comptabilisé les points de victoire pour la faune, octroyez le marqueur Récompense de la **forêt la plus luxuriante** au joueur disposant du plus grand nombre d'arbres complétés. Si les deux joueurs ont le même nombre d'arbres complétés, ils gagnent tous deux 10 points de victoire.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur dont la forêt accueille le plus de cartes Faune gagne.



3. Maria remporte 5 points pour son duo de cartes Pluie et Soleil. Elle n'obtient aucun point pour sa carte Pluie, qu'elle ne peut pas associer à une carte Soleil.

4. Comme il s'agit de la fin de la 3^e saison, Marie comptabilise ensuite les points de victoire octroyés par ses cartes Faune. Elle obtient un total de 10 points :

son toucan vaut 1 point, son couple de dendrobates amazoniens 7 points (2 pour la faune active et 5 pour le couple reproducteur) et son paresseux lui fait gagner 2 points (elle n'en a qu'un exemplaire).

5. Otto dispose d'un arbre complété avec 3 cartes Tronc. Il remporte donc la récompense de l'arbre le plus haut.

Maria et Otto comparent ensuite le nombre d'arbres complétés dans leurs forêts. Maria en a 5 alors qu'Otto n'en a que 4. Maria reçoit donc la récompense de la forêt la plus luxuriante.



A

Glossaire des cartes de base

Tronc (× 18) : chaque carte Tronc a une valeur comprise entre 0 et 2 point(s). Ces points sont gagnés en fin de saison si l'arbre est complété. Au moment où vous ajoutez la carte à votre forêt, vous décidez si vous débutez un nouvel arbre ou agrandissez un arbre déjà présent, qui ne serait pas encore achevé en canopée.



Canopée (× 11) : les cartes Canopée sont jouées au-dessus d'une carte Tronc et terminent l'arbre. Si, au moment de placer une carte Canopée dans votre forêt, vous n'avez aucun tronc sans canopée, défaussez-la. Si vous avez au moins un tronc sans canopée, vous devez obligatoirement placer votre carte Canopée et ne pouvez pas la défausser. Les cartes Canopée octroient 0, 1 ou 2 point(s) par carte Tronc de l'arbre, en fonction du multiplicateur indiqué sur la carte.

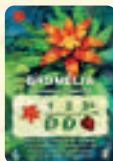


Flore

Fougère (× 13) : si vous avez un nombre impair de cartes Fougère à feuilles de cuir, gagnez 2 points par carte. Si vous en avez un nombre pair, ne recevez aucun point. Ainsi, 5 cartes Fougère à feuilles de cuir valent 10 points, alors que 6 cartes en valent 0.



Bromélia (× 11) : si votre forêt compte 3 bromélias ou plus, perdez un total de 3 points. Si elle en comporte 1 ou 2, recevez respectivement 2 ou 7 points.



Monstera (× 11) : si vous possédez 3 monstera ou plus, obtenez 8 points. Si vous avez moins de 3 monstera dans votre forêt, ne gagnez aucun point.

Graines

Graine (× 5) : à la fin de chaque saison, si vous disposez de cartes Graine dans votre forêt, prenez 3 cartes dans la pioche Germination, plus 1 par carte Feu. Vous pouvez ajouter à votre forêt une de ces cartes Germination par carte Graine, puis défaussez les cartes Germination excédentaires et toutes les cartes Graine.



Météo

Pluie et Soleil (8 de chaque) : votre forêt tropicale prospère lorsqu'elle reçoit un juste équilibre de pluie et de soleil. Chaque duo de carte Pluie et carte Soleil rapporte 5 points.



Menaces

Feu (× 6) : si vous disposez de 2 cartes Feu à la fin d'une saison, défaussez 2 cartes Flore de votre choix. Si votre forêt compte 3 cartes Feu ou plus, l'incendie se propage : vous et votre adversaire défaussez 1 carte Flore de votre choix dans votre forêt. Les cartes Tronc et Canopée n'étant pas des cartes Flore, elles ne peuvent pas être défaussées ainsi.



Maladie (x6) : si vous disposez de 2 cartes Maladie à la fin d'une saison, défaussez 2 cartes Faune de votre choix. Si votre forêt compte 3 cartes Maladie ou plus, ce mal se répand : vous et votre adversaire défaussez 1 carte Faune de votre choix dans votre forêt.



Sécheresse (x 3) : lorsque vous ajoutez une carte Sécheresse à votre forêt, défaussez immédiatement une autre carte de votre choix, à la seule exception d'une carte Tronc ou Canopée d'un arbre ayant déjà rapporté des points. Cet effet est généralement négatif mais peut également s'avérer très utile, notamment pour défausser une carte Maladie ou Feu. Une fois l'effet de la carte Sécheresse résolu, défaussez-la.



Faune (6 paires)

Dans *Canopée*, on distingue deux types de cartes Faune. Les cartes Faune active (portant un texte) octroient des points et une capacité dont vous pourrez bénéficier une fois par saison. Les cartes Couple reproducteur (portant des symboles) octroient des points si vous ne possédez qu'un individu de leur espèce, et davantage si vous possédez les deux.

Contrairement aux cartes Flore, les cartes Faune restent dans votre forêt jusqu'à la fin de la partie, à moins d'être défaussées à cause d'une carte Maladie ou Sécheresse.

• Couples reproducteurs

Ces cartes Faune octroient la valeur de points la plus basse indiquée sur chaque carte si vous n'avez qu'une carte de cette espèce, ou la valeur la plus haute si vous disposez d'une paire de cette espèce. Si vous possédez dans votre forêt deux cartes d'une même espèce, gagnez les points de la carte avec le texte (Faune active) et ajoutez la valeur de la carte avec les symboles (Couple reproducteur).

• Capacités des cartes Faune active

Boa émeraude : une fois par saison, vous pouvez prendre 1 carte dans une pile que vous refusez. Reposez les cartes restantes sur l'emplacement de la pile et continuez votre tour normalement.

Dendrobate amazonien : une fois par saison, avant votre tour, vous pouvez ajouter 1 carte de la pioche Saison en cours à chaque pile Nouvelle croissance.

Fourmi coupeuse de feuilles : une fois par saison, vous pouvez défausser 1 carte de votre forêt. Cet effet peut être résolu en fin de saison.

Kinkajou : une fois par saison, vous pouvez conserver 1 carte supplémentaire lorsque vous piochez dans la pile Germination.

Paresseux à gorge brune : une fois par saison, si vous refusez toutes les piles Nouvelle saison, piochez 2 cartes dans la pioche Saison en cours au lieu d'1.

Toucan à carène : une fois par saison, avant votre tour, vous pouvez regarder toutes les cartes d'une pile Nouvelle croissance de votre choix.



B

Variante pour des parties avancées



Le jeu de base n'a plus de secrets pour vous ? Ajoutez de la diversité à vos forêts avec les cartes avancées. Elles se distinguent par un cadre violet dans le coin inférieur droit.

Cette variante se décline en 4 possibilités :

- 1. Plantes et menaces seules :** ajoutez les cartes Flore et Menace avancées aux autres cartes Forêt tropicale.
- 2. Faune seule :** retirez toutes les cartes Faune de base de la pile Forêt tropicale pour les remplacer par toutes les cartes Faune avancées.
- 3. Plantes, menaces et faune :** retirez toutes les cartes Faune de base de la pile Forêt tropicale, et ajoutez-y l'ensemble des cartes avancées
- 4. Faune diverse :** choisissez (ou prenez au hasard) 6 ou 7 paires d'espèces parmi les cartes Faune de base et avancées, et ajoutez-les à la pile Forêt tropicale avec les cartes Flore et Menace avancées.

Glossaire des cartes avancées

Flore

Collybie (× 2) : pendant votre tour, vous pouvez défausser 1 carte Collybie et 1 autre carte de votre forêt pour piocher 1 nouvelle carte dans la pioche Saison en cours. Vous pouvez choisir de conserver ou de défausser la carte piochée.

Lianes (× 3) : chaque carte Lianes rapporte 1 point par arbre complété dans votre forêt.

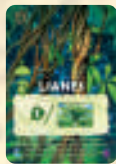
Orchidée épiphyte (× 3) : à la fin de la saison, avant le décompte des points, défaussez la carte Orchidée épiphyte si vous avez au moins 2 cartes Pluie de plus que de cartes Soleil, ou inversement.

Sarracénie (× 2) : quand vous prenez une carte d'une pile Nouvelle croissance, vous pouvez la placer face cachée sous la carte Sarracénie. Si une carte s'y trouvait déjà, ajoutez la carte remplacée à votre forêt. À la fin de la saison, quand vous défaussez la carte Sarracénie, la carte cachée est placée face visible dans votre forêt pour la prochaine saison.

Menaces

Dégénérescence (× 2) : pendant l'étape des menaces en fin de saison, défaussez 1 carte Flore parmi l'espèce que vous possédez en plus grand nombre dans votre forêt. Si deux espèces sont à égalité, choisissez quelle carte défausser.

Foudre (× 2) : au moment où vous l'obtenez, décidez si vous et votre adversaire piochez 2 cartes dans la pioche Saison en cours ou défaussez 2 cartes de votre choix dans votre forêt. Une fois l'effet de la carte Foudre résolu, défaussez-la.



Faune

Araignée Goliath : reposez les cartes Menace dont vous ne voulez pas sur l'emplacement de la pile Nouvelle croissance, sans les révéler à votre adversaire. Ajoutez-y une carte de la pioche Saison en cours.

Hoatzin huppé : au début de la phase de fin de saison, vous devez révéler et ajouter dans votre forêt toutes les cartes présentes sous la carte Hoatzin huppé.

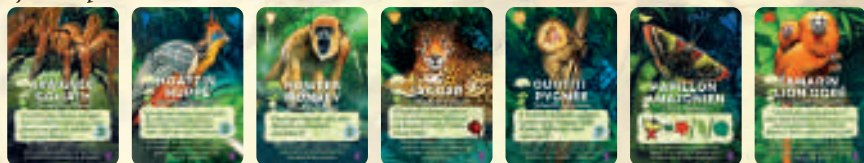
Hurlleur noir : une fois par saison, lorsque vous refusez une pile, vous pouvez la défausser au lieu de la reposer. Ajoutez toujours 1 carte face cachée de la pioche Saison en cours à cet emplacement Nouvelle croissance.

Jaguar : à la fin de chaque saison, votre adversaire doit défausser au hasard 1 carte Faune de sa forêt.

Ouistiti pygmée : à la fin de la partie, gagnez autant de points que d'arbres complétés de tailles différentes dans votre forêt.

Papillon amazonien : lors du décompte de fin de saison, vous pouvez défausser la carte Papillon amazonien pour ajouter 1 carte Monstera, Fougère à feuilles de cuir ou Bromélia à votre forêt. Vous devez déjà disposer d'au moins une carte de l'espèce choisie.

Tamarin lion doré : la carte Tamarin lion doré doit être activée au début de votre tour, avant que vous regardiez les piles Nouvelle croissance. Défaussez les cartes que vous n'ajoutez pas à votre forêt.



Variante avec les changements de saisons

Cette variante introduit une nouvelle règle à chaque saison. Ces règles représentent les changements saisonniers et environnementaux, en ajoutant des bonus ou pénalités pour certains types de cartes.

Mise en place : au début de la partie, mélangez l'ensemble des cartes Changement de saison et formez une pioche face cachée.

Au début de chaque saison, révélez une carte Changement de saison. L'effet de cette carte s'applique pendant toute la saison. Remplacez la carte par une nouvelle au début de la saison suivante.

Saison de la prestance : en cas d'égalité pour l'arbre le plus haut, chaque joueur prend une carte Faune à son adversaire. Vous ne pouvez pas choisir la carte que votre adversaire vient de vous subtiliser.

Cette variante avec les changements de saisons peut être utilisée dans les parties à 3 ou 4 joueurs mais pas pour les parties solo.



Défi solitaire : l'Esprit de la forêt

Cette variante solo de *Canopée* vous permet de jouer seul et d'affronter un automa, l'Esprit de la forêt. Suivez les règles de base, à l'exception des quelques éléments suivants :

Mise en place : ni vous ni l'Esprit de la forêt ne disposez de carte Tronc de départ au début de la partie.

Pour une difficulté moindre, prenez une carte Tronc de départ lors de la mise en place. Pour une difficulté accrue, attribuez une carte Tronc de départ supplémentaire à l'Esprit de la forêt.

Si vous jouez avec les cartes avancées, retirez les cartes Collybie, Sarracénie et Foudre.

Déroutement de chaque saison :

- Au début de chaque saison, l'Esprit de la forêt gagne 1 carte Tronc de départ.
- Vous jouez en premier à chaque saison.
- Vous effectuez vos tours normalement, en ajoutant des cartes à votre forêt. Lorsque vous refusez une pile Nouvelle croissance, retournez face visible toute carte Menace présente dans cette pile.
- À la fin de la saison, réalisez chaque étape avant l'Esprit de la forêt.

Sélectionner les piles de l'Esprit de la forêt

Lors du tour de l'Esprit de la forêt, suivez les règles suivantes pour sélectionner sa pile Nouvelle croissance :

1. Prenez la pile comportant le plus de cartes face cachée. En cas d'égalité, choisissez la pile avec le moins de cartes face visible. Si l'égalité persiste, attribuez-lui la pile la plus à gauche.
2. Ajoutez depuis la pioche Saison en cours 1 carte face cachée à chaque pile que l'Esprit de la forêt refuse (qui précède donc la pile qui lui est attribuée).
3. Si l'Esprit de la forêt obtient une ou plusieurs carte(s) Menace face cachée, ajoutez 1 carte de la pile Saison en cours à la pile Nouvelle croissance 3.
4. Ajoutez à la forêt de l'Esprit de la forêt les cartes de la pile qui lui a été attribuée. Respectez les contraintes de placement indiquées par la suite.

Faire évoluer les arbres de l'Esprit de la forêt

Le placement des cartes Tronc pour l'Esprit de la forêt dépend des arbres que vous et lui possédez dans vos forêts respectives :

- L'Esprit de la forêt commence toujours un nouvel arbre s'il a 0 ou 1 arbre non terminé dans sa forêt.
- Il place les cartes Tronc avant de placer les cartes Canopée.
- Si vous avez un arbre plus haut que les arbres de l'Esprit de la forêt, et n'ayant gagné aucune récompense, il ajoute une carte Tronc à son arbre non terminé le plus haut. Si ce n'est pas le cas, il agrandit un autre arbre pour atteindre la même taille que son arbre le plus haut.
- Lorsque l'Esprit de la forêt obtient une carte Canopée, il l'ajoute à l'arbre non terminé le plus haut de sa forêt.

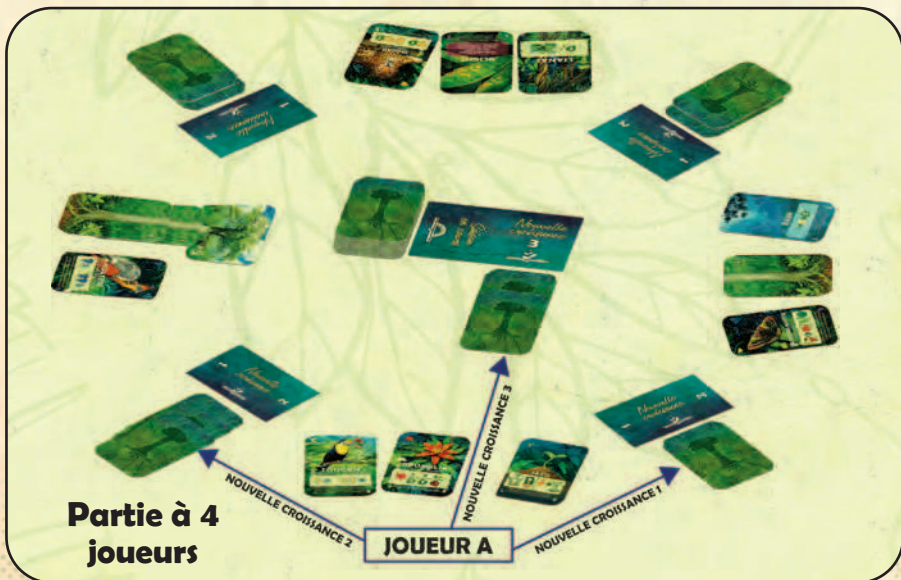
Variante pour 3 et 4 joueurs

Nous vous recommandons de jouer au moins une partie à 2 joueurs avant d'ajouter d'autres joueurs. Cette variante de *Canopée* pour 3 ou 4 joueurs est compatible avec les cartes de base et les cartes avancées, en respectant les règles de mise en place pour les parties avancées.

Elle suit les règles habituelles des parties à 2 joueurs, à l'exception des quelques points suivants.

Mise en place

1. Placez la carte Saison en cours au centre de la table, sur sa face 3 et 4 joueurs (Saison en cours et Nouvelle croissance 3 visibles).
2. Posez une carte Nouvelle croissance entre chaque joueur, sur leur face 3 et 4 joueurs (Nouvelle croissance 1 et Nouvelle croissance 2 visibles).
3. Chaque joueur doit avoir un emplacement Nouvelle croissance 1 à sa droite et Nouvelle croissance 2 à sa gauche.
4. Mélangez l'ensemble des cartes Forêt tropicale. À trois joueurs, retirez 10 cartes du jeu sans les regarder. À quatre, ajoutez toutes les cartes Faune, y compris les cartes Faune avancées, et n'en retirez aucune.
5. Séparez le plus équitablement possible les cartes restantes en deux piles. Posez-en une sur l'emplacement Saison en cours et l'autre sur l'emplacement Saison 2.
6. Déposez 1 carte face cachée sur les emplacements Nouvelle croissance situés entre les joueurs depuis la pioche Saison en cours. Mettez 2 cartes face cachée depuis la pioche Saison en cours sur l'emplacement Nouvelle croissance 3 au centre de la table.



Faire des choix pour l'Esprit de la forêt

Certaines cartes vont nécessiter que vous choisissiez à la place de l'Esprit de la forêt, notamment pour piocher ou défausser des cartes.

Suivez ces règles pour réaliser ces choix :

- **Règle globale** : optez toujours pour l'option qui fait gagner le plus de points (ou en fait perdre le moins) à l'Esprit de la forêt. En cas d'égalité, choisissez librement.
- **Arbres** : prenez toujours en compte les récompenses de l'arbre le plus haut et de la forêt la plus luxuriante. Si cela revient au même au niveau des points, privilégiez la complétion d'un arbre.

Adaptation des cartes

Cartes retirées du jeu : les cartes Collybie, Sarracénie et Foudre ne sont pas utilisées avec la variante solo.

Bonus des menaces : si l'Esprit de la forêt dispose de plus de cartes Menace que vous en fin de saison, il gagne 7 points.

Faune : les cartes Faune active n'ont aucun effet pour l'Esprit de la forêt. Les points obtenus par l'Esprit de la forêt grâce à sa faune sont doublés. Les points négatifs des cartes Faune ne s'appliquent pas à l'Esprit de la forêt.

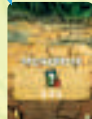
Exemple de tour de l'Esprit de la forêt



1. L'Esprit de la forêt prend la pile Nouvelle croissance 3 parce qu'elle comporte le plus de cartes face cachée.



2. Ajoutez 1 carte à chaque pile qu'il a refusée (1 et 2). Puisque l'Esprit de la forêt a obtenu une carte Menace (Sécheresse) face cachée, déposez 1 carte supplémentaire sur la pile Nouvelle croissance 3 (soit 2 cartes au total).



3. L'Esprit de la forêt ajoute les cartes de la pile Nouvelle croissance 3 qu'il a prise à sa forêt. Il utilise la carte Tronc pour commencer un nouvel arbre, puisqu'il n'a qu'un arbre non terminé. Il place la fougère à feuilles de cuir dans sa forêt. En résolvant la carte Sécheresse, il défausse la carte Tronc valant 0 point, puisque c'est la carte la moins intéressante.

Déroulement de chaque saison

Les joueurs effectuent leurs tours dans le sens horaire.

Nouvelle croissance de forêts voisines

Au lieu de partager 3 piles Nouvelle croissance avec tous les joueurs, vous avez 1 pile Nouvelle croissance en commun avec chaque joueur assis à côté de vous et 1 pile Nouvelle croissance centrale partagée avec l'ensemble des joueurs.

Lors de votre tour, regardez normalement les piles dans l'ordre (1, 2, 3) et ajoutez une carte à chaque pile que vous refusez. Un seul autre joueur a accès à la pile à votre droite ou à votre gauche, ce qui vous permet de juger s'il vaut mieux refuser ou conserver une pile en fonction de la forêt de chaque voisin.

Lorsqu'un joueur conserve la pile Nouvelle croissance 3, remplacez 2 cartes sur l'emplacement au lieu d'1.

Fin de saison

La saison prend fin lorsqu'il ne reste aucune pile Nouvelle croissance que le joueur actif puisse prendre. Il est possible qu'il reste alors des piles Nouvelle croissance disponibles pour d'autres joueurs. Ces piles sont défaussées.

2 saisons

La partie se joue en 2 saisons seulement. La récompense de l'arbre le plus haut vaut 3 points pour la première saison et 4 points pour la deuxième saison. À la fin de la deuxième saison, la forêt la plus luxuriante ne rapporte que 5 points.

Adaptation des cartes

Cartes Feu et Maladie : en fin de saison, si votre forêt compte au moins 3 cartes Maladie ou 3 cartes Feu, leur effet affecte tous les joueurs. Ainsi, si vous avez 3 cartes Feu dans votre forêt, chaque joueur, vous compris, doit défausser 1 carte Flore de sa forêt.

Foudre : l'effet de cette carte s'applique à vous et à un adversaire de votre choix.

Faune : les effets des cartes concernant les piles Nouvelle croissance n'affectent que les piles auxquelles vous avez accès. Ainsi, le dendrobate amazonien n'ajoute de cartes qu'à la pile à votre droite, à celle à votre gauche et à la pile centrale.

Jaguar : à la fin de la saison, choisissez le joueur qui défausse une carte Faune au hasard.

CRÉDITS

Illustrations et graphismes : Vincent Dutrait

Conception du jeu : Tim Eisner

Développement du jeu : Ben Eisner, Tekela Fisher, Mac Nelson

Testeurs : Mike Deich, Corey Coleman, Marty Butzen, Keith Eisner, Luke K., Sonia Mcleod, Ty « Cloudcap Games » James, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Steve Ellis, Matt Gould, Ryan Swisher, Chris Drakos, Joe Gores, Ben Oelgart, Svetlana Nelson, Sayakiko, Joseck Albertson, Linder Wendt, Adelle Frank, Prescott Vayda, Christina Hayes, Sam Martinez, Ben Rei, Micah Thomas, Orion Held, Anna Held, Brian Tanner

Relecture des règles anglaises et vérification des informations scientifiques : Jim Brown, Andrew W., Will Chau, Athene Steinke, Ian Howard, Karen White, Rebekka, Martin Biesheuvel, Gavin, David, Tom Davitt, Leonie Schwalb, Indra Walters, Julie Bode, Kelli Meyer, Cara Skelsey, Talitha May, Chris Person, Cori Rock, Imogen Smid, Lynda, Joel Livingston, Alistair Davidse, Robin Hayward, Sarah R, Jen Traeger, Derrick Rickert, John Lapage, Tulaci Bhakti, Sonia Marinelli, Carys S., Adelle Frank, Jim Carleton, Chris Person, Ken Pacquer, Morgan Bird, Lane Baggett, Alejandro Montiel, Lourdes Delgado, Rebecca Fehn, Jennifer R., Michaela Wenzel, Mathias, Michael Wright, Adelle, Matt Donley, Emily Ylime, Viktor Csete, Christina Moore, Chaz "hazelchaz" Baden, Szilard Leitner

Traduction : Séverine George (Tradixit)

Relecture des règles françaises : Élise Rongier, Siegfried Würtz.