

Édition **KICKSTARTER**



1-4



45'



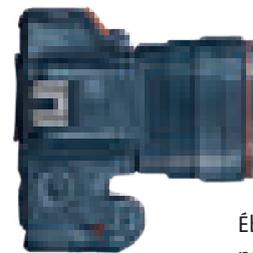
10+



Christophe Raimbault
Edu Valls

REDWOOD

Aux confins d'un paysage sauvage, des photographes amoureux de la nature parcourent de grandes distances et font preuve d'une patience infinie pour immortaliser les animaux dans leur milieu naturel. À la recherche d'harmonie, ces baroudeurs composent de somptueux clichés montrant les merveilles rencontrées au gré de leurs pérégrinations.



BUT DU JEU

Éblouissez votre public en démontrant vos talents de photographe naturaliste. Réalisez un magnifique panorama ; exprimez votre art au travers d'une grande diversité dans la faune et la flore exposées sur vos clichés et, au terme de la partie, soyez le joueur ayant remporté le plus de points d'harmonie (🌲).

**SIT
DOWN!**

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.instagram.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.youtube.com/SitDownGames)



L'AUTEUR

Christophe RAIMBAULT

est un auteur français. Il est connu pour son jeu **Colt Express** (2014) qui a remporté le *Spiel des Jahres* (prestigieuse récompense du jeu de l'année en Allemagne). Il aime explorer les expériences ludiques où l'immersion, le rêve et l'interaction priment sur l'optimisation.

ILLUSTRATEUR

Edu VALLS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

INFOGRAPHISTE 3D

Maxime MOULINS

SCULPTEUR 3D

François-Xavier MÉLARD

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION**: ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

MATÉRIEL



8 figurines Photographe (📷); 2 par couleur



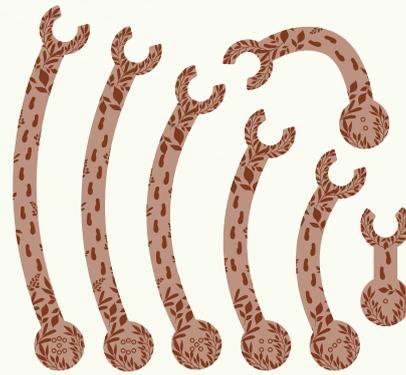
8 rondelles en néoprène à coller à la base des figurines



1 pion Premier joueur



1 pion Soleil (☀️)



7 gabarits Déplacement (👉)



2 plateaux Réserve générale

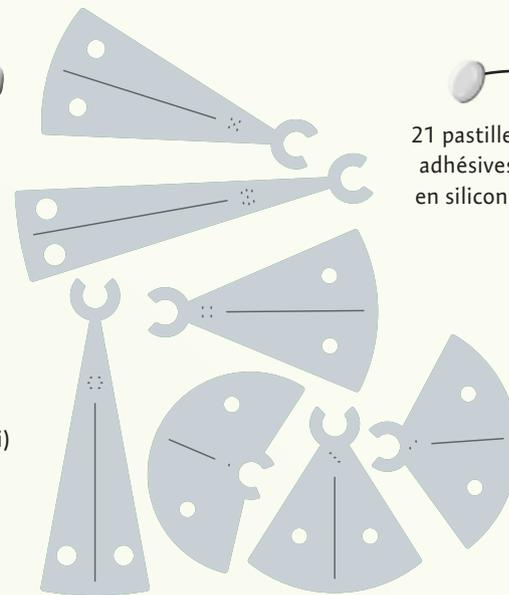


4 plateaux Réserve personnelle

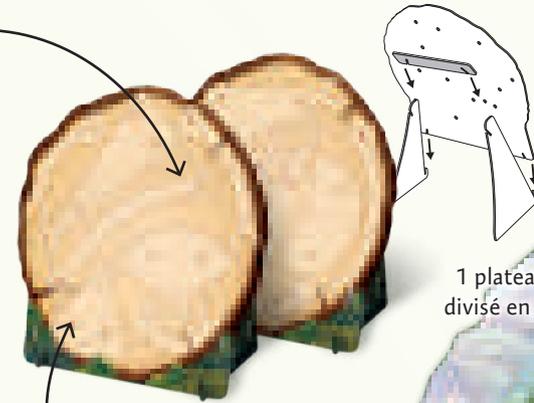


7 pions Animal (🐾) en double épaisseur (1 de chaque type: écureuil, raton laveur, loutre, castor, loup, ours, wapiti)

+ 42 jetons Animal (🐾), 6 de chaque type: voir ci-dessus



21 pastilles adhésives en silicone



1 plateau de jeu divisé en 5 biomes

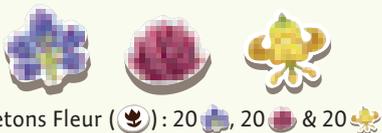
2 présentoirs à gabarits



28 pitons à serrage

1 livret de règles que vous tenez entre les mains

Vous n'êtes pas supposé tomber à court des quatre types de jetons ci-dessous. Si toutefois le cas se présentait, remplacez les jetons manquants par un substitut.



60 jetons Fleur (🌸): 20 🌸, 20 🌸 & 20 🌸



8 jetons Soleil (☀️)



56 jetons Harmonie (36 × 🌿 & 20 × 🌿)



12 jetons Séquoia (🌲)



4 aides de jeu



87 protège-cartes



5 cartes Aurore recto/verso



20 cartes Objectif

Identification de la carte



1 bloc de feuilles de score



32 cartes Panorama (🖼️), recto [triangle blanc]: mode *Jeu de base*; verso: mode *Jeu expert*



1 ficelle

SOMMAIRE

Mode <i>Jeu de base</i>	3
Mise en place	3
Déroulement du jeu	4
Fin de partie	8
Mode <i>Jeu en équipes</i> (4 joueurs)	9
Mode <i>Jeu expert</i>	10
Mode <i>Jeu solo</i>	11
Description des cartes Objectif	12

REMARQUE

Les règles décrites de la page 3 à la page 8 sont d'application de 2 à 4 joueurs. Toutefois, à 4 joueurs il est vivement conseillé de jouer en utilisant le Mode *Jeu en équipes* qui permet de maintenir une durée de partie raisonnable.

MISE EN PLACE

- 1 Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Triez les 🏠 par couleur.
Posez chaque pile de 🏠 sur le plateau de jeu, à côté de l'arc de cercle correspondant à sa couleur et face *Jeu de base* visible (triangle **blanc** au bas de la carte).
L'autre face des 🏠 est réservée au mode *Jeu expert* (triangle **noir** au bas de la carte, voir page 10).
- 3 Piochez au hasard une face de carte Aurore; elle indique comment installer divers composants en début de partie...
 - 3a **Les cartes Objectif**: triez les cartes Objectif selon leur dos (valeurs de 1 à 5) puis piochez-en une de chaque valeur au hasard. Rangez les autres cartes dans la boîte; elles ne seront pas utilisées durant cette partie. Posez face cachée les cartes Objectif comme indiqué sur la carte Aurore puis révélez la carte Objectif de valeur 1.
 - 3b Le 🌞: posez-le sur la pile de 🏠 indiquée par la carte Aurore sans masquer de symbole 🏠.
 - 3c Les 🐾: en suivant les indications de la carte Aurore, insérez les 🐾 dans les trous hexagonaux du plateau de jeu, en les orientant comme bon vous semble.

REMARQUE

Ne confondez pas les 🐾 (jeton simple épaisseur) de la réserve générale avec les 🐾 (pion double épaisseur) qui sont posés sur le plateau de jeu.

Rangez ensuite toutes les cartes Aurore dans la boîte.

REMARQUE

Les deux cercles rouges de la carte Aurore ne sont utilisés que dans le *Jeu solo* (voir page 11).

- 4 Préparez la réserve générale:
 - 4a accrochez les 🏠 aux emplacements *ad hoc* sur les deux présentoirs;
 - 4b répartissez les jetons (🐾, 🌳, 🌞, 🏠 & 🍷) sur les deux plateaux Réserve générale;
 - 4c posez la ficelle sur le côté.
- 5 Chaque joueur reçoit son plateau Réserve personnelle et 2 🏠 de même couleur qu'il pose devant lui.
- 6 Tirez au sort le premier joueur et donnez-lui le pion correspondant.
- 7 En commençant par le **dernier** joueur puis en continuant en sens **anti-horaire**, chacun place un de ses 🏠 sur une case 🏠 non-occupée. Les 🏠 doivent **entièrement** recouvrir leur case 🏠.



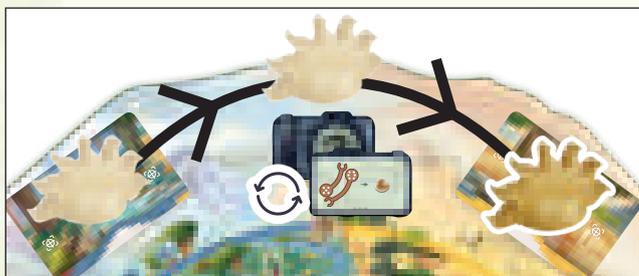
Cette installation pour 4 joueurs est basée sur cette face de carte Aurore.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Redwood* se déroule en **5 manches** à l'issue desquelles un décompte final a lieu. Chaque manche est divisée en autant de tours qu'il y a de joueurs.
En commençant une nouvelle manche, déplacez le ☀️ puis, tour après tour, les joueurs entreprennent leurs actions.

DÉPLACEMENT DU PION SOLEIL

En début de manche, le ☀️ est avancé en sens horaire sur la pile de 🗺️ suivante, révélant au passage la carte Objectif «survolée».



IMPORTANT

Ne déplacez pas le ☀️ lors de la première manche!

DÉROULEMENT D'UN TOUR

En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chacun **doit effectuer les trois actions suivantes** qui composent son tour de jeu:

- Choix des gabarits
- Déplacement de votre photographe
- Prise de vue

A

CHOIX DES GABARITS

Choisissez un 📏 puis posez-le **immédiatement** devant vous.

Choisissez ensuite un 📏 puis posez-le aussi **immédiatement** devant vous.

IMPORTANT

Toucher un 📏 c'est le choisir.
Il n'est dès lors plus possible d'en changer.

REMARQUE

L'intérêt d'une partie de *Redwood* tient en grande partie à votre capacité à **estimer** les distances sur base des 📏 accrochés aux présentoirs, posés à plat sur la table et sur le plateau de jeu.

Vous **devez** choisir vos 📏 :

📏 parmi ceux disponibles sur les présentoirs;
📏 et/ou parmi ceux posés devant les **autres** joueurs. Tout joueur auquel vous prenez un ou deux 📏 reçoit **1 📏 de la réserve générale** par 📏.

Vous **ne pouvez pas** choisir de 📏 parmi ceux restés devant vous du tour précédent.

REMARQUE

Les 📏 éventuellement posés devant vous en début de tour sont ceux que vous avez choisis lors du tour précédent.
Il n'y en a toutefois aucun si vous jouez votre premier tour, ou il peut vous en rester moins de deux, si d'autres joueurs sont venus se servir depuis votre tour précédent.

Maintenant que vous avez choisi et posé devant vous le 📏 et le 📏 que vous allez utiliser pendant ce tour, remplacez sur les présentoirs les 📏 (s'il vous en reste) du tour précédent.

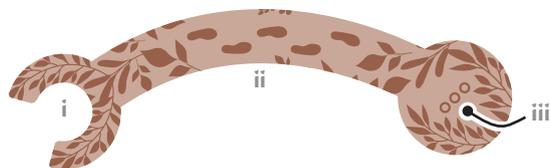
DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

B DÉPLACEMENT DE VOTRE PHOTOGRAPHE

Pour déplacer la  qui vous représente sur le plateau, vous devez utiliser le  préalablement choisi. Il est composé de trois parties :

- i** deux branches permettant au  de se clipser sur la base de la  ;
- ii** une partie centrale allongée représentant le chemin emprunté pour vous déplacer ;
- iii** un disque plein, montrant le « numéro » d'identification du , et désignant votre point d'arrivée.

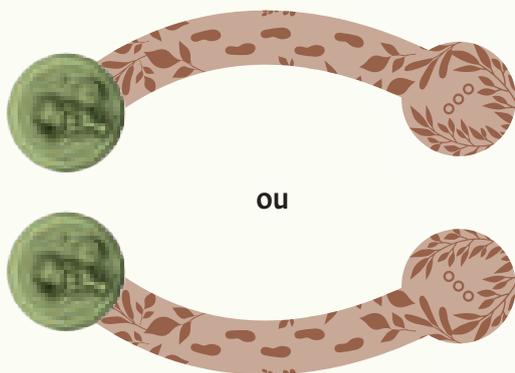


Pour vous déplacer sur le plateau, accomplissez dans l'ordre les étapes suivantes :

- a.** Mise en place
- b.** Itinéraire
- c.** Déplacement

a Mise en place

Clipsez votre  à votre  posée sur le plateau. Vous pouvez choisir le sens du  et vous pouvez changer d'avis.



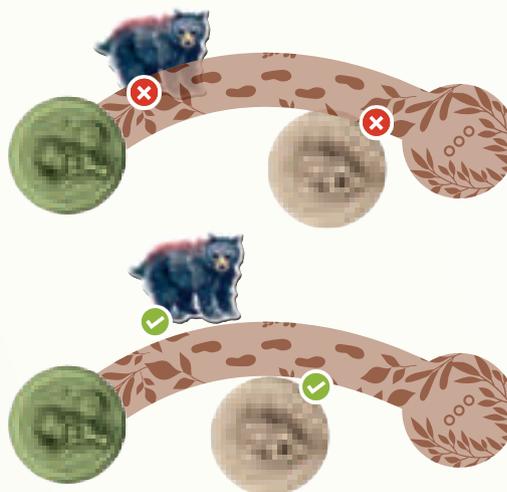
ASTUCE

Tirez profit de la rondelle de néoprène collée à la base de la  : **exercez une légère pression** sur la  au moment où vous y clipsez et orientez le  afin d'éviter que la  ne glisse par mégarde sur le plateau

b Itinéraire

Maintenez la  en place et faites pivoter le  afin de déterminer votre point d'arrivée. La position du  est valide si :

-  il ne recouvre ni un , ni une autre , même en partie ;



-  le disque à l'extrémité libre du  recouvre **au moins** toute l'épaisseur du cercle délimitant l'aire de jeu. Le chemin (partie centrale) du  peut entièrement déborder du cercle.



c Déplacement

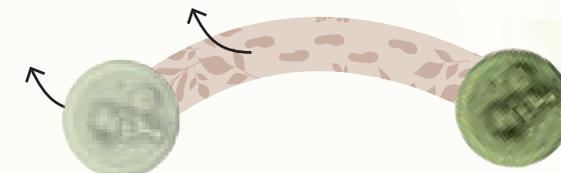
BLOQUÉ ?

Dans le **cas extrêmement rare** où votre  ne peut pas être déplacée car elle est physiquement bloquée par d'autres  et/ou des , alors elle reste en place. N'effectuez pas votre déplacement et passez à l'action suivante.

Posez avec précision votre seconde  (que vous conservez sur votre plateau Réserve personnelle) sur le disque à l'extrémité libre de votre .



D'une main, maintenez la seconde  en place **sans appuyer dessus**, et de l'autre retirez la première  et le  pour ensuite les poser dans votre réserve personnelle. Votre déplacement est maintenant terminé.



MALADROIT ?

Toute manipulation sur le plateau doit se faire en veillant à ne pas déplacer les  et  par mégarde. Si cela devait toutefois se produire, remettez en place aussi précisément que possible ce qui a été déplacé par erreur.

SOYEZ PRÉCIS

Dans *Redwood*, un millimètre peut parfois faire la différence. Il est donc important de ne pas réaliser des déplacements approximatifs.

DÉROULEMENT DU JEU

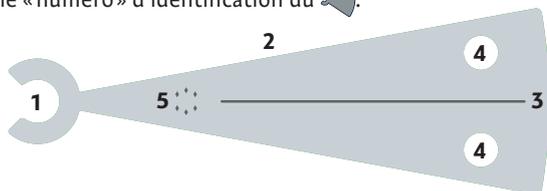
DÉROULEMENT D'UN TOUR

C

PRISE DE VUE

Pour prendre une photographie, vous devez utiliser le  préalablement choisi. Il est composé de cinq parties :

- 1 deux branches permettant au  de se clipser sur la base de la ;
- 2 une partie principale triangulaire dont un côté est arrondi, représentant l'angle de prise de vue de votre objectif;
- 3 un axe indiquant dans quelle direction est pris le cliché;
- 4 deux perforations placées symétriquement de part et d'autre de l'axe et qui sont utilisées par les cartes Objectif portant le numéro 1 (voir page 12);
- 5 le « numéro » d'identification du .



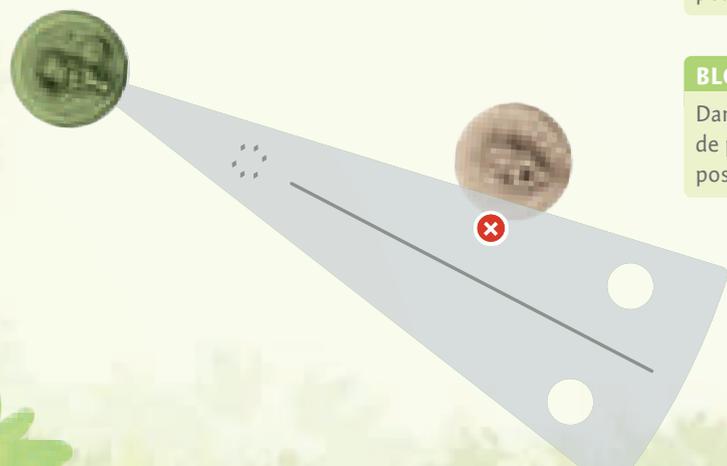
Effectuez votre prise de vue en suivant ces étapes :

- a. Choisissez votre orientation
- b. Déterminez l'arrière-plan
- c. Posez la carte Panorama
- d. Saisissez l'instant
- e. Vérifiez les contraintes des cartes Objectif
- f. Déplacez les Animaux

a Choisissez votre orientation

Clipsez votre  à votre  posée sur le plateau de jeu puis faites-le pivoter à votre guise afin qu'il recouvre **entièrement** les sujets que vous souhaitez photographier : une fleur () , un séquoia () – tous deux directement imprimés sur le plateau – et/ou un .

Le  ne peut pas recouvrir tout ou partie d'une autre . Par contre, il peut déborder de l'aire de jeu.



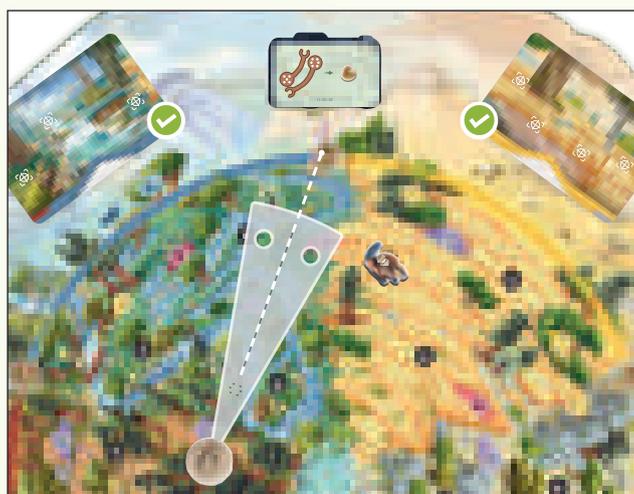
b Déterminez l'arrière-plan

Prolongez virtuellement vers l'avant l'axe du  jusqu'à rencontrer un arc de cercle coloré en bordure de l'aire de jeu. La couleur de cet arc indique la couleur de la  qui constitue l'arrière-plan de votre cliché. Prenez une  de cette couleur.

De plus, si le  se trouvait sur la  que vous venez de prendre, laissez le  en place et prenez un  de la réserve générale (sauf si vous en avez déjà deux sur vos ).

Si une pile de  a été vidée, vous n'êtes désormais plus autorisé à orienter l'axe du  vers l'arc coloré correspondant.

Les cases  se trouvent entre deux couleurs d'arc de cercle. Si l'axe de votre  pointe vers une case , choisissez **une**  d'une des deux couleurs adjacentes.



LA FICELLE

Si ce que pointe l'axe de votre  n'est pas clairement défini, aidez-vous de la ficelle : maintenez-la superposée à l'axe et observez en vue zénithale où la ficelle va intersecter le cercle délimitant l'aire de jeu. Après vérification, la position du  peut être modifiée.

BLOQUÉ ?

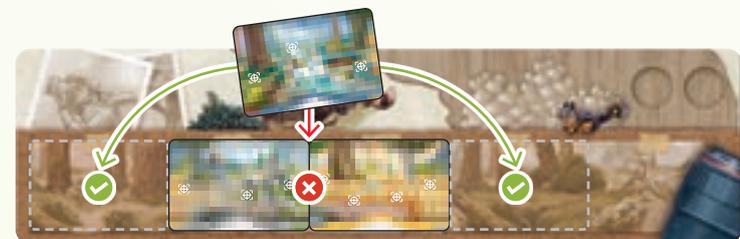
Dans le **cas extrêmement rare** où vous ne pouvez pas prendre de photo car la position des  adverses vous empêche de poser votre , votre tour se termine immédiatement.

c Posez la carte Panorama

Les  sont posées sur votre plateau Réserve personnelle, en ligne et adjacentes les unes aux autres.

Lors de la première manche, posez devant vous la  que vous venez de prendre.

À partir de la deuxième manche, vous devez choisir où placer la  que vous venez de prendre : à gauche ou à droite de vos cartes préalablement posées. Il est interdit d'intercaler une carte entre deux autres. Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée.



REMARQUE

Au besoin, faites glisser vers la gauche ou la droite toutes les cartes déjà présentes dans votre réserve personnelle sans en modifier l'ordre, afin de libérer de la place pour y poser la nouvelle carte.

Si vous avez dû prendre un , posez-le sur le ciel de la carte que vous venez de poser en veillant à **ne pas recouvrir** d'icône . Un  permet éventuellement de marquer des , voir page 8.

Vous marquez des  en fin de partie si le bord de la carte que vous venez de poser s'harmonise parfaitement avec la carte adjacente (voir page 8).



Découvrez **le puma** dans l'extension Redwood: Into the Wild.

DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

PRISE DE VUE

d Saisissez l'instant

Prenez de la réserve générale les 🐾, 🌿 et/ou 🌳 correspondant aux sujets que vous avez **entièrement** recouverts à l'étape a et posez-les sur des emplacements libres de votre nouvelle 📷.



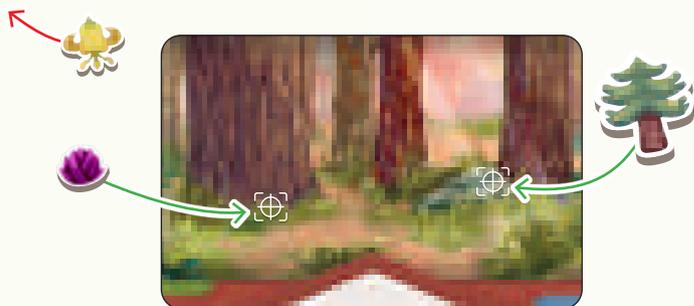
IMPORTANT

Laissez **tous** les 🐾 sur le plateau de jeu!

Sur la 📷, chaque icône 🌿 ou 🌳 correspond à un emplacement pouvant accueillir un 🐾 ou 🌿. Vous ne pouvez pas poser plus de jetons qu'il y a d'icônes 🌿. **Seuls les jetons posés ont été photographiés.**

Choisissez et rangez dans la réserve générale les jetons que vous ne pouvez pas poser faute d'icônes 🌿 libres sur votre nouvelle 📷 pour les accueillir.

Toutes les icônes 🌿 qui peuvent être recouvertes doivent l'être. Toute icône 🌿 ne l'étant pas vous fera **perdre 1** 🌿 en fin de partie.



Exemple: vous avez réussi à obtenir 3 jetons différents. Malheureusement, l'arrière-plan de votre photo n'accepte qu'un maximum de 2 jetons. Vous devez donc en replacer 1 dans la réserve générale. Vous choisissez de rejeter la 🌿.

Vous ne pouvez poser les jetons que sur la **nouvelle** 📷; en aucun cas sur une autre carte préalablement posée.

REMARQUE

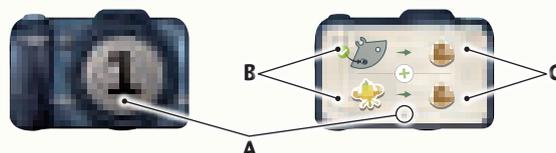
Les 🌿 que les 🐾 rapportent n'étant imprimés que sur une seule face, choisissez de jouer en les rendant visibles ou non sur vos photos!

e Vérifiez les contraintes des cartes Objectif

Maintenant que vous avez pris votre photo, vous pouvez gagner des 🌿 **pour chaque carte Objectif révélée** dont vous respectez la contrainte.

Chaque carte Objectif affiche:

- A le numéro d'ordre de la carte, indiquant au début de quelle manche elle doit être révélée;
- B la ou les contraintes à respecter pour gagner des 🌿;
- C le nombre de 🌿 gagnés pour le respect de chaque contrainte.



Afin de n'oublier aucune carte Objectif révélée, vérifiez si vous respectez leur(s) contrainte(s) en partant de la première puis en tournant en sens horaire.

Chaque bonus de carte Objectif ne peut être marqué qu'une seule fois par tour.

Prenez de la réserve générale les 🌿 indiqués par toute carte Objectif dont vous respectez la ou les contraintes, et posez-les sur votre plateau Réserve personnelle.

Consultez la description détaillée des cartes Objectif en page 12.

f Déplacez les Animaux

Chaque 🐾 a deux biomes de prédilection parmi les cinq représentés sur le plateau de jeu (chaque biome correspond à la couleur d'une 📷).

Déplacez tout 🐾 que vous venez de photographier.

RAPPEL

Un 🐾 a été photographié quand vous avez pu poser un 🐾 le représentant sur votre 📷.

Pour ce faire...

1. récupérez le 📷 que vous venez d'utiliser et rangez-le dans votre réserve personnelle;
2. Déplacez un 🐾 à un, et dans l'ordre de votre choix, tout 🐾 dont vous avez pu poser un jeton correspondant sur votre nouvelle 📷: enfichez-le dans **un autre** trou hexagonal du plateau, appartenant à un de ses deux **biomes de prédilection** (voir ci-dessous; également rappelés sur le plateau Réserve générale des animaux), en l'orientant comme vous voulez. Ce faisant, vous ne pouvez pas toucher de 🌿.

Si aucun autre trou hexagonal des deux biomes de prédilection du 🐾 n'est disponible (car tous sont occupés par d'autres animaux et/ou bloqués par des figurines), alors vous pouvez choisir n'importe quel autre trou libre du plateau de jeu.

Dans le cas rare où la réserve des 🐾 pris en photo est vide, alors le 🐾 n'est pas déplacé mais rangé dans la boîte; on ne pourra plus le prendre en photo pour le reste de la partie.

BIOMES DE PRÉDILECTION DES ANIMAUX



Un biome est une des cinq portions du plateau, chacun correspondant à un type de 📷. Chaque biome a une couleur dominante et un type de décor.

Si vous devez définir avec précision si une 🐾 se trouve dans un certain biome, tendez la ficelle par dessus les pointillés qui partent du lac et ceux qui partent de la case 🌿 au bord du biome

qui vous intéresse. Regardez ensuite en vue zénithale où votre 🐾 se trouve exactement. Une 🐾 à cheval sur deux biomes est considérée comme étant dans ces deux biomes.

Le lac au centre du plateau de jeu est une zone neutre; une 🐾 qui s'y trouverait entièrement serait considérée comme n'étant dans aucun des cinq biomes.

LES ACTIONS DE VOTRE TOUR SONT TERMINÉES!

Conservez près de votre plateau Réserve personnelle les 📷 que vous venez d'utiliser.

C'est maintenant au joueur suivant en sens horaire de commencer son tour.

La manche est terminée si le dernier joueur a fini son tour. Si ce n'était pas la cinquième manche, une nouvelle manche commence.

Si les 5 manches sont terminées, alors la partie est finie.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la cinquième manche. Entamez le décompte final et reportez les différents résultats sur une feuille de scores.

LA SÉRIE D'ANIMAUX

Comptez le nombre d'animaux **différents** que vous possédez sur l'ensemble de votre ligne de et marquez des en conséquence (ne comptez qu'une seule série!):

1	→	0
2 types de différents	→	1
3 types de différents	→	3
4 types de différents	→	6
5 types de différents	→	10
6 types de différents	→	15
7 types de différents	→	21

LE PANORAMA

Votre panorama () est constitué du **plus grand nombre** de cartes adjacentes les unes aux autres et **qui s'harmonisent parfaitement** (couleur & dessin).

- 1 connexion correcte = 3
- 2 connexions correctes = 6
- 3 connexions correctes = 10
- 4 connexions correctes = 15

Comptez le nombre de cartes contiguës harmonieusement connectées dans votre ligne de cartes:



Exemple: à gauche, 3 cartes sont harmonieusement connectées et, à droite, 2 autres le sont aussi. On ne prend dès lors en compte que le de gauche pour lequel vous marquez 6 .

LES JETONS HARMONIE

Chaque récupéré rapporte 1 . Bien sûr, vaut 3 .

LES SONS SOLEIL

Comptez les posés sur vos :

- 0 = 0
- 1 = 4
- 2 = -2

LES JETONS FLEUR

Comptez les posés sur vos : chacun vous rapporte 1 .



N'utilisez pas cette case de la feuille de scores pour marquer les (réservée au mode Jeu Expert).

LES JETONS ANIMAUX

Chaque rapporte des selon son espèce. Additionnez les de **tous** les animaux que vous avez pris en photo.

1	2	3
2	2	3
2	2	3

LES EMPLACEMENTS

Chaque emplacement non-occupé de vos vous fait perdre 1 .



N'utilisez pas cette case de la feuille de scores (réservée au mode Jeu Expert).



Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'*ex-æquo*, le gagnant est le joueur:

- qui a pris le plus d'animaux en photo;
- si l'égalité persiste, alors c'est celui qui a le plus long ;
- si l'égalité persiste encore, alors c'est celui qui a le plus de .

S'il y a toujours égalité à ce stade, alors la victoire est partagée.

LES JETONS SÉQUOIA

Comptez les posés sur vos : chacun vous rapporte 2 .

MODE : JEU EN ÉQUIPES 4 JOUEURS

Les règles du *Jeu de base* restent d'application, à l'exception des modifications et ajouts décrits ci-dessous.

Dans le *Jeu en équipes*, 4 joueurs s'affrontent en 2 équipes de 2 joueurs.

À 4 joueurs, il est vivement conseillé d'utiliser ce mode de jeu qui permet de maintenir une durée de partie raisonnable.

Le *Jeu en équipes* est pleinement compatible avec le *Jeu expert* (voir page 10).

MISE EN PLACE

Les membres d'une même équipe prennent place **en alternance** autour de la table.

En commençant par l'équipe jouant en second, chaque joueur choisit une position de départ pour sa figurine.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs d'une même équipe jouent **simultanément** leur tour. Ils peuvent discuter autant qu'ils le souhaitent.

FIN DE PARTIE

Additionnez vos 🪙 à ceux de votre binôme pour connaître le total de votre équipe.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

En commençant par la première équipe puis en sens horaire, chacune doit effectuer consécutivement les trois actions décrites dans les règles du *Jeu de base*. L'équipe active doit donc jouer son tour simultanément.

A CHOIX DES GABARITS

Vous et votre binôme choisissez **simultanément** vos 🪄.

Si vous choisissez un 🪄 que votre binôme détient devant lui (du tour précédent), **il ne reçoit pas de 🪙**.

B DÉPLACEMENT DE VOTRE PHOTOGRAPHE

Vous et votre binôme utilisez **simultanément** votre 🪄.

Attendez d'avoir tous deux choisi la position finale de votre 🪄 avant de passer à la prise de vue.

IMPORTANT

Vos 🪄 respectifs ne peuvent pas se chevaucher!

Sans vous gêner mutuellement, déplacez chacun votre 🪄.

C PRISE DE VUE

Vous et votre binôme utilisez **simultanément** votre 🪄.

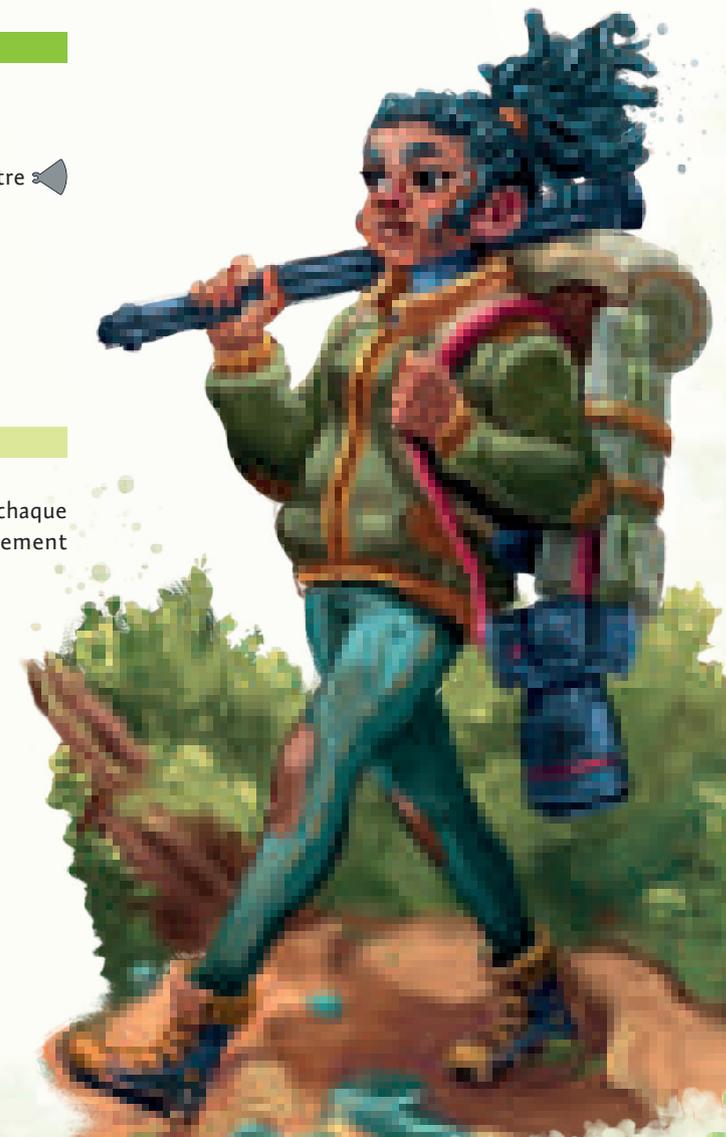
Attendez d'avoir tous deux choisi la position finale de votre 🪄 avant de poursuivre l'action.

IMPORTANT

Vos 🪄 respectifs ne peuvent pas se chevaucher!

e Vérifiez les contraintes des cartes Objectif

Vous et votre binôme pouvez **chacun** gagner des 🪙 pour chaque carte Objectif révélée dont vous respectez individuellement la contrainte.



MODE : JEU EXPERT

Les règles du *Jeu de base* restent d'application, à l'exception des modifications et ajouts décrits ci-dessous.
Le *Jeu expert* est pleinement compatible avec tous les modes de jeu.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du *Jeu de base* à l'exception des , dont la face *Jeu expert* (triangle noir dans le bas de la carte) doit être visible.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

C PRISE DE VUE

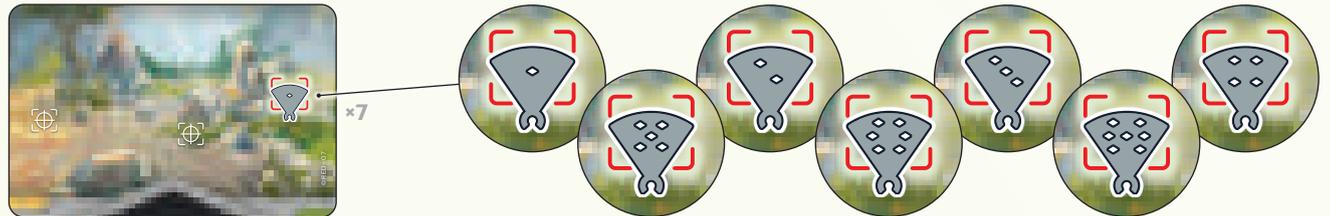
d Saisissez l'instant

Sur la , l'icône  indique une contrainte spécifique. Si vous ne la respectez pas, alors vous ne pouvez pas poser de jeton sur cet emplacement.

Chaque type de  possède son propre type de contrainte...

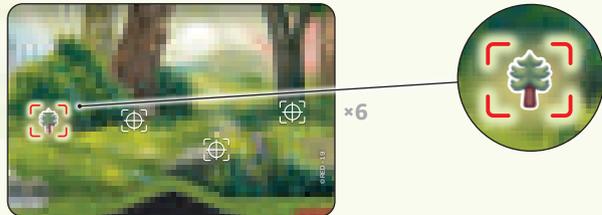
CARTE PANORAMA GRISE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône  que si vous avez utilisé le  correspondant à l'icône.



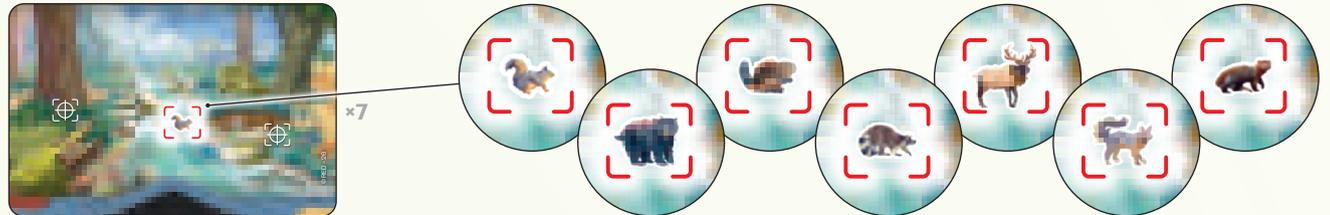
CARTE PANORAMA VERTE

Vous ne pouvez poser qu'un  sur l'icône .



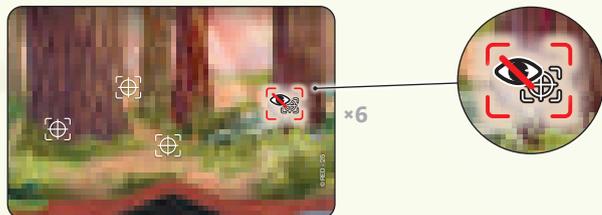
CARTE PANORAMA BLEUE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône  que s'il s'agit d'un  du type indiqué par l'icône.



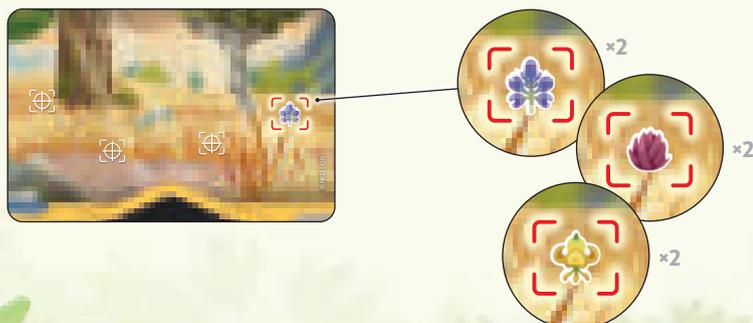
CARTE PANORAMA ROUGE

Vous ne pouvez poser un jeton sur l'icône  que si chaque icône  de la carte est déjà occupée par un jeton.



CARTE PANORAMA JAUNE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône  que s'il s'agit d'une  du type indiqué par l'icône.



FIN DE PARTIE

LES SÉRIES DE JETONS FLEUR

Désormais, **seules** les séries de 3  **différents** vous rapportent 7 . Chaque  ne peut être utilisé que dans une seule série, et un  ne servant dans aucune série ne rapporte aucun .



N'utilisez que cette case de la feuille de scores pour marquer les .

LES EMPLACEMENTS

Chaque emplacement  non-occupé de vos  vous fait perdre 1 .

Chaque emplacement  non-occupé de vos  vous fait perdre 3 .



Utilisez cette case de la feuille de scores.



MODE : JEU SOLO

Les règles du *Jeu de base* restent d'application, à l'exception des modifications et ajouts décrits ci-dessous.
 Choisissez un scénario sur cette page pour pratiquer le *Jeu solo*. Chacun vous impose une contrainte à respecter pour pouvoir comptabiliser vos points en fin de partie.
 Le *Jeu solo* est pleinement compatible avec le *Jeu expert* (voir page 10).

MISE EN PLACE

Les cartes Objectif ne sont pas prises au hasard ; elles sont définies par le scénario choisi (voir ci-contre).

Seules les deux cases  entourées en rouge sur la carte Aurore sont disponibles pour l'entrée en jeu de votre .

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Seule votre  se déplace et prend des photos sur le plateau de jeu.

FIN DE PARTIE

Vous ne pouvez compter vos points que si vous avez réussi à respecter la contrainte imposée par le scénario.

Notez votre score d'une partie à l'autre et essayez de progresser.

SCÉNARIOS

SCÉNARIO N°1 ÉTUDE COMPORTEMENTALE

Contrainte : vous devez photographier au moins trois fois le même  (au choix) durant la partie.

Cartes Objectif :

01.01.01 | 01.02.07 | 01.03.09 | 01.04.16 | 01.05.20

SCÉNARIO N°2 À L'AFFÛT

Mise en place : posez sur le plateau de jeu 3  non-utilisées en prenant soin de recouvrir avec chacune les icônes de  indiquées sur le visuel ci-contre :

Contrainte : au moment de prendre une photo, si une  se trouve dans l'axe de votre , rangez ladite  dans la boîte ; si plusieurs  se trouvent dans l'axe, ne rangez que la plus proche. Les 3  doivent avoir disparu du plateau de jeu une fois la partie terminée.



Cartes Objectif :

01.01.02 | 01.02.05 | 01.03.10 | 01.04.15 | 01.05.19

SCÉNARIO N°3 RANDONNÉE SPORTIVE

Contrainte : tout  est immédiatement rangé dans la boîte après avoir été utilisé ; il ne pourra plus être utilisé de la partie. De plus, vous perdez la partie si un de vos clichés ne comprend pas de .

Cartes Objectif :

01.01.03 | 01.02.08 | 01.03.12 | 01.04.13 | 01.05.17

SCÉNARIO N°4 SURRÉALISME

Contrainte : vous devez avoir exactement 3  sur l'ensemble de vos  à la fin de la partie. Par ailleurs, les  ne font ni perdre ni gagner de .

Cartes Objectif :

01.01.04 | 01.02.06 | 01.03.11 | 01.04.14 | 01.05.18

L'auteur de *Redwood* (Christophe) et notre développeur « maison » (Michaël) ont longuement testé le *Jeu solo*. Réussirez-vous à battre leurs meilleurs scores pour chaque scénario ?

NOM	N° DE SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
Christophe	1	17/7/22	55 	60 
Michaël	1	25/7/22	65 	58 
Christophe	2	25/8/22	50 	38 
Michaël	2	13/8/22	42 	30 
Christophe	3	15/8/22	56 	52 
Michaël	3	28/8/22	50 	60 
Christophe	4	1/9/22	50 	55 
Michaël	4	29/8/22	56 	51 
				
				

NOM	N° DE SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

NOM	N° DE SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

DESCRIPTION DES CARTES OBJECTIF



CARTE OBJECTIF 01.01.01

+1 si vous réalisez une prise de vue parfaite (voir cette page, en bas à droite).
+1 si vous photographiez une



CARTE OBJECTIF 01.03.09

+2 si vous venez de prendre en photo un que vous aviez déjà photographié précédemment.



CARTE OBJECTIF 01.05.17

+3 si votre recouvre toute l'épaisseur du cercle définissant l'aire de jeu.



CARTE OBJECTIF 01.01.02

+1 si vous réalisez une prise de vue parfaite (voir cette page, en bas à droite).
+1 si vous photographiez un sequoia.



CARTE OBJECTIF 01.03.10

+2 si vous venez de prendre en photo une que vous aviez déjà photographiée précédemment.



CARTE OBJECTIF 01.05.18

+3 si vous n'avez pas photographié de.



CARTE OBJECTIF 01.01.03

+1 si vous réalisez une prise de vue parfaite (voir cette page, en bas à droite).
+2 si votre recouvre, même partiellement, un trou hexagonal.



CARTE OBJECTIF 01.03.11

+1 si au moins 1 icône ou de votre nouvelle photo reste visible.



CARTE OBJECTIF 01.05.19

+3 si vous n'avez pas photographié de.



CARTE OBJECTIF 01.01.04

+1 si vous réalisez une prise de vue parfaite (voir cette page, en bas à droite).
+2 si votre recouvre, même partiellement, le lac central.



CARTE OBJECTIF 01.03.12

+3 si au moins 2 icônes et/ou de votre nouvelle photo restent visibles.



CARTE OBJECTIF 01.05.20

+3 si un est partiellement recouvert par votre.



CARTE OBJECTIF 01.02.05

+1 si vous vous êtes déplacé en utilisant le numéroté 2 ou 3.



CARTE OBJECTIF 01.04.13

+2 si votre est pointé vers le lac sans le recouvrir (même partiellement).



CARTE OBJECTIF 01.02.06

+1 si vous vous êtes déplacé en utilisant le numéroté 5 ou 6.



CARTE OBJECTIF 01.04.14

+2 si votre est pointé vers une case sans la recouvrir (même partiellement).



CARTE OBJECTIF 01.02.07

+1 si la de votre photo correspond à un des biomes opposés à celui actuellement occupé par le.



CARTE OBJECTIF 01.04.15

+2 si votre est pointé vers une.



CARTE OBJECTIF 01.02.08

+1 si votre se trouve, même partiellement dans le biome où se trouve actuellement le.



CARTE OBJECTIF 01.04.16

+2 si votre est pointé vers un sans le recouvrir (même partiellement).



UNE PRISE DE VUE PARFAITE

Vous réalisez une prise de vue parfaite lorsqu'une partie d'un des sujets (, ou) de votre photographie apparaît à travers un trou de votre . Vous ne recevez qu'une fois par tour le bonus lié à une prise de vue parfaite (la présence de deux trous placés symétriquement par rapport à l'axe vous évite d'avoir à retourner le).



Une partie d'une est visible à travers les deux trous du . On ne considère cependant qu'une seule fois l'objectif Prise de vue parfaite comme ayant été complété! Vous gagnez 1 .

Le majestueux rapace

Bien cadrer un rapace en plein vol ne se fait pas au hasard!

MATÉRIEL

- 1 🦶 Rapace posé,
- 1 🦶 Rapace en vol.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Il n'y a qu'un seul rapace; il peut être posé ou en vol.
Les 2 🦶 Rapace ne sont jamais photographiés simultanément!

MISE EN PLACE

Placez les 2 🦶 Rapace à côté de la carte Objectif de valeur 1.



Pour réussir à photographier le rapace (le poser sur une de vos 🏠), il faut donc réussir deux fois à gagner 2 🍪 grâce à la carte Objectif 1... sans que le rapace ne se soit envolé de votre réserve personnelle entre ces deux gains.

Lorsque vous gagnez toutes les 🍪 de la carte Objectif de valeur 1, cherchez où se trouve le rapace...

LE RAPACE N'EST PAS CHEZ VOUS

- Si un des 🦶 Rapace (en vol ou posé) est sur une 🏠 d'un autre joueur, il est trop tard; il y restera pour le reste de la partie. Il est désormais inutile de vous préoccuper du rapace.
- Si le 🦶 Rapace en vol est présent à côté de la carte Objectif de valeur 1 ou dans la réserve personnelle d'un autre joueur, prenez-le et placez-le dans votre réserve personnelle.

LE RAPACE EST CHEZ VOUS

- Si un 🦶 Rapace (en vol ou posé) est sur une de vos 🏠, vous êtes assuré de le conserver pour le reste de la partie. Il est désormais inutile de vous en préoccuper.
- Si le 🦶 Rapace en vol se trouve dans votre réserve personnelle, vous pouvez le déplacer sur la 🏠 que vous venez d'ajouter durant votre tour. À ce moment, deux options s'offrent à vous:

Placez le 🦶 Rapace **posé** sur un emplacement 🏠 de la carte.
Rangez dans la boîte le 🦶 Rapace **en vol**.

ou

Placez le 🦶 Rapace **en vol** sur la carte sans y recouvrir aucun emplacement 🏠 ni 🏠.
Rangez dans la boîte le 🦶 Rapace **posé**.

FIN DU JEU

- Si le 🦶 Rapace en vol est dans votre réserve personnelle à la fin de la partie, il ne vous rapporte rien.
- Si un 🦶 Rapace est sur une de vos 🏠 à la fin de la partie, il vous rapporte 3 🍪. De plus, il compte comme un type d'animal supplémentaire. Vous pouvez dès lors en avoir photographié 9 différents (avec *Into the Wild*) et ainsi scorer 36 🍪 (bien que la feuille de score ne reflète pas cette possibilité).

🦶	1	2	3	4	5	6	7	8	9
🍪	0	1	3	6	10	15	21	28	36



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)