

Leaf



Berceau
d'automne

LIVRET DE RÈGLES



1-4
joueurs



30-45
minutes



10+
ans

APERÇU DU JEU

Une fois que le soleil d'été a fini de darder ses chauds rayons, les nuits se rafraîchissent et les arbres se parent de couleurs vives. Le vent d'automne secoue les feuilles et les détache des branches, créant de saisissants motifs bariolés sur le sol. Ce tapis forestier constitue un habitat privilégié pour les animaux et les champignons.

Dans *Leaf: Berceau d'automne*, les joueurs incarnent l'esprit du vent et guident les feuilles jusqu'au sol en les reliant entre elles. Chaque connexion leur permet de faire pousser des champignons, d'attirer des animaux, de recueillir la lumière du soleil ou d'escalader un tronc majestueux.

Quand vient l'hiver, ils collectent des glands pour chaque animal en hibernation et chaque groupe de champignons, avec un bonus si leur écureuil a grimpé le plus haut sur l'arbre. Le joueur qui est parvenu à amasser le plus de glands remporte la partie pour avoir le mieux contribué à l'équilibre de la forêt !

MATÉRIEL



32 tuiles Feuille



58 pions Gland



1 plateau Animaux
1 plateau Feuilles
1 plateau Arbre



36 cartes Feuille



25 pions Soleil



4 aides de jeu



48 cartes Animal



60 pions
Champignon



4 écureuils
de joueurs



1 pion Premier
joueur



1 marqueur Saison



13 cartes Bise pour
le mode solo

MISE EN PLACE



ZONE DE JEU

1. Placez le **plateau Arbre** et le **plateau Feuilles** en bordure de la zone de jeu ; laissez le centre de la table dégagé.
2. Installez le **plateau Animaux** en bordure de la zone de jeu, du côté qui correspond au nombre de joueurs (1-2 ou 3-4).
3. Posez le **marqueur Saison** en haut du plateau Animaux, sur la case de la piste Saison qui correspond au nombre de joueurs (indiqué dans l'icône Écureuil).
4. Chaque joueur choisit une couleur, récupère l'**aide de jeu** et les **15 pions Champignon** correspondants, puis place son **écureuil** sur la case « Départ » du plateau Arbre (au pied du tronc).
5. Donnez le **pion Premier joueur** à la personne qui s'est promenée en forêt le plus récemment.
6. Mélangez les **cartes Feuille** et distribuez-en autant qu'indiqué ci-dessous à chaque joueur, face cachée et dans l'ordre du tour (en commençant par le premier joueur).
2 joueurs : 3 cartes chacun.
3-4 joueurs : 2 cartes aux premier et deuxième joueurs, 3 cartes aux autres.

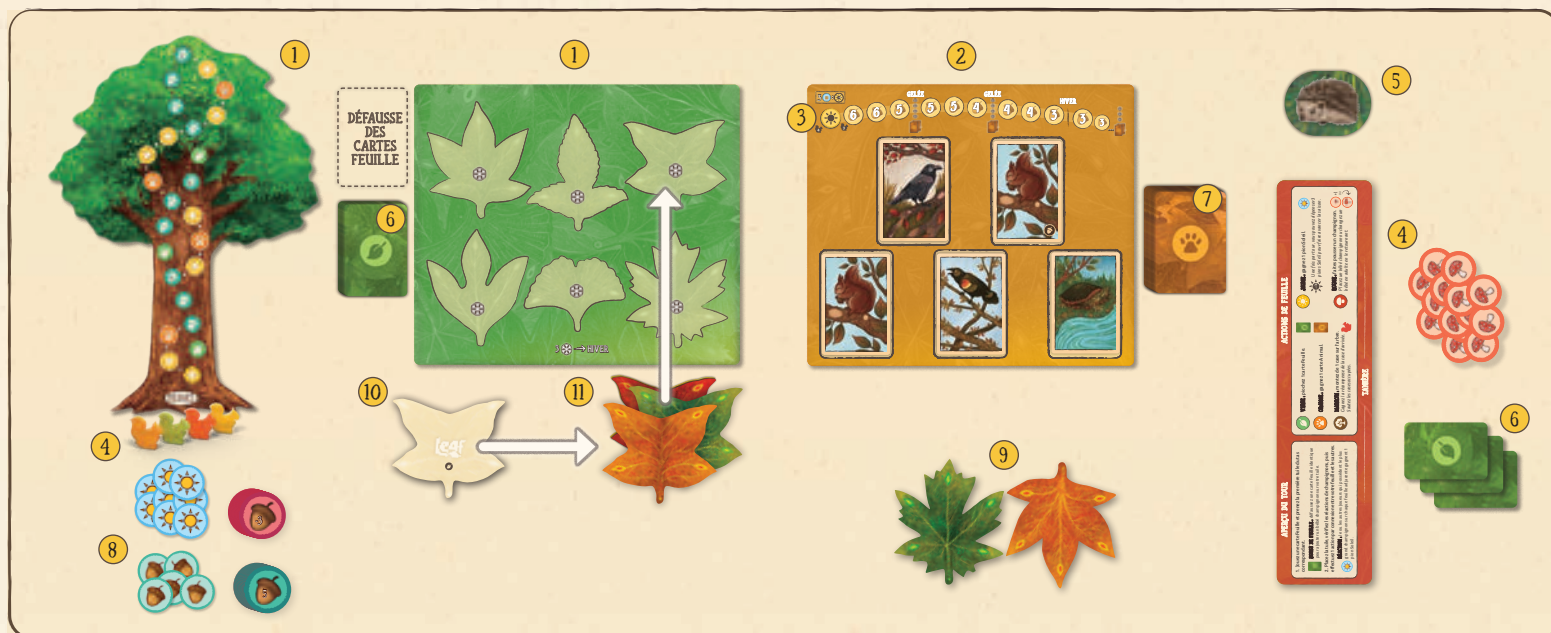
7. Mélangez le **paquet Animal** et placez-le face cachée près du plateau Animaux. Révélez les 5 premières cartes et posez-les sur les emplacements prévus à cet effet.
8. Placez les pions Gland et Soleil à portée des joueurs.

TAS DE FEUILLES

9. Récupérez les feuilles de départ, indiquées par l'icône ⑨ au dos des tuiles. Placez-les au centre de la zone de jeu en les connectant comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
10. Mettez de côté la **feuille supérieure** de chaque forme, identifiable à l'icône ⑩. Ces tuiles seront placées sur les tas à l'étape 11.

Optionnel : les joueurs plus confirmés peuvent choisir de mélanger ces feuilles avec les autres afin de randomiser le début de la partie.

11. Triez le reste des tuiles Feuille par forme. Mélangez-les séparément et posez chaque tas face visible sur l'emplacement correspondant du plateau Feuilles. Enfin, posez chaque **feuille supérieure** face visible sur le tas approprié.





APERÇU DU TOUR

À chaque tour, vous jouez une carte Feuille de votre main, prenez la première tuile du tas correspondant et la placez sur le sol de la forêt (au centre de la zone de jeu). Vous effectuerez ensuite une action pour chaque extrémité de votre feuille connectée à une autre tuile (cf. encart ci-contre).

ÉTAPES D'UN TOUR

1. CHOISIR UNE FEUILLE

Jouez une carte de votre main en la défaussant face visible. Récupérez ensuite la première tuile de ce type de feuille.



Boost : vous pouvez défausser une seconde carte Feuille, identique à la première, pour ajouter un bébé champignon sur la tuile que vous placez.



Pas de cartes : si vous n'avez plus de cartes Feuille en main au début de votre tour, gagnez un pion Gland de valeur -3, piochez 2 cartes Feuille et jouez-en une.



Tas de feuilles vide : vous pouvez jouer une carte Feuille dont le tas correspondant est vide. Dans ce cas, récupérez la première tuile du tas de votre choix.

2. PLACER LA FEUILLE

Placez la feuille bien à plat dans la zone de jeu. Elle ne doit pas recouvrir d'autres tuiles, et au moins 2 de ses extrémités doivent être connectées à celles des feuilles déjà en jeu.



Extrémités des feuilles : une extrémité de feuille est identifiée par cette marque et permet d'effectuer des connexions. La tige est également considérée comme une extrémité.

EXEMPLE DE PLACEMENT DE FEUILLES

Cléo place la feuille rouge. Elle se connecte à 2 extrémités orange (la tige et une pointe), 1 jaune et 2 marron. Cléo gagne donc 5 actions (2 orange, 1 jaune et 2 marron).



RÈGLES DE CONNEXION DES FEUILLES

1. Seules les tiges et les pointes marquées comptent pour effectuer des connexions (cercles verts).
2. Ces pointes-ci (cercles bleus) ne sont pas considérées comme des extrémités et ne peuvent donc pas être connectées.
3. Lorsqu'une extrémité est connectée à une autre, elle l'est également à toutes celles qui sont connectées à la seconde. Dans l'exemple ci-dessus, l'extrémité rouge est aussi connectée à la jaune, même si les tuiles ne se touchent pas physiquement.
4. Les joueurs peuvent corriger les glissements involontaires de feuilles, à condition de s'assurer que les extrémités restent connectées comme elles l'étaient lors du placement des tuiles.
5. Une connexion entre feuilles devrait toujours être évidente. Mais en cas de doute, considérez que les extrémités sont connectées si l'écart entre elles n'excède pas l'épaisseur d'un pion Gland (environ 2 mm).

3. VÉRIFIER LES RÉACTIONS DE CHAMPIGNONS

Les autres joueurs peuvent bénéficier de réactions lorsque vous placez votre tuile. Chacun des champignons **les plus grands** sur les feuilles adjacentes fait gagner un pion Soleil de la réserve à son propriétaire.



Bébé champignon



Champignon adulte

Poser des feuilles ne déclenche pas de réaction pour vous.

Feuilles adjacentes : des feuilles sont adjacentes si au moins une de leurs extrémités est mutuellement connectée.

4. EFFECTUER LES ACTIONS DE FEUILLE

Effectuez 1 action correspondant à la couleur de **chaque** extrémité de feuille à laquelle votre tuile s'est connectée. Vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix. Pour plus de détails, cf. section *Actions de feuille* pages 6-7.

IMPORTANT : ce n'est pas la couleur de votre tuile qui détermine les actions que vous effectuez, mais celle des autres feuilles connectées.

Pas d'action : si vous n'avez aucun intérêt à effectuer une action de feuille, gagnez 1 gland à la place.

Par exemple, cela peut se produire si votre écureuil ne peut plus avancer parce qu'il a déjà atteint le sommet de l'arbre ou que toutes les cases au-dessus de lui sont occupées.

5. FAIRE AVANCER LA SAISON (OPTIONNEL)

Une fois par tour, vous pouvez défausser 3 pions Soleil pour avancer le marqueur Saison d'une case et gagner autant de glands qu'indiqué sur la case d'arrivée. Pour plus de détails, cf. section *Le cycle des saisons* page 8.



EXEMPLE DE RÉACTION DE CHAMPIGNONS



1. Sam (le joueur ) place la feuille verte.
2. Cléo (la joueuse ) et Héra (la joueuse ) gagnent 1 pion Soleil chacune.

Pour un exemple plus détaillé, cf. section *Exemples supplémentaires* page 10.

FIN DU TOUR

Lorsque vous avez terminé votre tour :

- remplissez les emplacements vides du plateau Animaux avec de nouvelles cartes Animal ;
- le joueur sur votre gauche commence son tour.





ACTIONS DE FEUILLE



Chaque tuile Feuille comporte une icône qui correspond à sa couleur et indique quelle action ses extrémités confèrent. Les actions sont expliquées ci-après et résumées sur l'aide de jeu, en face de leur icône. Vous pouvez résoudre vos actions dans l'ordre de votre choix.

VERTE

Piocher une carte Feuille



Si le paquet est vide, mélangez toutes les cartes Feuille défaussées pour en constituer un nouveau. Vous pouvez avoir un nombre illimité de cartes Feuille en main.

JAUNE

Gagner un pion Soleil



Vous pouvez posséder un nombre illimité de pions Soleil. Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 pions Soleil pour avancer le marqueur Saison d'une case.

MARRON

Déplacer l'écureuil



Avancez votre écureuil d'une case et gagnez les bénéfices indiqués sur la case d'arrivée.

Si votre destination prévue est occupée par un adversaire, sautez-la et arrêtez-vous sur la prochaine case libre.

Si vous avez déjà atteint la case au sommet de l'arbre, gagnez 1 gland au lieu de vous déplacer.

Lorsque vous arrivez à une intersection, choisissez quel chemin emprunter et restez-y jusqu'au prochain croisement.

EXEMPLE D'ACTIONS : VERTE, JAUNE ET MARRON



1. Cléo (la joueuse ) place la feuille orange, qui se connecte à 2 extrémités vertes, 2 marron et 1 jaune.
 2. Elle pioche 2 cartes Feuille (1 par extrémité verte) et gagne 1 pion Soleil (pour l'extrémité jaune).
- 
- 
3. Cléo utilise la première action marron pour avancer son écureuil d'une case. Comme sa destination est déjà occupée par l'écureuil jaune, elle la saute et va directement sur la case suivante, qui lui permet de gagner 1 gland.
 4. Avec la seconde action marron, elle déplace de nouveau son écureuil et gagne encore 1 gland.





ROUGE

Faire pousser un champignon



Ajoutez un de vos bébés champignons sur une feuille ou changez un bébé existant en adulte en retournant son pion.

Vous pouvez ajouter un bébé sur n'importe quelle tuile qui ne contient aucun pion Champignon de votre couleur.

Une même feuille peut contenir plusieurs champignons, dans la limite d'un seul par joueur.

ORANGE

Gagner une carte Animal



Choisissez une carte face visible sur le plateau Animaux ou piochez la première du paquet Animal, puis placez-la dans votre Forêt (au-dessus de votre aide de jeu).

Si la carte affiche une icône Gland, gagnez 1 gland.

Les emplacements vides du plateau Animaux ne sont remplis qu'à la fin de votre tour.

EXEMPLE D' ACTIONS : ROUGE ET ORANGE



1. Maria (la joueuse ) place la feuille verte, qui se connecte à 2 extrémités orange et 2 rouges.
2. Avec ses deux actions rouges, elle choisit d'ajouter un bébé champignon sur la feuille jaune et de faire grandir celui qui se trouve déjà sur la feuille orange.
3. Elle effectue ensuite une action orange. Parmi les animaux disponibles sur le plateau, elle choisit la carte Tortue et l'installe dans sa Forêt, avec les deux tortues qu'elle a déjà.
4. Maria résout alors sa deuxième action orange. Les animaux face visible ne l'intéressant pas, elle pioche la première carte du paquet en espérant trouver une autre tortue.
5. Elle pioche un corbeau assorti de l'icône Gland, gagne le pion et place la carte dans sa Forêt.



LE CYCLE DES SAISONS

La piste Saison se trouve au-dessus du plateau Animaux. Les joueurs font collectivement avancer le marqueur Saison en dépensant des pions Soleil.

FAIRE AVANCER LA SAISON

Une fois par tour, vous pouvez défausser 3 pions Soleil pour avancer le marqueur Saison d'une case. Gagnez alors autant de glands qu'indiqué sur la case d'arrivée.



GELÉE

Lorsque le marqueur Saison traverse une ligne Gelée, chaque joueur choisit immédiatement un type d'animal de sa Forêt et met toutes ses cartes de ce type en hibernation dans sa Tanière (sous son aide de jeu).



TANIÈRE

Seuls les animaux qui se trouvent dans les Tanières comptent dans le score calculé en fin de partie. Ainsi, chaque joueur peut marquer un maximum de 3 ensembles d'animaux par partie. Tous les animaux du même type appartiennent à un groupe unique, même s'ils sont entrés en hibernation pendant différentes gelées.



HIVER

L'hiver peut survenir de deux façons :

- lorsque le marqueur Saison traverse la ligne Hiver ;
- si un troisième tas de feuilles est vide.

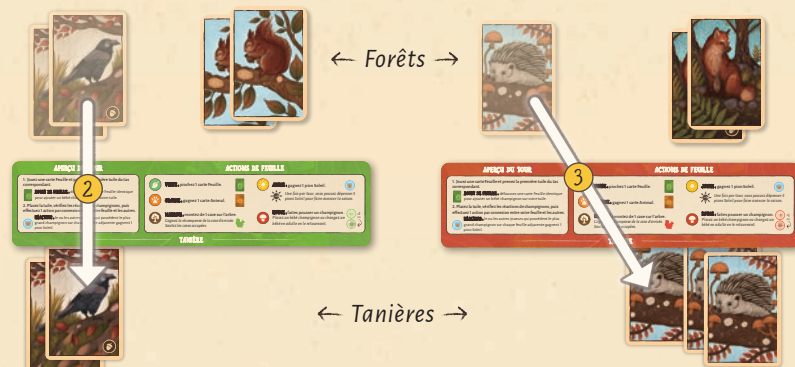
Ne résolvez pas de gelée au moment où survient l'hiver. Continuez de jouer jusqu'à ce que tout le monde ait effectué le même nombre de tours. Ensuite, résolvez une **dernière gelée** avant que la partie ne s'achève.



Une fois que le marqueur Saison a atteint la première case d'hiver, les joueurs peuvent toujours faire avancer la saison une fois par tour et gagner 3 glands, mais le marqueur n'avance plus.

IMPORTANT : si l'hiver survient parce que le troisième tas de feuilles est épuisé, laissez le marqueur Saison où il est. Si un joueur fait de nouveau avancer la saison, il déplace le marqueur d'une case vers la droite et gagne la récompense indiquée. Si une ligne Gelée est franchie de cette manière, résolvez-la normalement.

EXEMPLE DE GELÉE ET D'HIBERNATION



1. À son tour, Cléo (la joueuse ) dépense 3 pions Soleil pour avancer le marqueur Saison, qui franchit ainsi la deuxième ligne Gelée. Cléo récupère la récompense (4 glands), puis chaque joueur fait hiberner un groupe d'animaux.
2. Cléo décide d'envoyer 2 cartes Corbeau dans sa Tanière.
3. Héra (la joueuse ) opte pour un hérisson, qui s'ajoute aux deux qu'elle avait déjà fait hiberner pendant la première gelée. Elle espère trouver une carte Renard de plus avant la dernière gelée, qui aura lieu à la toute fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE



Une fois l'hiver venu, la partie se termine lorsque que tous les joueurs ont effectué le même nombre de tours et que la toute dernière gelée a été résolue. Le calcul des scores et le gain de glands supplémentaires se déroule comme indiqué ci-dessous.

ARBRE

Le joueur dont l'écureuil est arrivé le plus haut sur l'arbre gagne 6 glands, et celui en deuxième position reçoit 3 glands.

CHAMPIGNONS

Les groupes de champignons **adultes** sur des feuilles adjacentes rapportent des glands en fonction de leur taille.

	1	2	3	4+
	1 	3 	8 	+1  CHACUN

Les bébés champignons ne contribuent pas aux groupes : ni pour les relier, ni pour gagner des glands.

Au-delà du troisième, chaque animal ou champignon d'un groupe rapporte 1 gland supplémentaire. Par exemple, un groupe de 5 champignons vaut 10 glands.

ANIMAUX

Chaque type d'animal qui hiberne dans votre Tanière vous rapporte des glands en fonction du nombre de cartes dans ce groupe. Les animaux dans votre Forêt ne sont pas pris en compte.

	1	2	3	4+
	1 	3 	6 	+1  CHACUN

SOLEIL ET CARTES FEUILLE

Gagnez 1 gland pour chaque paire de pions Soleil et/ou de cartes Feuille en votre possession (vous pouvez combiner un pion et une carte).

LE GAGNANT

Le joueur avec le plus de glands est celui qui a le mieux contribué au bien-être et au renouveau de la forêt : il remporte donc la partie !

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes Feuille et de pions Soleil remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL



1. Héra (la joueuse ) calcule son score, en commençant par les animaux dans sa Tanière. Elle gagne 3 glands pour ses 2 corbeaux, 7 pour ses 4 renards et 1 pour sa chouette. Les rainettes restées dans sa Forêt ne lui rapportent rien.
2. L'écureuil d'Héra est en deuxième position sur l'arbre (non représenté sur cette image) ; elle gagne donc 3 glands.
3. Son petit groupe de 2 champignons adultes (entouré en vert) lui rapporte 3 glands.
4. Son grand groupe de 4 champignons adultes (entouré en bleu) lui rapporte 9 glands.
5. Il lui reste 3 cartes Feuille et 2 pions Soleil, pour un total de 5. Elle constitue deux paires qui lui rapportent 2 glands (l'élément surnuméraire ne vaut rien).
6. Héra compte ses glands et soustrait 3 à la somme, à cause de son pion -3. Elle a amassé un total de 33 glands !

EXEMPLES SUPPLÉMENTAIRES

EXEMPLE DE RÉACTION DE CHAMPIGNONS II



1. Cléo (la joueuse ) place la feuille rouge. Elle reçoit 1 pion Soleil pour avoir touché la tuile jaune mais aucun pour les réactions de champignons, puisque c'est elle qui a joué la feuille.
2. Héra (la joueuse ) reçoit 2 pions Soleil : un pour son bébé champignon seul sur la feuille jaune, et un parce qu'elle est à égalité pour le plus grand champignon sur la tuile orange.
3. Maria (la joueuse ) ne reçoit aucun pion Soleil, car son champignon sur la feuille marron est plus petit que celui de Cléo et que la tuile verte (où elle en a un autre) n'est pas adjacente à la feuille placée.

EXEMPLE D' ACTIONS : INTERSECTIONS



1. Maria (la joueuse ) place la feuille de tulipier de Virginie rouge, qui se connecte à 2 extrémités orange et 2 marron.
2. Ayant déjà un corbeau dans sa Forêt, elle utilise sa première action orange pour prendre celui du plateau Animaux, et la seconde action pour piocher la première carte du paquet... un troisième corbeau !
3. Maria effectue ensuite ses actions marron. Elle avait l'intention d'emprunter le chemin de droite pour gagner un pion Soleil et un autre animal, mais elle a déjà 3 corbeaux. Elle opte plutôt pour celui de gauche, qui lui rapporte une carte Feuille et 1 gland.

MODE SOLO



MISE EN PLACE

1. Choisissez une couleur de joueur pour votre adversaire : Bise, le vent du nord. Placez le marqueur Saison sur la case dont l'icône Écureuil indique « 1 », puis effectuez la mise en place comme si vous étiez deux joueurs. Aux étapes 6-8, Bise reçoit : 1 pion Soleil, 2 cartes Animal aléatoires et aucune carte Feuille. Résolvez normalement ces étapes pour vous.
2. Mélangez les cartes Bise et placez-les dans l'aire de jeu de Bise.
3. Vous (le joueur humain) commencez la partie.



TOUR DE BISE

1. **Révélez la première carte du paquet Bise** et récupérez la tuile correspondante. Si ce tas est vide, continuez jusqu'à ce que vous révéliez une feuille disponible.
Si vous retournez ainsi la carte **Mélanger le paquet Solo**, mélangez toutes les cartes Bise (révélées ou non) pour constituer un nouveau paquet, puis continuez de révéler des cartes.
2. **Placez la feuille** en priorisant les prérequis ci-dessous, dans l'ordre et de manière à en remplir le plus possible.
 - A. Connectez-la au plus grand nombre possible d'extrémités de la couleur/action indiquée par l'icône.
 - B. Connectez-la à un maximum d'extrémités (en tout).
 - C. Connectez-la au plus petit nombre possible de feuilles qui contiennent vos propres champignons.

Si Bise dispose de plusieurs options de placement équivalentes, priorisez les connexions dans cet ordre : **rouge, orange, marron, jaune, verte.**

Boost de feuille : si Bise se connecte à 3 extrémités ou moins, il ajoute un bébé champignon sur la feuille qu'il vient de placer.

ANATOMIE D'UNE CARTE BISE

Forme de la feuille que place Bise.

Direction pour le choix des cartes Animal et des intersections de l'arbre.



Couleur de feuille (et d'action) à laquelle Bise essaie de se connecter en priorité.

3. **Bise effectue ses actions** selon des règles adaptées (cf. section *Actions de Bise* page suivante).
4. À la fin de son tour, s'il possède au moins 3 pions Soleil, Bise en dépense 3 pour faire avancer la saison.

Prendre des décisions pour Bise : si plusieurs choix d'intérêt similaire se présentent, appliquez celui qui vous paraît être le meilleur pour Bise.

MODE SOLO, SUITE

ACTIONS DE BISE

JAUNE : Bise gagne 1 pion Soleil.

VERTE : Bise gagne 1 gland.

ROUGE : avant la première gelée.

1. Pour sa première action rouge, Bise place un bébé champignon sur la feuille jouée.
2. Toute autre action rouge de ce tour lui permet d'ajouter un bébé champignon sur la feuille adjacente qui possède le plus d'extrémités libres. S'il a déjà des champignons sur toutes les feuilles adjacentes, il fait grandir un bébé en adulte.

Les **extrémités libres** sont celles auxquelles d'autres feuilles peuvent encore se connecter.

ROUGE : après la première gelée.

1. Bise fait grandir ses bébés champignons, en essayant de créer des groupes de 3 adultes connectés.
2. S'il n'a aucun bébé champignon en jeu, Bise en ajoute un sur une feuille adjacente à son plus grand groupe de champignons qui en comporte moins de 3.

ORANGE : Bise gagne 1 carte Animal, dans l'ordre ci-dessous et de manière à remplir le plus de prérequis possible.

1. Un type d'animal qui se trouve déjà dans sa Forêt, en essayant de constituer des groupes de 3.
2. Une carte qui affiche l'icône Gland.

Si plusieurs choix sont possibles, Bise gagne le premier animal concerné en partant d'en haut à gauche (→) ou d'en bas à droite (←) du plateau, selon la direction de la flèche sur sa carte.

Si aucun animal disponible sur le plateau ne correspond à ces prérequis, Bise pioche la première carte du paquet.

MARRON : Bise fait monter son écureuil d'une case sur l'arbre. S'il est à une intersection, il choisit selon la direction de la flèche sur sa carte.

EXEMPLE DE PLACEMENT DE FEUILLE POUR BISE



1. Sa carte indique à Bise de placer une feuille de liquidambar en se connectant à un maximum d'extrémités rouges. Il prend la première tuile du tas correspondant (feuille verte) et évalue les trois placements possibles.
2. Ici, il pourrait se connecter à 2 extrémités rouges mais à seulement 1 marron.
3. Ici, il se connecterait à 2 extrémités rouges et 2 orange, mais la feuille d'érable argenté (orange) contient l'un de vos propres champignons.
4. Ici, Bise peut se connecter à 2 extrémités rouges et 2 marron (pour un total de 4), sans aucun contact avec votre champignon. Il opte donc pour ce placement.

MODE SOLO, SUITE

GELÉE

Bise fait hiberner son plus grand groupe d'animaux. En cas d'égalité, il priorise le groupe concerné auquel correspondent le moins de cartes visibles sur le plateau Animaux.

CALCUL DU SCORE

Si Bise a plus d'animaux que vous dans sa Forêt, il gagne 1 gland par animal surnuméraire.

DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté en changeant les ressources de départ de Bise.

Facile : 1 pion Soleil et aucune carte Animal.

Difficile : 2 pions Soleil et 3 cartes Animal aléatoires.



EXPLOITS



Lorsque vous vous mesurez à Bise et remportez la victoire, consignez les exploits accomplis. Vous ne pouvez en réaliser qu'un seul par section à chaque partie. **Cochez autant de glands que possible !**

ANIMAUX

- ☐ Finir avec des ensembles de 4, 3 et 2 animaux dans votre Tanière.
- ☐ Finir avec un ensemble de 5 animaux identiques dans votre Tanière.
- ☐ Finir avec un ensemble de 6 animaux identiques dans votre Tanière.
- ☐ Finir avec au moins un exemplaire de chacun des 8 animaux dans votre Forêt et/ou dans votre Tanière.
- ☐ Finir avec au moins 6 animaux assortis de l'icône Gland.
- ☐ Finir avec au moins 9 animaux assortis de l'icône Gland.

ÉCUREUIL

- ☐ Finir au moins 3 cases devant l'écureuil de bise.
- ☐ Finir au moins 5 cases devant l'écureuil de bise.
- ☐ Finir au moins 7 cases devant l'écureuil de bise.
- ☐ Finir plus haut que les deux cases « 2 glands ».
- ☐ Finir au sommet de l'arbre.

FEUILLES ET SOLEIL

- ☐ Finir avec au moins 2 pions Soleil.
- ☐ Finir avec au moins 5 pions Soleil.
- ☐ Finir avec au moins 3 cartes Feuille différentes en main.
- ☐ Finir avec 5 cartes Feuille différentes en main.
- ☐ Finir sans qu'aucun tas de feuilles ne soit vide.
- ☐ Finir sans carte Feuille en main ni pion Soleil.

CHAMPIGNONS

- ☐ Finir avec 5 champignons adultes.
- ☐ Finir avec 2 groupes de 3 champignons adultes.
- ☐ Finir avec 7 champignons adultes.
- ☐ Finir avec au moins 4 champignons adultes non connectés.
- ☐ Finir avec 2 champignons adultes ou moins.

LA FORÊT NORD-AMÉRICAINE



Renard roux

Vulpes vulpes

Habitat : régions boisées, marécages, prairies.

Les renards peuvent émettre 28 vocalisations différentes, dont un genre de gloussement qu'ils poussent lorsqu'ils rencontrent des rivaux.



Hérisson

Erinaceus europaeus

Habitat : lisières et haies.

Les hérissons cherchent leur nourriture la nuit. Ils consomment des insectes, des végétaux, et parfois même des petits mammifères.



Tortue peinte

Chrysemys picta

Habitat : aquatique, allant des petits étangs et marécages aux grands lacs et cours d'eau.

On peut distinguer le genre d'une tortue grâce au son qu'elle émet : les mâles grognent et les femelles sifflent.



Écureuil roux américain

Tamiasciurus hudsonicus

Habitat : forêts, régions polaires et déserts arides.

Les écureuils plantent des millions d'arbres par accident, car ils cachent leurs noix dans le sol mais oublient où elles sont enterrées !



Rainette versicolore

Dryophytes versicolor

Habitat : forêts, ainsi que des marais ou des étangs pour s'accoupler.

Les rainettes ne boivent pas ! Elles absorbent l'eau à travers leur peau.



Carouge à épaulettes

Agelaius phoeniceus

Habitat : marais, jachères, champs de céréales.

Les carouges cachent leurs épaulettes très vives la plupart du temps, mais les exhibent lorsqu'ils se mettent à chanter.



Chouette tachetée

Strix occidentalis

Habitat : forêts de conifères et de feuillus, régions boisées, canyons.

Les chouettes tachetées peuvent établir leur nid jusqu'à 60 mètres de haut !



Grand Corbeau

Corvus corax

Habitat : bois, forêts de conifères, côtes rocailleuses.

Les corbeaux savent imiter les cris d'autres animaux, comme les loups ou les renards. Ils les attirent ainsi vers une proie potentielle et attendent de pouvoir se repaître des restes.



**Amanite
tue-mouches**
Amanita muscaria

Ce champignon fait partie des 60 espèces capables de former un cercle de fées. Dans le folklore, il est associé aux sorcières, aux fées ou aux farfadets. Les amanites tue-mouches sont extrêmement toxiques pour les humains.



Morille
Morchella esculenta

Parmi les 13 espèces de morilles répertoriées en Amérique du Nord, quatre poussent en abondance après un incendie. La raison de leur croissance prolifique dans de telles conditions reste à ce jour inconnue.



Girolle
Cantharellus cibarius

Les girolles ont une relation symbiotique avec les racines des arbres. Elles les aident à absorber de l'eau et des nutriments, et se nourrissent de leurs glucides en retour.



**Strophaire
vert-de-gris**
Stropharia aeruginosa

Ces strophaires sont l'une des rares espèces de champignons bleu-vert. Ils poussent au pied des feuillus ou des conifères, voire sur des débris de bois.



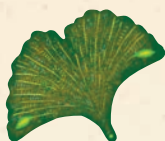
Liquidambar
Liquidambar styraciflua

Les graines du liquidambar américain sont souvent mangées par des chardonnerets jaunes, des roselins pourprés, des moineaux, des tourterelles tristes, des colins de Virginie, des dindes sauvages et bien d'autres espèces locales.



**Tulipier
de Virginie**
Liriodendron tulipifera

Les tulipiers de Virginie produisent tellement de nectar qu'une abeille peut remplir toute sa réserve en butinant une seule fleur !



Ginkgo
Ginkgo biloba

Le ginkgo est l'une des plus anciennes espèces d'arbres, qui n'a pas changé depuis 51 millions d'années. Les plus vieux fossiles découverts datent de 270 millions d'années.



**Laurier
des Iroquois**
Sassafras albidum

Les racines et l'écorce du laurier des Iroquois étaient utilisées par les Amérindiens pour parfumer le savon et préparer des tisanes. Elles ont également servi à aromatiser les premières root beers (ou racinettes).



Érable argenté
Acer saccharinum

La sève de l'érable argenté est deux fois moins sucrée que celle de l'érable à sucre (*Acer saccharum*). Mais une fois réduite par ébullition, elle produit un sirop pâle et délicieux.



Érable trident
Acer buergerianum

L'érable trident peut vivre cent ans et abrite des légions entières d'insectes, dont plusieurs espèces de papillons sphinx et les punaises *boisea trivittata*.

Références (en anglais)

Lanzendorfer, Joy. "10 Ravishing Facts about Ravens." Mental Floss. Mental Floss, May 12, 2021. <https://www.mentalfloss.com/article/53295/10-fascinating-facts-about-ravens>.
Sayner, Adam. "30 Amazing Mushroom Facts to Share with Your Friends." GroCycle, August 11, 2022. <https://grocycle.com/mushroom-facts/>.
Ward, Luke. "300 Random Animal Facts - Page 3 of 3." The Fact Site, November 15, 2022. <https://www.thefactsite.com/300-random-animal-facts/3/>.
Audubon Society. Guide to North American Birds. <https://www.audubon.org>

RAPPEL DE QUELQUES RÈGLES UTILES

- ❖ **Aucune action fournie par votre tuile** : vous ne gagnez des actions que grâce aux feuilles auxquelles vous vous connectez, pas à celle que vous placez.
- ❖ **Tas de feuilles vide** : vous pouvez jouer une carte Feuille dont le tas correspondant est vide. Dans ce cas, récupérez la première tuile du tas de votre choix. Vous pouvez booster cette feuille en défaussant une carte identique à celle que vous venez de jouer.
- ❖ **Pas de cartes** : si vous n'avez plus de cartes Feuille en main au début de votre tour, gagnez un pion Gland de valeur -3 et piochez 2 cartes Feuille. Ensuite, résolvez votre tour normalement.
- ❖ **Feuilles adjacentes** : des feuilles sont adjacentes si au moins une de leurs extrémités est mutuellement connectée.
- ❖ **Réactions de champignons** : le joueur qui place une tuile ne bénéficie pas des réactions de champignons. Seuls ses adversaires auxquels appartiennent les plus grands champignons (adulte > bébé) sur les feuilles connectées gagnent 1 pion Soleil.
- ❖ **Frimas** : la fin de la partie se déclenche si au moins 3 tas de feuilles sont vides lorsque le joueur actif termine son tour.
- ❖ **Renouveler les cartes Animal** : les emplacements du plateau Animaux ne sont remplis qu'à la fin du tour de chaque joueur.
- ❖ **Pas d'action** : si vous n'avez aucun intérêt à effectuer une action de feuille, gagnez 1 gland à la place.

CRÉDITS

Illustratrice : **Angela Rizza**
Auteur : **Tim Eisner**
Maquettiste : **Angie Knowles**
Cheffe de projet : **Amber O'Neill**

Illustrations supplémentaires : **Angie Knowles**
(plateau Arbre, icônes, pions)
Chef développeur : **Ben Eisner**
Aide pour Kickstarter : **Co O'Neill**

Édition française par **Lucky Duck Games**
Traducteur : **Mathieu Rivero**
Maquettiste : **Łukasz Kempański**
Responsable éditoriale : **Elodie Nelow**

Développeurs supplémentaires :

Alara Cameron, Sen Foong Lim, Scott Caputo, Corey Coleman, Mike Deich, Tekela Fisher

Weird City Games souhaite également remercier ses amis pour leur soutien et les parties de test de Leaf :

Ryan Swisher, Ryan Spangler, Evan Halbert, Ryan Mauk, Scott Biersdorf, Stephen Karmol, Anna Deich, Crystal Schmidt, Melissa Caputo, Keith Eisner, Debe Edden, Marty Butzen, William Bloeden, Mac Nelson, Taran Kratz, Chase Van Epps, Mohammad Ali, Alex Hart, Ian Lake, Adrian Koester, Julie & Jason Maxfield, Phoenix Bruner, Mike, Rick, Eric, T.C., Noah Kolman, Davey, Kelson, Jen, Davey, Chris, Paul, Ty James, Peter Schmidt, Sam Martinez, Benji Rei, Micah Thomas, Nik Muggli, Adam Wiedenheft et bien d'autres !

Un immense merci à tous nos backers sur Kickstarter, sans lesquels Leaf n'existerait pas ! Merci à tous les journalistes et reviewers qui ont pris le temps de jouer au prototype et de partager leurs opinions !

Enfin, un grand merci à nos fantastiques relecteurs et correcteurs : Tamara, Isabella Wong, Andrew Gilpin, Anita Polak, Abigail Dufault, Tegan Unnikrishnan, Laura Pollock, Michael Miller, Brittany Gélinas, Zsófia Kőszegi-Nagy, Andrei Steopan, Mellisa Kiser, Brian Tanner, Robbie Coleman, Simon Wyatt, Meryl Green, Warren Prasuhn, Shannon & Kevin Meller, TruckDrivinGamer, Kelly Miller, Jon Lachelt, Rachael Robbins, Kraig, Riley Bąkowska, Alistair Davidse, Annabelle Legg, Sara Lakin, John Colter, Eric Wagner, Benedict Slabik, Kaitlyn Yaws, Graham Falconer, Jackie Borozan, Talitha May, Jeff Buckner, Mark Ace Ramos, Marvin Herzan et Katy Spence !

© 2023 Weird City Games. Leaf et toutes les marques associées sont ™ et © de Weird City Games LLC, 5920 SE Flavel Drive, PORTLAND, Oregon 97206, USA.
Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.



www.weirdcitygames.com



www.luckyduckgames.com