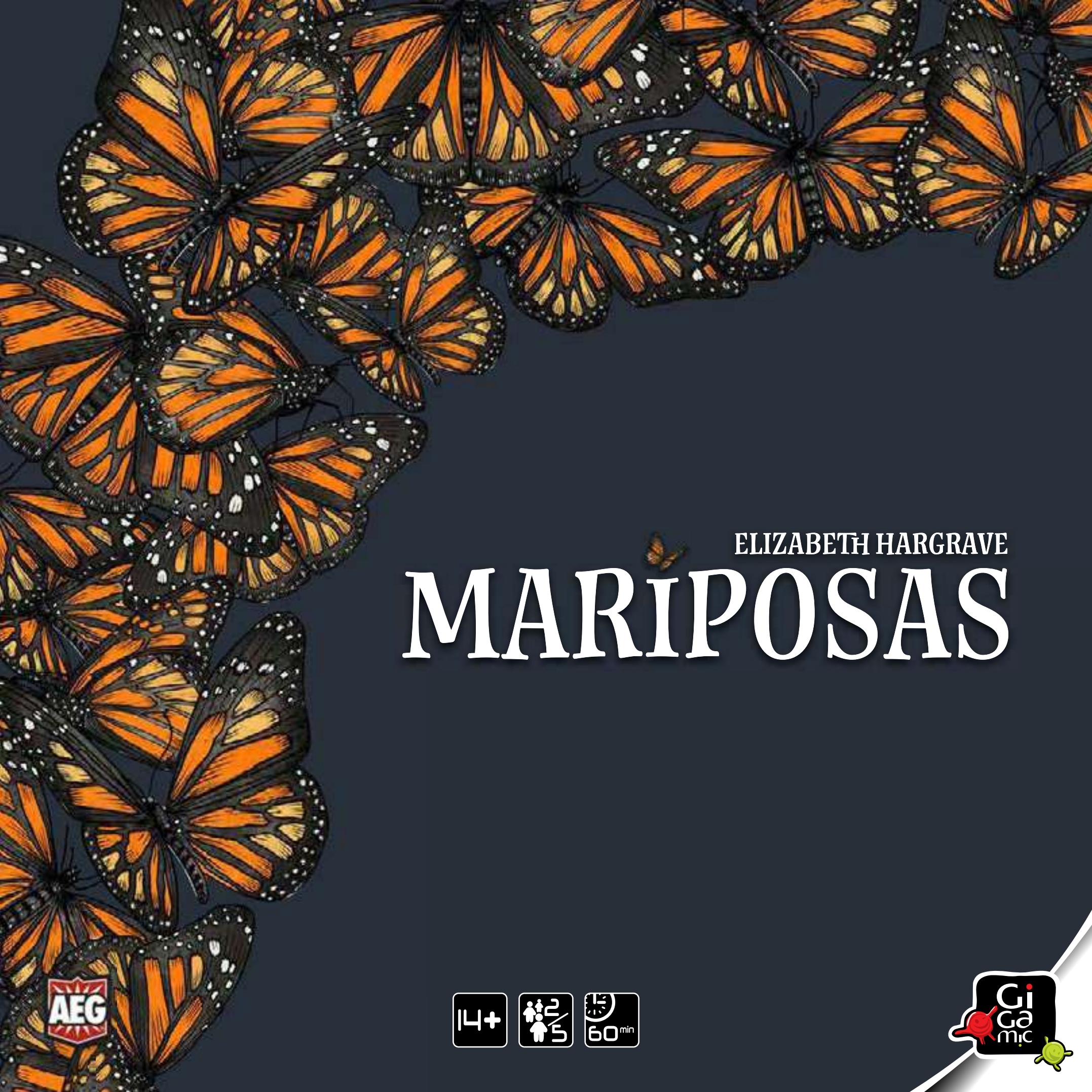
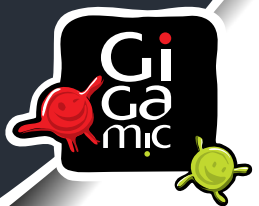




ELIZABETH HARGRAVE

MARIPOSAS





MARIPOSAS

Au printemps, chaque année, des millions de papillons, les monarques, quittent le Mexique pour migrer vers l'Amérique du Nord. À l'automne, des millions de nouveaux monarques reviennent au Mexique. Mais aucun d'entre eux ne fait l'aller-retour. **Mariposas** est un jeu de déplacement et de collection qui vous invite à faire partie de cet incroyable voyage.

APERÇU

Mariposas se joue sur trois saisons. En général, vos papillons vont aller vers le nord au printemps, se déployer en été, et revenir vers le sud en automne.

Le nombre de tours par saison augmente au fur et à mesure du jeu : 4 tours par joueur au printemps, 5 en été et 6 en automne.

À chaque fin de saison, un décompte des points a lieu. Le joueur qui marque le plus de points au total remporte la partie.

CONTENU



50 PAPILLONS EN BOIS
(10 DE CHAQUE COULEUR)



20 CARTES OBJECTIF DE SAISON
(5 PRINTEMPS, 10 ÉTÉ, 5 AUTOMNE)



1 DÉ FLEUR



120 JETONS
FLEUR



5 MARQUEURS DE SCORE
(1 DE CHAQUE COULEUR)



16 JETONS
RELAIS



1 PLATEAU DE JEU



1 PLATEAU RELAIS



60 CARTES RELAIS "CYCLE DE VIE"



6 TUILES CAPACITÉ



36 CARTES ACTION



15 CARTES RELAIS
"MOUVEMENT BONUS"

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez au hasard 1 carte Objectif de chaque type (vert : printemps, jaune : été, orange : automne) sur les trois emplacements correspondants du plateau, face cachée. Rangez le reste des cartes Objectif. Révélez la carte du printemps.
3. Mélangez les cartes Action pour former un paquet de cartes face cachée.
4. Distribuez une main de départ de 2 cartes Action à chaque joueur.
5. Chaque joueur prend les papillons et le marqueur de score à sa couleur. Nous vous recommandons de trier vos papillons par génération (de 1 à 4).
6. Chaque joueur place son papillon #1 sur l'emplacement Michoacán au bas du plateau.
7. Placez un papillon #2 sur la carte Objectif de l'été et deux papillons #3 sur la carte Objectif de l'automne.
8. Chaque joueur place son marqueur de score sur la première case de la piste de score.
9. Choisissez le premier joueur au hasard.



13

15

3

10

10. Placez le dé Fleur à proximité du plateau.
11. Mélangez les 16 jetons Relais et placez-en un au hasard face cachée sur chaque ville (sauf Michoacán).
12. Placez le plateau Relais à proximité du plateau principal.
13. Placez les cartes Mouvement bonus à proximité du plateau Relais.
14. Placez les cartes Cycle de vie sur les emplacements correspondants du plateau Relais.
15. Enfin, tirez au sort 3 tuiles Capacité et placez-les sur le dernier emplacement de chaque rangée du plateau Relais. Ces tuiles vous offriront une capacité spéciale si vous parvenez à compléter un cycle de vie (les 4 cartes d'une même rangée). Rangez le reste des tuiles.



Le jeu se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur.

À VOTRE TOUR,

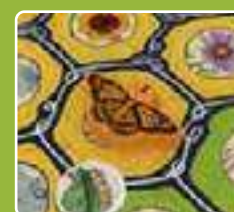
1

Jouez une carte de votre main en la plaçant devant vous et résolvez les actions indiquées.



2

Si un papillon **se pose** à proximité d'un symbole de plante (voir p.6 et 8), un nouveau papillon peut naître.



3

Piochez une nouvelle carte pour revenir à 2 cartes Action.



Note : si vous avez deux fois la même carte ou deux cartes Action qui permettent d'en réutiliser une autre, vous pouvez échanger tout ou partie de vos cartes avec la pioche.

Toutes les cartes jouées restent devant vous jusqu'à la fin de la saison. Elles sont ensuite défaussées. Si vous devez piocher une carte mais que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour reformer une pioche.

Comment jouer DÉPLACEMENT

Chaque carte Action représente un ou plusieurs papillons qui se déplacent puis se **posent** sur une case. Chaque groupe de flèches indique les déplacements autorisés. Vous pouvez répartir ces déplacements entre autant de papillons que la carte en affiche, à condition de ne jamais séparer les flèches d'un même groupe. À l'issue d'un déplacement, le papillon se **pose** : il ramasse alors un ou des jetons (Fleur) ou une carte (Relais).



Faites trois déplacements d'une case (avec le même papillon ou à répartir entre plusieurs papillons).



Faites deux déplacements de 2 cases chacun (avec le même papillon ou à répartir entre deux papillons).



Faites un déplacement d'1 case et un déplacement de 3 cases (dans n'importe quel ordre, avec le même papillon ou à répartir entre deux papillons).



Faites un déplacement de 5 cases avec un seul papillon.



Faites un déplacement de 4 cases avec un seul papillon et prenez une fleur d'une case adjacente en plus de celle où vous vous êtes posé.



Réutilisez une carte Action que vous avez jouée cette saison.*



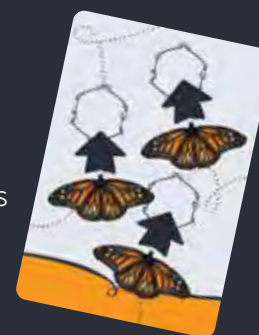
Réutilisez une carte Action qu'un autre joueur a jouée cette saison.*

* Ces cartes ne permettent pas de réutiliser des cartes Mouvement bonus.

SE POSER

Lorsqu'un papillon termine un déplacement, il se pose et exerce l'effet de sa case. Les cases adjacentes à un symbole de plante permettent de gagner un papillon.

Une même case peut accueillir plusieurs papillons, même de joueurs différents.



SE POSER SUR UNE FLEUR

Lorsque votre papillon se pose sur une case Fleur, prenez le ou les jetons Fleur correspondant(s) depuis la réserve. Cependant :

- Vous ne pouvez jamais ramasser le(s) jeton(s) d'une même case deux fois dans le même tour ;
- Vous ne pouvez jamais ramasser le(s) jeton(s) de la case où vous étiez au début du tour.

SE POSER À CÔTÉ D'UNE PLANTE



Lorsque votre papillon se pose à côté d'une case qui touche un symbole de plante, il peut immédiatement donner naissance à un papillon de la génération suivante à condition de défausser des jetons Fleur (voir p. 8). Cette naissance est une action bonus gratuite que vous pouvez faire en plus de ramasser des jetons Fleur ou une carte Relais. Vous pouvez donc ramasser un ou des jetons Fleur correspondant(s) à votre case avant de faire cette naissance.

Un papillon peut donner naissance à un nouveau papillon chaque fois qu'il se pose près d'une plante, y compris plusieurs fois dans le même tour (par ex. avec la carte qui offre trois déplacements d'une case).

RELAIS

La destruction des lieux d'habitat naturels du monarque a provoqué un net déclin de sa population, mais il est possible de créer des relais avec des plantes nectarifères pour les papillons et des asclépiades pour les chenilles ; ces plantes sont les seules qu'elles peuvent manger.



SE POSER SUR UN RELAIS

1. Lorsqu'un papillon se pose sur un relais où il ne s'est jamais posé, exercez son effet (bien souvent, il s'agit d'une carte Cycle de vie).
2. Si vous êtes le premier à atteindre ce relais, révélez-le, lancez le dé Fleur et gagnez la fleur indiquée par le dé en plus de l'effet du jeton Relais. Le relais reste ensuite face visible. Les papillons des adversaires ne vous empêchent pas de bénéficier d'un relais.
3. Chaque relais fournit une carte unique (Cycle de vie ou Mouvement bonus), que vous ne pouvez jamais avoir en double.



CYCLES DE VIE

La plupart des relais vont vous rapporter une carte Cycle de vie.

À la fin de la partie, chaque carte Cycle de vie rapporte 1 point.

Il existe une série de cartes Cycle de vie pour chaque couleur (vert, rose et bleu), avec une plante différente en arrière-plan. Chaque série comporte quatre cartes : œuf, chenille, chrysalide et adulte.



ŒUF



CHENILLE



CHRYSLIDE



MONARQUE

TUILES CAPACITÉ

Si vous parvenez à récupérer une série complète de 4 cartes Cycle de vie de la même couleur, vous bénéficiez de l'effet indiqué sur la tuile associée.



Marquez 1 point à la fin de la partie.

Pour le reste de la partie, marquez 1 point à chaque fois que vous faites naître un papillon.

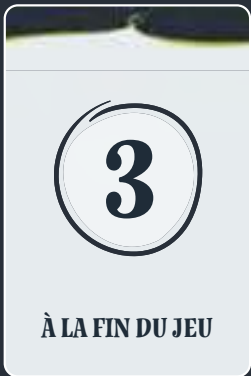


Marquez 1 point à la fin de la partie.

Gagnez 1 jeton Fleur de chaque type.



Complétez votre main et jouez un dernier tour après le 6^e tour de l'automne.



Marquez 3 points à la fin de la partie.



Gagnez 2 cartes Relais (Cycle de vie ou Mouvement bonus) que vous n'avez pas déjà.



Lors du décompte final, considérez que vous avez un papillon supplémentaire à Michoacán.



JOKERS

Le symbole ci-contre est un joker. Lorsqu'il apparaît sur le dé, vous pouvez prendre une fleur de votre choix. Lorsqu'il apparaît au verso d'un jeton Relais, alors la case où était ce jeton devient une case joker et tous les joueurs qui s'y posent peuvent prendre une fleur de leur choix.

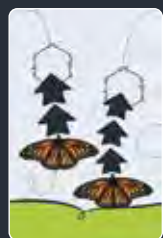


CARTES MOUVEMENT BONUS

Trois jetons Relais vous offrent une carte Mouvement bonus.

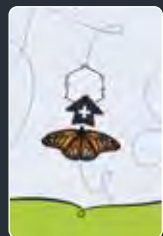
Ces cartes peuvent être conservées d'un tour sur l'autre ou d'une saison sur l'autre jusqu'à leur utilisation. Ce ne sont pas des cartes Action normales, et elles ne peuvent pas être copiées par d'autres cartes Action.

Ajoutez ces cartes à votre main lorsque vous les recevez. Ces cartes Mouvement bonus ne comptent pas dans votre limite de main.



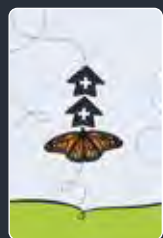
DOUBLE DÉPLACEMENT (3 ET 2)

Jouez cette carte au lieu de jouer une carte Action normale à votre tour pour faire un déplacement de 3 cases et un autre de 2 cases (dans l'ordre de votre choix).



+1 DÉPLACEMENT

Jouez cette carte en même temps qu'une autre carte pour ajouter un déplacement supplémentaire d'1 case à cette carte.



+2 DISTANCE

Jouez cette carte en même temps qu'une autre carte pour ajouter 2 cases de distance à un déplacement. Contrairement à la carte précédente, celle-ci n'ajoute pas de nouveau déplacement, elle augmente simplement la portée d'un déplacement existant.



EXEMPLE DE RELAIS

Aurélia veut compléter une série de cartes Cycle de vie. Elle joue une carte Action qui lui permet de faire un déplacement d'une case et un autre de 3 cases.

Son premier mouvement, de 3 cases, lui permet d'atteindre Boston pour s'y poser et révéler le jeton Relais : un adulte rose ! Elle récupère la carte Cycle de vie correspondante et lance le dé Fleur pour recevoir une fleur en prime.



Son second mouvement lui permet d'atteindre New York et de révéler un autre jeton Relais : cette fois-ci c'est une chenille bleue. Encore une fois, elle lance le dé Fleur pour connaître sa récompense.



Rappel : un joueur lance le dé Fleur uniquement lorsqu'il retourne un jeton Relais non révélé.

NAISSANCE DE PAPILLONS

Si votre papillon s'est **posé** à côté d'un symbole de plante, il peut immédiatement donner naissance à un papillon de la prochaine génération.

Dépensez le nombre de fleurs exigé par la génération que vous faites naître (voir p. 9), puis placez un de vos papillons de la prochaine génération sur la même case que son géniteur.

Ces deux papillons se déplacent séparément, mais commencent dans la même case.

Faire naître un papillon vient en plus du reste des actions que vous avez le droit de faire ; vous pouvez d'abord ramasser une fleur ou utiliser un relais si vous le souhaitez.

Lorsque vous donnez naissance à un papillon, vous devez toujours prendre les papillons de votre couleur placés sur la carte Objectif de la saison suivante (voir p.4) avant d'entamer votre propre réserve.

Si vous retirez le dernier papillon d'une carte Objectif, révélez-la pour connaître les objectifs de la saison suivante.

Un papillon ne peut pas donner naissance à un papillon de la prochaine génération si vous avez déjà épuisé les papillons de cette génération.

Les papillons de la 1^{re} génération peuvent uniquement donner naissance à ceux de la 2^e génération, qui peuvent uniquement donner naissance à ceux de la 3^e génération, etc.



COÛTS DE NAISSANCE

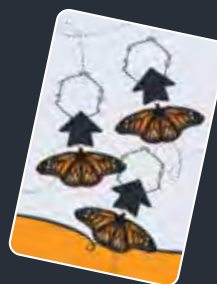
De manière générale, plus vous aurez de papillons sur le plateau, plus vous pourrez marquer de points, mais seulement si vous parvenez à les amener aux endroits appropriés. Avant de donner naissance à un papillon, réfléchissez bien à l'endroit où vous voulez qu'ils naissent.

Le coût d'un nouveau papillon augmente à chaque génération.

1. Les papillons de la 1^{re} génération donnent naissance à ceux de la 2^e génération. Chaque naissance coûte 2 fleurs identiques (ou 3 fleurs quelconques).
2. Les papillons de la 2^e génération donnent naissance à ceux de la 3^e génération. Chaque naissance coûte 3 fleurs identiques (ou 4 fleurs quelconques).
3. Les papillons de la 3^e génération donnent naissance à ceux de la 4^e génération. Chaque naissance coûte 4 fleurs identiques (ou 5 fleurs quelconques). Lorsqu'un papillon de la 4^e génération naît, placez-le côté « simple » visible.
4. Si un papillon de la 4^e génération donne naissance, retournez-le sur son côté « papillon double ». Une telle naissance coûte 4 fleurs identiques (ou 5 fleurs quelconques). Chaque papillon double compte comme deux papillons pour les objectifs (ce qui est très utile à Michoacán) mais en plus, il a l'avantage de se déplacer comme un seul papillon. Ils peuvent être très intéressants en fin de partie.

EXEMPLE : RAMASSER DES FLEURS ET DONNER NAISSANCE

Valentin commence son tour en jouant la carte Action ci-contre qui lui offre trois déplacements d'une case.



Il dispose déjà de deux fleurs orange et souhaite déplacer son papillon de la 2^e génération pour en ramasser une autre et ainsi donner naissance à un papillon de la 3^e génération.



Il utilise donc son premier déplacement pour venir se poser sur une case adjacente et y ramasser la fleur orange. Comme il s'est posé sur une case qui touche un symbole de plante, il peut donner naissance à un papillon de la 3^e génération, à condition de dépenser ses trois fleurs orange. Il place ensuite le nouveau papillon avec son géniteur.



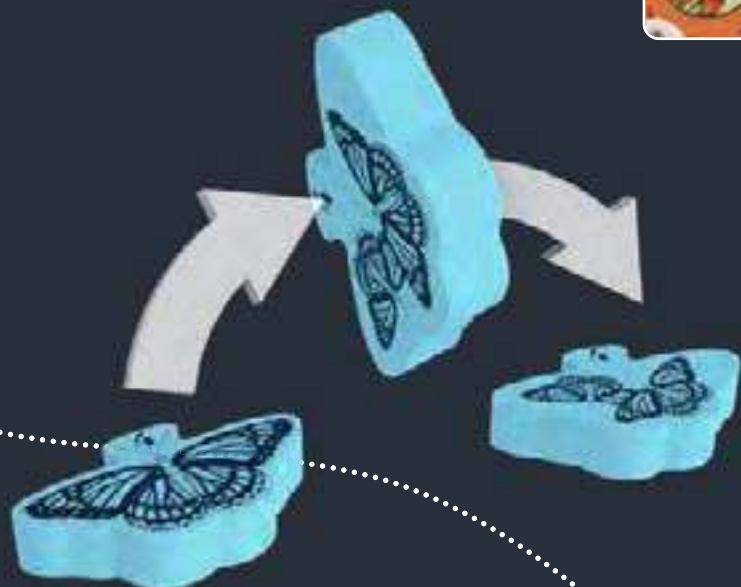
Ensuite, Valentin déplace de nouveau son papillon de la 2^e génération. Il vient se poser sur la case adjacente et récupère une fleur rose.



Valentin voudrait maintenant collecter les deux fleurs violettes de la case adjacente, mais son papillon de la 2^e génération ne peut s'y rendre car il s'agit de sa case de départ. Il ne peut pas non plus rebrousser chemin vers la case de fleur orange car il a déjà récupéré une fleur de cette case à ce tour.



En revanche, son nouveau papillon de la 3^e génération, lui, n'a pas bougé : il peut tout à fait venir se poser sur la case aux deux fleurs violettes pour les récupérer.



Révéler les objectifs de saison

Chaque année, la migration des monarques est affectée par les conditions météorologiques, le vent, la température et la destruction de leurs espaces naturels.

Les cartes Objectif de chaque saison reflètent ces changements. Chaque saison propose une carte Objectif.

Naturellement, les papillons ne savent pas à l'avance ce qui les attend. C'est pourquoi la carte Objectif de chaque saison à venir est révélée uniquement lorsqu'il n'y a plus de papillons dessus (parce qu'ils sont nés sur le plateau). Si vous atteignez la fin d'une saison et que la carte Objectif de la saison suivante n'a pas été révélée, révélez-la immédiatement et remettez les papillons qui s'y trouvaient dans la réserve de leur propriétaire respectif.

Si en revanche vous déployez sur le plateau le dernier papillon de la carte Objectif de la saison à venir, révélez-la. Les joueurs peuvent ainsi se préparer à ce qui arrive. Une carte Objectif n'affecte que sa propre saison : par exemple, une carte Objectif d'été n'affecte pas le printemps, même si elle est révélée pendant celui-ci.

Printemps

La carte Objectif du printemps est révélée au début de la partie. Lorsque tous les joueurs ont joué 4 tours, le printemps se termine.

À la fin du printemps, procédez comme suit :

1. Placez toutes les cartes Action jouées au printemps dans la défausse.
2. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif du printemps.
3. Le joueur qui a le moins de points devient le premier joueur de l'été. En cas d'égalité, c'est le plus proche du premier joueur actuel parmi les ex aequo, dans le sens horaire.
4. Si tous vos papillons de la 2^e génération ne sont pas déjà sur le plateau, vous pouvez en faire naître un gratuitement (sans plante et sans payer de fleurs). Placez-le alors sur votre papillon de la 1^{re} génération.
5. Retirez tous les papillons de la 1^{re} génération du plateau.
6. Révélez la carte Objectif de l'été si elle n'a pas déjà été révélée.

Le soleil brille : passez à l'été.

Été

La carte Objectif de l'été est révélée soit au moment où vous en retirez le dernier papillon, soit à la fin du printemps (voir ci-contre). Lorsque tous les joueurs ont joué 5 tours d'été, l'été se termine.

À la fin de l'été, procédez comme suit :

1. Placez toutes les cartes Action jouées à l'été dans la défausse.
2. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif de l'été.
3. Le joueur qui a le moins de points devient le premier joueur de l'automne. En cas d'égalité, c'est le plus proche du premier joueur actuel parmi les ex aequo, dans le sens horaire.
4. Si tous vos papillons de la 3^e génération ne sont pas déjà sur le plateau, vous pouvez en faire naître un gratuitement (sans plante et sans payer de fleurs). Placez-le alors sur l'un de vos papillons de la 2^e génération.
5. Retirez tous les papillons de la 2^e génération du plateau.
6. Révélez la carte Objectif de l'automne si elle n'a pas déjà été révélée.

Les feuilles tombent : passez à l'automne.

Automne

La carte Objectif de l'automne est révélée soit au moment où vous en retirez le dernier papillon, soit à la fin de l'été (voir ci-contre). Lorsque tous les joueurs ont joué 6 tours d'automne, la partie se termine.

À la fin de l'automne, procédez comme suit :

1. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif de l'automne.
2. Marquez les points des papillons de la 4^e génération qui se trouvent à Michoacán selon le tableau suivant :

Papillons de la 4^e génération :

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Au delà du 6^e, les papillons supplémentaires rapportent 2 points.

3. Marquez 1 point pour chaque carte Cycle de vie collectée.

Le joueur qui a le plus de points à l'issue des trois saisons remporte la partie.

En cas d'égalité, départagez les égalités dans l'ordre suivant :

1. Nombre de papillons à Michoacán ;
 2. Nombre de jetons Fleur ;
 3. Nombre de cartes Cycle de vie ;
- S'il y a encore égalité, partagez la victoire.



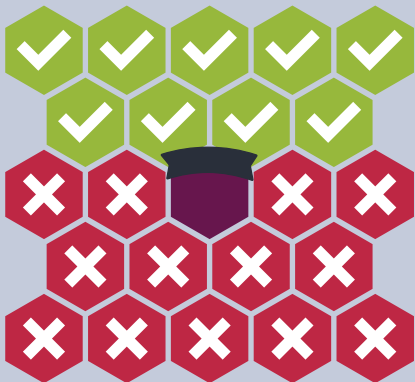
Iconographie des cartes Saison

Cette section détaille les objectifs des différentes cartes Objectif en donnant des exemples.
Vous ne pourrez pas forcément remplir tous les objectifs d'une saison. Faites au mieux avec les cartes Action que vous piochez !

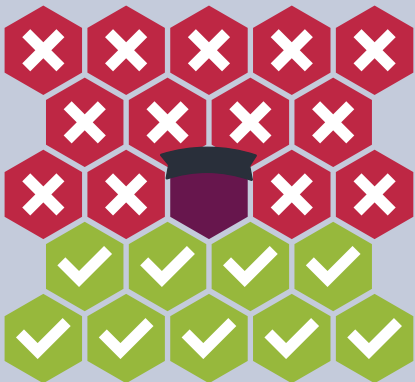
OBJECTIFS GÉOGRAPHIQUES



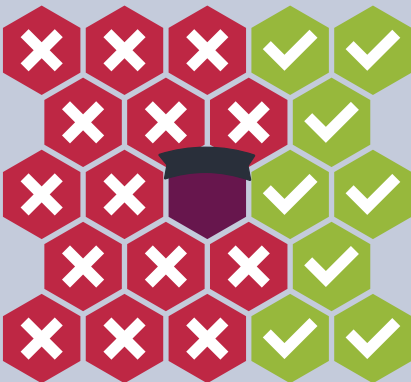
Tracez une ligne imaginaire horizontale qui traverse la partie supérieure de la case de la ville représentée. Toutes les cases du plateau qui se trouvent **au-dessus** de cette ligne (✓) sont éligibles pour cet objectif.



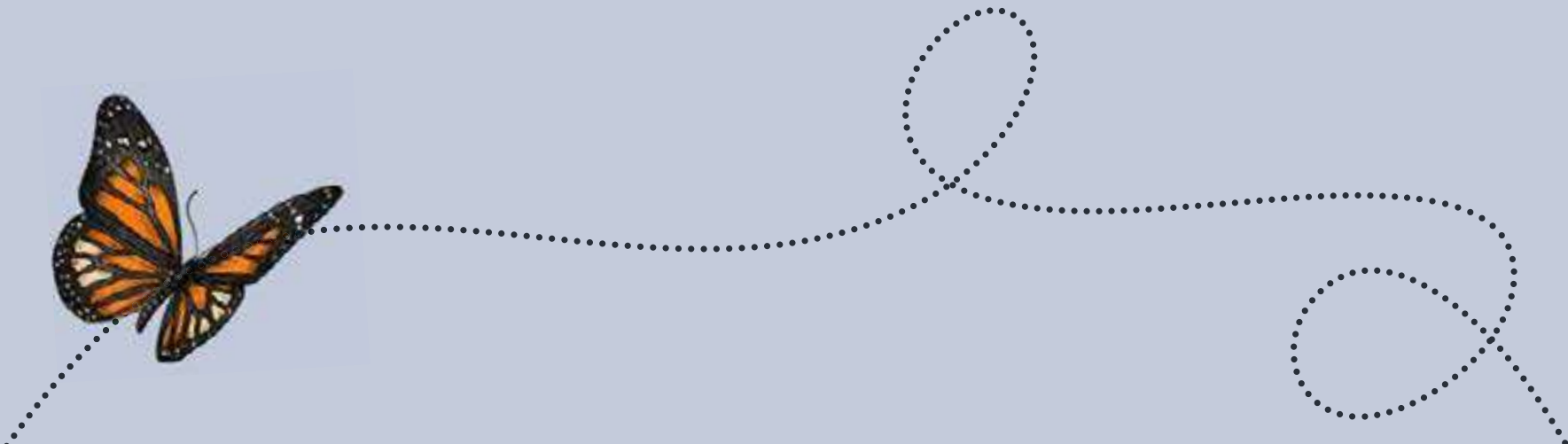
Tracez une ligne imaginaire horizontale qui traverse la partie inférieure de la case de la ville représentée. Toutes les cases du plateau qui se trouvent **en dessous** de cette ligne (✓) sont éligibles pour cet objectif.



Tracez une ligne imaginaire verticale sur le côté droit de la case de la ville représentée. Toutes les cases du plateau qui se trouvent **à droite** de cette ligne (✓) sont éligibles pour cet objectif.



Tracez une ligne imaginaire verticale sur le côté gauche de la case de la ville représentée. Toutes les cases du plateau qui se trouvent **à gauche** de cette ligne (✓) sont éligibles pour cet objectif.



EXEMPLES D'OBJECTIFS

OBJECTIFS QUANTITATIFS

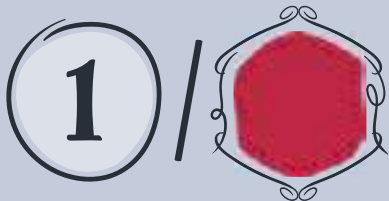
Certains objectifs vous rapportent des points en fonction du nombre de fois où vous remplissez les conditions indiquées sur l'objectif. Dans ce cas, l'objectif indique un nombre de points, une barre oblique, et le critère de décompte des points.



À la fin de la saison, marquez 1 point pour chacun de vos papillons qui se trouve au-dessus de la ligne qui passe par Atlanta.



À la fin de la saison, marquez 2 points pour chacun de vos papillons qui se trouve sur une case double fleur.



À la fin de la saison, marquez 1 point pour chacun de vos papillons qui se trouve sur une case rouge.



À la fin de la saison, marquez 2 points pour chacun de vos papillons autour de Boston. Cela comprend également vos papillons sur la case Boston.



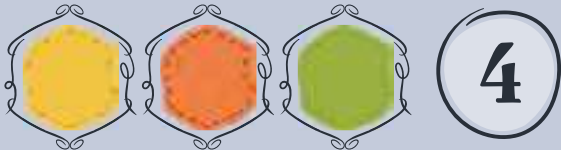
À la fin de la saison, marquez 2 points pour chacun de vos papillons qui se trouve sur une case de la Côte Est. La Côte Est va de la case bleue sous Orlando, jusqu'à la case verte adjacente à Québec (celle qui possède deux fleurs violettes).

OBJECTIFS UNIQUES

Si un objectif de saison donne des conditions spécifiques suivies d'un nombre de points, alors vous devez remplir ces conditions pour marquer les points qui y sont associés. Vous ne marquez ces points qu'une seule fois, même si vous remplissez plusieurs fois ces conditions.



À la fin de la saison, si vous avez au moins 1 papillon autour de chacune des villes indiquées, (les papillons sur les villes ne comptent pas) marquez 7 points.



À la fin de la saison, si vous avez au moins 1 papillon sur une case jaune, orange et verte, marquez 4 points.



À la fin de la saison, si vous avez au moins 1 jeton Fleur de chaque type, marquez 3 points.



À la fin de la saison, si vous avez au moins 2 papillons au-dessus d'Atlanta, l'un sur une case rouge, l'autre sur une case jaune, marquez 6 points.

OBJECTIFS UNIQUES COMPOSÉS

Lorsque le mot « ET » apparaît sur un objectif, vous devez avoir un certain nombre de papillons sur le plateau **et** remplir le second critère de la carte pour marquer les points qui y sont associés. S'il y a un panneau d'interdiction, cela signifie que vous ne devez pas avoir de papillons dans la zone indiquée.



Si vous avez au moins 3 papillons sur le plateau et qu'aucun de vos papillons ne se trouve en dessous d'Atlanta, marquez 5 points.



Si vous avez au moins 3 papillons sur le plateau et qu'aucun de vos papillons ne se trouve à gauche d'Atlanta, marquez 5 points.

OBJECTIFS DE NAISSANCE

Si un objectif affiche un symbole de chrysalide, il récompensera toute naissance ayant lieu dans la zone indiquée.



Chaque fois qu'un papillon d'une nouvelle génération naît dans les cases situées à droite de Houston et à gauche d'Atlanta, marquez 2 points.



Chaque fois qu'un papillon de la 3^e génération donne naissance à un papillon au-dessus d'Atlanta, sa progéniture devient immédiatement un papillon double de la 4^e génération.

DÉCOMPTE IMMÉDIAT

Lorsqu'un point d'exclamation apparaît sur un score donné par une carte Objectif, vous marquez ce score immédiatement plutôt qu'à la fin de la saison.



Notes de conception

C'est en 2003 que j'ai connu l'une des expériences les plus fascinantes et les plus mémorables de ma vie en visitant une réserve de papillons monarques à Michoacán, au Mexique. Mais l'étincelle qui fit naître ce jeu vient d'un livre : *Dans la lumière (Flight Behavior)*, de Barbara Kingsolver, qui raconte la formidable histoire de la migration des monarques sous la forme d'un roman.

Je remercie tous les acteurs de la préservation de cette espèce, qui font en sorte qu'elle puisse renouveler chaque année son voyage épique, que ce soit en plantant des asclépiades, en limitant l'usage des pesticides, en préservant ses espaces naturels, ou en luttant pour inscrire les monarques sur la liste des espèces menacées de l'*Endangered Species Act*.

Je remercie également l'équipe de AEG qui a permis à ce jeu de voir le jour, et particulièrement Mark Wootton qui a considérablement amélioré le jeu depuis le prototype initial. J'ai su que nous étions sur la même longueur d'ondes lorsqu'il a commencé à appeler les entomologistes de la **Smithsonian Institution** et la **Monarch Watch** pour leur poser toutes ses questions. J'en profite pour les remercier également pour leurs réponses. Enfin, j'adresse également mes remerciements aux testeurs qui ont contribué à la qualité de ce jeu. J'espère que vous apprécierez le résultat de ce travail de groupe, et que vous partagerez mon enthousiasme pour les superbes créatures que sont les monarques.

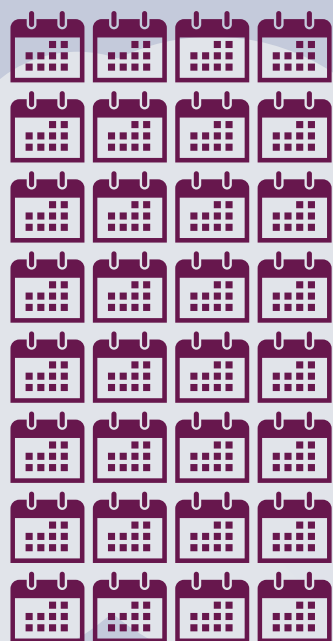


L'AUTEURE

**ELIZABETH
HARGRAVE**



UN MONARQUE
QUI HIVERNE
VIT 7 À 8 MOIS

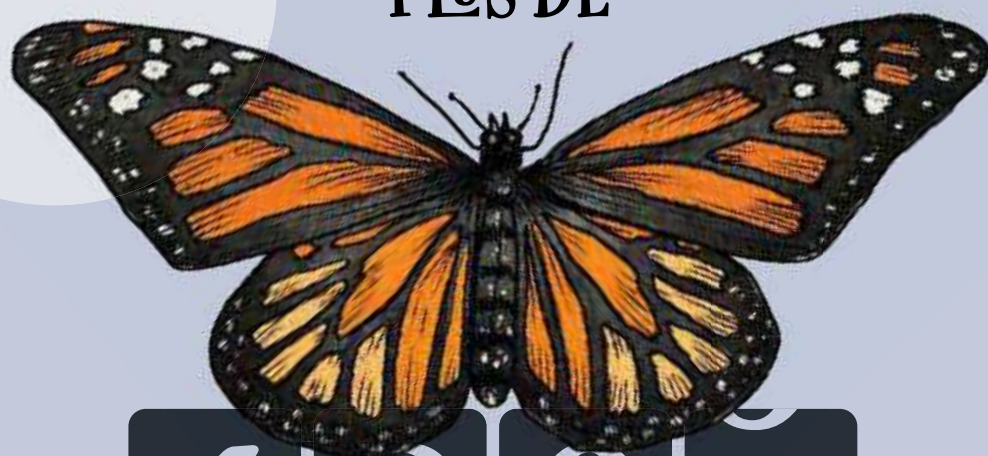


SA PROGÉNITURE
NE VIT QUE QUELQUES
SEMAINES



Le vol du monarque

LORS DE LEUR MIGRATION
ANNUELLE, LES MONARQUES
NORD-AMÉRICAINS PARCOURENT
PLUS DE



4800

KILOMÈTRES

LES MONARQUES PEUVENT
PARCOURIR 40 KM PAR JOUR AVEC
LES COURANTS AÉRIENS. DES PILOTES
DE PLANEUR EN ONT VU ÉVOUER À
PLUS DE 3000 M D'ALTITUDE.



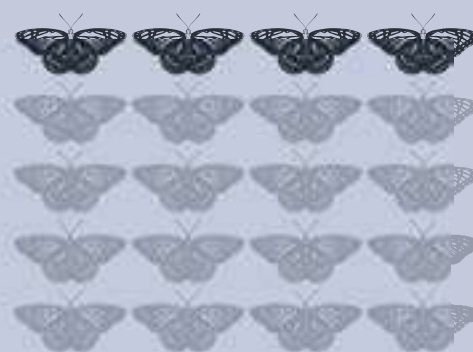
PAUSE
REPAS

1995



LA POPULATION DU
MONARQUE D'AMÉRIQUE DU NORD,
LIEU OÙ IL EST LE PLUS RÉPANDU,
A CHUTÉ DE PLUS DE 80%
ENTRE 1995 ET 2015.

2015



LA CRÉATION D'HABITATS ET DE
RELAIS POUR LES MONARQUES
PREND DE PLUS EN PLUS
D'IMPORTANCE CAR LEUR
POPULATION RECULE À MESURE
DE LA DESTRUCTION DES
ESPACES NATURELS QUI
ABRITENT LES ASCLÉPIADES
(UNIQUE SOURCE DE NOURRITURE
POUR LEURS CHENILLES).

Crédits

AUTEURE
**ELIZABETH
HARGRAVE**

PRODUCTION
**DAVE
LEPORE**

CONCEPTION
GRAPHIQUE
**MATT
PAQUETTE
CO.**

DÉVELOPPEMENT
**MARK
WOOTTON**

DIRECTION
ARTISTIQUE
**JOSH
WOOD**

ILLUSTRATIONS
**INDI
MAVERICK**

CHEF DE PROJET
**NICOLAS
BONGIU**

DIRECTEUR
DES VENTES
KYLE NUNN

DIRECTEUR
MARKETING
**TODD
ROWLAND**

TRADUCTION
FRANÇAISE
**ANTOINE
PRONO
(TRANSLUDIS)**

RÈGLES
**ELIZABETH
HARGRAVE
MARK
WOOTTON**

DÉVELOPPEMENT
ADDITIONNEL
**JOSH WOOD
JOHN
ZINSER**

ÉDITION
**MARK
O'CONNOR
ELIZABETH
HARGRAVE**

TESTEURS

Paul Becker
Rich Bernhard
Brian Brubach
Andrew Buck
Matt Cohen
Dominic Crapuchettes
Mack Creel
Adam Godby
Andrew Godby
Taylor Gougeon
Ricky Hernandez
Tim Herring
Kate Herring
Kyle Huibers
Luke Jessup
Franklin Kenter
Neil Kimball
Damon Mair
Mike McDonald
Chris McPherson
Matthew O'Malley

Jen Osborne
Vladimir Orellana
Daniel Palmer
Andrew Park
Bharat Ponnaluri
Ryan Powell
Alaina Renshaw
Andrew Rosenberg
Jonathon "Shanks"
Shanks
Taylor Shuss
Austin Smokowicz
Joel Sparks
Kimberly Stout
David Studley
Rouslan Sytnik
Josh Tempkin
Rob Watkins
Josh Wood
Matt Yeager
John Zinser

REMERCEMENTS SPÉCIAUX :

Angie Babbit, coordinatrice communication à la *Monarch Watch*.

Dr. Floyd W. Shockley, directeur de collection au Musée national d'histoire naturelle de la Smithsonian Institution, Washington DC.

RELECTURE
**JOHN
GOODENOUGH**

À VOTRE TOUR

- 1
- Jouez une carte devant vous et résolvez les actions indiquées dessus.
- 2
- Votre papillon peut donner naissance à un autre papillon s'il **se pose** près d'une plante (voir p.8)
- 3
- Remontez à 2 cartes en main.
- Note :** si vous avez deux fois la même carte ou deux cartes Action qui permettent d'en réutiliser une autre, vous pouvez échanger tout ou partie de vos cartes avec la pioche.

Toute carte jouée reste devant vous jusqu'à la fin de la saison. Cela permet de compter facilement les tours et de savoir quand la saison se termine.

POINTS IMPORTANTS

- Déplacement..... 6
- Se poser 6
- Relais 7
- Naissances 8
- Objectifs..... 11

Printemps

Été

La carte Objectif du printemps est révélée au début de la partie. Lorsque tous les joueurs ont joué 4 tours, le printemps se termine.

À la fin du printemps, procédez comme suit :

1. Placez toutes les cartes Action jouées au printemps dans la défausse.
2. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif du printemps.
3. Le joueur qui a le moins de points devient le premier joueur de l'été. En cas d'égalité, c'est le plus proche du premier joueur actuel parmi les ex aequo, dans le sens horaire.
4. Si tous vos papillons de la 2^e génération ne sont pas déjà sur le plateau, vous pouvez en faire naître un gratuitement (sans plante, et sans payer de fleurs). Placez-le alors sur votre papillon de la 1^{re} génération.
5. Retirez tous les papillons de la 1^{re} génération du plateau.
6. Révélez la carte Objectif de l'été si elle n'a pas déjà été révélée.

Le soleil brille : passez à l'été.

La carte Objectif de l'été est révélée soit au moment où vous en retirez le dernier papillon, soit à la fin du printemps (voir ci-contre). Lorsque tous les joueurs ont joué 5 tours d'été, l'été se termine.

À la fin de l'été, procédez comme suit :

1. Placez toutes les cartes Action jouées à l'été dans la défausse.
2. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif de l'été.
3. Le joueur qui a le moins de points devient le premier joueur de l'automne. En cas d'égalité, c'est le plus proche du premier joueur actuel parmi les ex aequo, dans le sens horaire.
4. Si tous vos papillons de la 3^e génération ne sont pas déjà sur le plateau, vous pouvez en faire naître un gratuitement (sans plante, et sans payer de fleurs). Placez-le alors sur l'un de vos papillons de la 2^e génération.
5. Retirez tous les papillons de la 2^e génération du plateau.
6. Révélez la carte Objectif de l'automne si elle n'a pas déjà été révélée.

Les feuilles tombent : passez à l'automne.

Automne

La carte Objectif de l'automne est révélée soit au moment où vous en retirez le dernier papillon, soit à la fin de l'été (voir ci-contre). Lorsque tous les joueurs ont joué 6 tours d'automne, la partie se termine.

À la fin de l'automne, procédez comme suit :

1. Marquez les points des objectifs indiqués sur la carte Objectif de l'automne.
2. Marquez les points des papillons de la 4^e génération qui se trouvent à Michoacán selon le tableau suivant :

Papillons de la 4^e génération :

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Au delà du 6^e, les papillons supplémentaires rapportent 2 points.

3. Marquez 1 point pour chaque carte Cycle de vie collectée.

Le joueur qui a le plus de points à l'issue des trois saisons remporte la partie.

En cas d'égalité, départagez les égalités dans l'ordre suivant :

1. Nombre de papillons à Michoacán ;
2. Nombre de jetons Fleur ;
3. Nombre de cartes Cycle de vie ;

S'il y a encore égalité, partagez la victoire.

Adaptation et distribution françaises :


ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



2505 Anthem Village Dr., Suite E-521
Henderson, NV 89052, USA
© 2020 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés.