



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.



RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

ÉDITÉ PAR



rue Sanson 4, 5310 Longchamps,
Belgique

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

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

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

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

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.

REDWOOD

🎮 Christophe Raimbault
🎮 Edu Valls

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.

EN COURS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS



APERÇU & 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 exposée sur vos clichés et, au terme de la partie, soyez le joueur ayant remporté le plus de points d'harmonie (🐝).



1-4



45'



10+

MISE EN PLACE

- 1 Posez le plateau de jeu au centre de la table
- 2 Triez les cartes Panorama par couleur.
Posez chaque pile de cartes Panorama sur le plateau de jeu, à côté de l'arc de cercle correspondant à sa couleur et face *Jeu de base* visible (bande **blanche** au bas de la carte).
L'autre face des cartes Panorama est réservée au mode *Jeu expert* (bande **noire** 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**: trie 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 cartes Panorama indiquée par la carte Aurore.
 - 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 gardez la ficelle à portée de main.
- 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 dans le sens **inverse** des aiguilles d'une montre, chacun place un de ses 🐾 sur une case 🪄 non-occupée du bord du plateau. 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 cartes Panorama 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 jusqu'au dernier joueur, chacun doit effectuer son tour de jeu composé des trois actions suivantes :

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

A. CHOIX DES GABARITS ✖

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

Choisissez ensuite un 🔍 de vue 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 vient en grande partie de votre capacité à **estimer** les distances sur base des éléments posés à **plat** sur la table et sur le plateau de jeu.

Vous **devez** choisir vos 📷 :

- parmi ceux disponibles dans la réserve générale,
- et/ou parmi ceux posés devant un ou plusieurs **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.



Posez vos gabarits à cet endroit.

REMARQUE

Les 📷 éventuellement posés devant vous en début de tour sont ceux que vous avez choisis lors du tour précédent. Il n'y 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, reposez dans la réserve générale le ou les 📷 (s'il vous en reste) du tour précédent.



DÉROULEMENT DU JEU

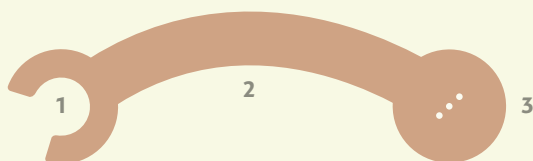


DÉROULEMENT D'UN TOUR

B. DÉPLACEMENT DU PHOTOGRAPHE

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

- 1 Deux branches permettant au 🪄 de se clipser sur la base du 🐿️.
- 2 Une partie centrale allongée représentant le chemin emprunté pour vous déplacer.
- 3 Un disque plein, montrant le « numéro » d'identification du 🪄, et désignant votre point d'arrivée.

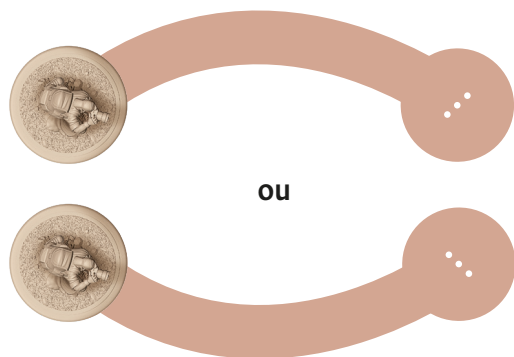


Pour vous déplacer sur le plateau, accomplissez dans l'ordre les étapes suivantes :

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

a. MISE EN PLACE

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



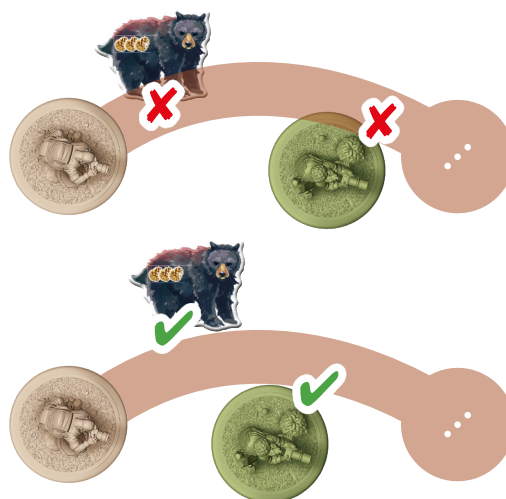
ASTUCE

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

b. ITINÉRAIRE

Maintenez le 🐿️ 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 un autre 🐿️ (en tout ou partie),



- le disque à l'extrémité libre du 🪄 est situé entièrement à l'intérieur du cercle délimitant l'aire de jeu, ou recouvre entièrement l'épaisseur de ce cercle. Par contre, la partie centrale du 🪄 peut, elle, entièrement déborder de l'aire de jeu.

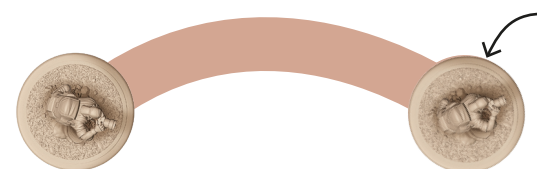


BLOQUÉ?

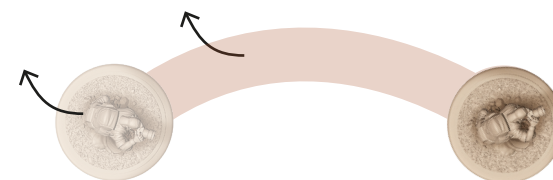
Dans le **cas extrêmement rare** où votre 🐿️ ne peut pas être déplacé car il est physiquement bloqué par d'autres 🐿️ et/ou des 🐾, alors il reste en place. N'effectuez pas votre déplacement et passez à l'action suivante.

c. DÉPLACEMENT

Posez avec précision votre second 🐿️ (que vous conservez sur votre Plateau Réserve personnelle) sur le disque à l'extrémité libre de votre 🪄.



D'une main, maintenez le second 🐿️ en place **sans appuyer dessus**, et de l'autre retirez le premier 🐿️ 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.

FAIRPLAY


Dans *Redwood*, un millimètre peut parfois faire la différence. Il est donc important de ne pas réaliser des déplacements approximatifs. Et il est tout aussi important de faire preuve de *fairplay* pour gérer les situations délicates. Quand le cas se présente, nous vous conseillons de donner l'avantage au joueur actif pour valoriser les photographies réussies « de justesse ».



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR




C. PRISE DE VUE

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 carte Panorama qui constitue l'arrière plan de votre cliché. Prenez une carte de cette couleur.



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

Si une pile de cartes Panorama 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** carte Panorama 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. **Important** : après vérification, la position du  ne peut plus 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 prend immédiatement fin.

c. POSEZ LA CARTE PANORAMA

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





À la première manche, posez devant vous la carte Panorama que vous venez de prendre.


À partir de la deuxième manche, vous devez choisir où placer la carte Panorama 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 les cartes déjà présentes sur votre plateau Réserve personnelle 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 (un  permet éventuellement de marquer des , voir page 8) en veillant à **ne pas recouvrir** d'icône .

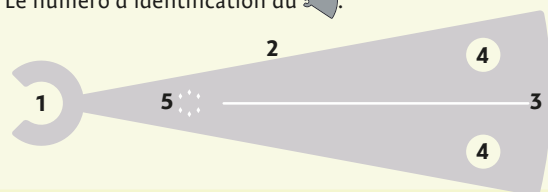
Vous marquez des  en fin de partie si le bord de la carte que vous venez de poser s'harmonise parfaitement (couleur et dessin) avec la carte adjacente (voir page 8).



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

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


- 1 Deux branches permettant au  de se clipser sur la base du .
- 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  posé sur le plateau de jeu puis faites-le pivoter à votre guise afin qu'il recouvre **entièrement** les sujets que vous souhaitez voir apparaître sur votre cliché :  (tous deux directement imprimés sur le plateau) et/ou .



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



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

C. PRISE DE VUE

d. SAISISSEZ L'INSTANT

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

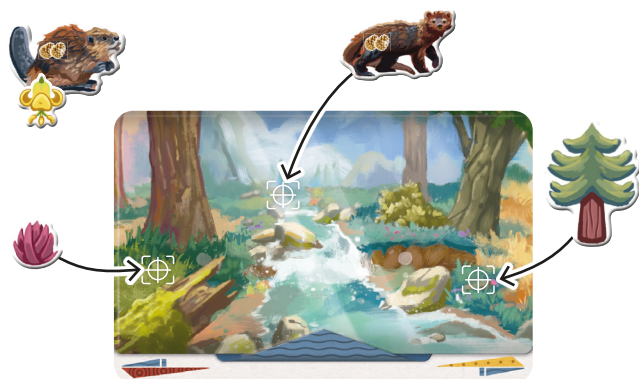
IMPORTANT

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

Sur la carte Panorama, chaque icône [🎯] correspond à un emplacement pouvant accueillir un 🐾, 🌿 ou 🌲. Vous ne pouvez pas poser plus de jetons qu'il y a d'icônes [🎯].

Choisissez et rangez à la réserve générale les jetons que vous ne pouvez pas poser faute d'icônes [🎯] libres sur votre nouvelle carte Panorama 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 5 jetons différents. Malheureusement, l'arrière plan de votre photo n'accepte qu'un maximum de 3 jetons. Vous devez donc en replacer 2 sur leurs réserves respectives. Vous choisissez de rejeter le castor et la fleur jaune.

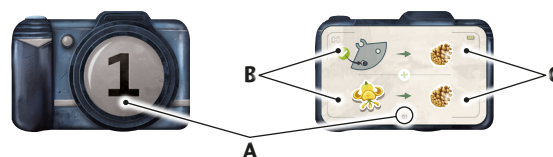
Vous ne pouvez poser les jetons que sur la **nouvelle** carte Panorama; en aucun cas sur une autre carte préalablement posée.

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 gagné qu'une seule fois par tour.

Prenez à 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 carte Panorama).

Déplacez tout 🐾 que vous venez de photographier.

RAPPEL

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

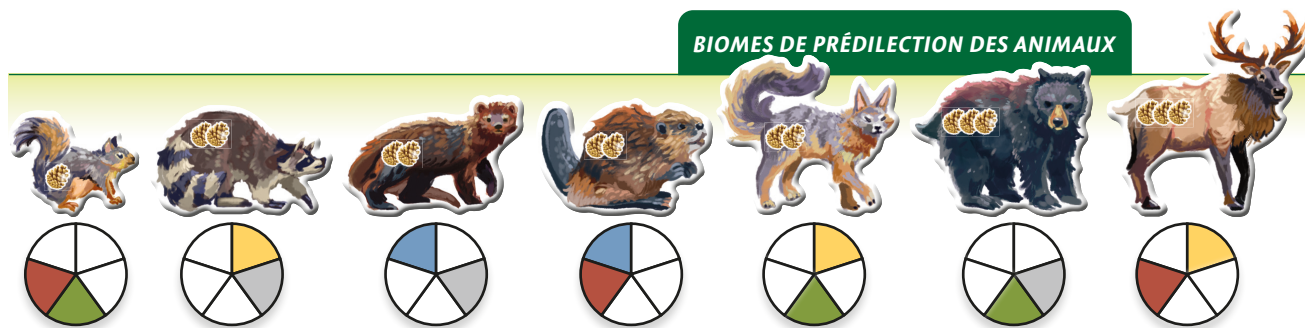
Pour ce faire:

1. Récupérez le 🐾 que vous venez d'utiliser et rangez-le sous votre plateau 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 carte Panorama: 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



LES ACTIONS DE VOTRE TOUR SONT TERMINÉES!

Conservez sous 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 cartes et marquez des 🍌 en conséquence:

- 1 🐾 = 0 🍌
- 2 types d'🐾 différents = 1 🍌
- 3 types d'🐾 différents = 3 🍌
- 4 types d'🐾 différents = 6 🍌
- 5 types d'🐾 différents = 10 🍌
- 6 types d'🐾 différents = 15 🍌
- 7 types d'🐾 différents = 21 🍌

LES JETONS HARMONIE

Chaque jeton 🍌 récupéré rapporte 1 🍌. Bien sûr, 🍌 vaut 3 🍌.

LES JETONS ANIMAUX

Chaque 🐾 rapporte des 🍌 (indiqués sur le jeton) selon son espèce. Additionnez les 🍌 de **tous** les animaux que vous avez pris en photo.

LES JETONS SÉQUOIA

Chaque 🌲 rapporte 2 🍌. Additionnez les 🍌 de tous les 🌲 que vous avez pris en photo.

LE PANORAMA

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

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

- 2 cartes harmonieusement connectées = 3 🍌
- 3 cartes harmonieusement connectées = 6 🍌
- 4 cartes harmonieusement connectées = 10 🍌
- 5 cartes harmonieusement connectées = 15 🍌

LES JETONS SOLEIL

Comptez les ☀️ posés sur vos cartes Panorama:

- 0 ☀️ = 0 🍌
- 1 ☀️ = 4 🍌
- 2 ☀️ = -1 🍌

LES EMPLACEMENTS

Chaque emplacement 🎯 non-occupé de vos cartes Panorama vous fait perdre 1 🍌.

LES JETONS FLEUR

Comptez les 🌸 posés sur vos cartes Panorama: chacun vous rapporte 1 🍌.

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 panorama;
- si l'égalité persiste encore, alors c'est celui qui a le plus de jetons 🍌.

Si, à ce stade, l'égalité persiste et signe, alors la victoire est partagée.



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 panorama de 3 cartes pour lequel vous marquez 6 🍌.

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 de base* (voir page 3) et 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 règles du *Jeu de base* restent d'application, avec toutefois les modifications décrites ci-après.
 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. L'équipe obtenant le score le plus élevé l'emporte.

DÉROULEMENT D'UN TOUR



En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chaque équipe doit effectuer consécutivement les trois actions décrites dans les règles du *Jeu de base*. Le binôme du joueur actif doit donc jouer son tour simultanément :

- le joueur 1 joue en même temps que le joueur 3, et vice-versa,
- le joueur 2 joue en même temps que le joueur 4, et vice-versa.

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 DU PHOTOGRAPHE



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

Attendez que vous ayez tous deux choisi la position finale de votre 📷 avant de passer à la prise de vue.

IMPORTANT

Votre 📷 et celui de votre binôme ne peuvent pas se chevaucher!

Sans vous gêner mutuellement, déplacez chacun votre 📷.

C. PRISE DE VUE



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

Attendez que vous ayez tous deux choisi la position finale de votre 🔊 avant de poursuivre l'action.

IMPORTANT

Votre 🔊 et celui de votre binôme ne peuvent pas se chevaucher!

e. REMPLISSEZ LES CONTRAINTES D'HARMONIE

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



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 le *Jeu en équipes* (voir page 9) et le *Jeu solo* (voir page 11).

MISE EN PLACE

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

DÉROULEMENT D'UN TOUR

C. PRISE DE VUE

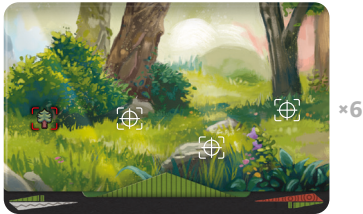
d. SAISISSEZ L'INSTANT

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

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



CARTE PANORAMA VERTE

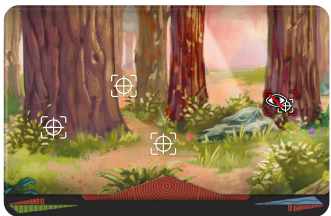
Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône  que s'il s'agit d'un .



x6



CARTE PANORAMA ROUGE

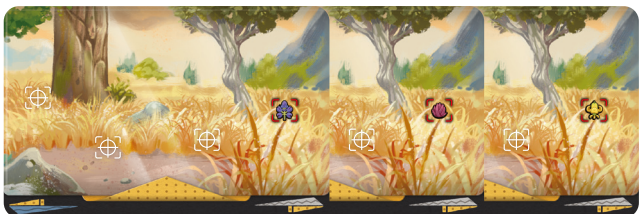
Vous ne pouvez poser un jeton sur l'icône  que si toutes les icônes  sont déjà occupées par un jeton.



x6



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.



x2

CARTE PANORAMA GRISE

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





FIN DE PARTIE



LES SÉRIES DE JETONS FLEUR

Chaque jeton  ne vous rapporte plus 1  comme dans le *Jeu de base*.

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

LES EMPLACEMENTS

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

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

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*.

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 🌳 mises en surbrillance sur la carte Aurore sont disponibles pour l'entrée en jeu de votre 🐾.

DÉROULEMENT D'UN TOUR ✕

Seul 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:

00.01.01 | 00.02.03 | 00.03.01 | 00.04.04 | 00.05.04

SCÉNARIO N°2 : À L'AFFÛT ✕

Mise en place: posez 3 🐾 non-utilisés sur le plateau de jeu en prenant soin de recouvrir avec chacun les icônes de fleur indiquées sur le schéma ci-contre :



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

Cartes Objectif:

00.01.02 | 00.02.01 | 00.03.02 | 00.04.03 | 00.05.03

SCÉNARIO N°3 : RANDONNÉE SPORTIVE ✕

Contrainte: tout 📷 est immédiatement rangé dans la boîte après avoir été utilisé une fois; il ne pourra plus être utilisé de la partie. De plus, vous perdez la partie si au moins un de vos clichs ne comprend pas de 🐾.

Cartes Objectif:

00.01.03 | 00.02.04 | 00.03.04 | 00.04.01 | 00.05.01

SCÉNARIO N°4 : SURRÉALISME ✕

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

Cartes Objectif:

00.01.04 | 00.02.02 | 00.03.03 | 00.04.02 | 00.05.02

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	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT	NOM	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT	NOM	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
Christophe	1	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Michaël	1	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Christophe	2	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Michaël	2	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Christophe	3	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Michaël	3	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Christophe	4	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
Michaël	4	?	? 🌟	? 🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
			🌟	🌟				🌟	🌟				🌟	🌟
			🌟	🌟				🌟	🌟				🌟	🌟



CARTE OBJECTIF 00.01.01

- +1 🌲 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +1 🌲 si vous photographiez une 🦌.



CARTE OBJECTIF 00.03.01

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



CARTE OBJECTIF 00.05.01

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



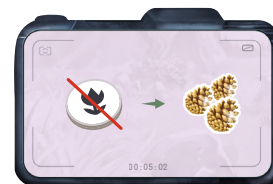
CARTE OBJECTIF 00.01.02

- +1 🌲 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +1 🌲 si vous photographiez un 🌲.



CARTE OBJECTIF 00.03.02

- +2 🌲 si vous venez de prendre en photo un paysage (carte Panorama) que vous aviez déjà photographié précédemment.



CARTE OBJECTIF 00.05.02

- +3 🌲 si vous n'avez pas photographié de 🌿.



CARTE OBJECTIF 00.01.03

- +1 🌲 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +2 🌲 si votre 🌫️ recouvre, même partiellement, un trou hexagonal.



CARTE OBJECTIF 00.03.03

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



CARTE OBJECTIF 00.05.03

- +3 🌲 si vous n'avez pas photographié de 🐾.



CARTE OBJECTIF 00.01.04

- +1 🌲 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +2 🌲 si votre 🌫️ recouvre, même partiellement, le lac central.



CARTE OBJECTIF 00.03.04

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



CARTE OBJECTIF 00.05.04

- +3 🌲 si un 🐾 est partiellement recouvert par votre 🌫️.



CARTE OBJECTIF 00.02.01

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



CARTE OBJECTIF 00.04.01

- +2 🌲 si le lac se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre 🌫️, à l'opposé de votre 🌫️.

* Vous réalisez une prise de vue parfaite lorsqu'une partie d'un des sujets de votre photographie (🌿🌲 ou 🐾) 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 🌫️).



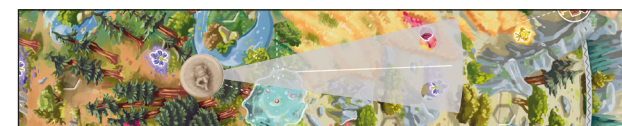
CARTE OBJECTIF 00.02.02

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



CARTE OBJECTIF 00.04.02

- +2 🌲 si une case 🏠 se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre 🌫️, à l'opposé de votre 🌫️.



Exemple: une partie de 🌿 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 🌲.



CARTE OBJECTIF 00.02.03

- +1 🌲 si la carte Panorama de votre photo correspond à un des biomes opposés à celui actuellement occupé par le 🌞.



CARTE OBJECTIF 00.04.03

- +2 🌲 si un 🌫️ se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre 🌫️, à l'opposé de votre 🌫️.

Note: cette règle simule la règle des tiers en photographie; les compositions basées sur les proportions 2/3-1/3 donnent des photographies plus harmonieuses.



CARTE OBJECTIF 00.02.04

- +1 🌲 si votre 🌫️ se trouve, même partiellement dans le biome où se trouve actuellement le 🌞.**



CARTE OBJECTIF 00.04.04

- +2 🌲 si un 🐾 se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre 🌫️, à l'opposé de votre 🌫️.

** Un biome est un des cinq segments du plateau, chacun correspondant à un type de carte Panorama. Chaque biome a une couleur dominante et un type de décor.

Si vous devez définir avec précision si un 🌫️ 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. Un 🌫️ à cheval sur deux biomes est considéré comme étant dans ces deux biomes.

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

