

PAOLO MORI

BLÄTTERRAUSCHEN

Saisons en forêt

Pour 2-6 joueurs à partir de 8 ans | Durée : env. 20 minutes

IDÉE ET BUT DU JEU

Lancez les dés. En tenant compte du résultat, vous dessinez une région sur votre feuille de jeu. Ensuite, choisissez à l'intérieur de votre région un et un seul symbole et cochez-en toutes les cases. À la fin de la partie, le nombre de points gagnés varie selon les symboles cochés. **Celui qui a collecté le plus de points, gagne la partie.**

MATÉRIEL

- 1 bloc de jeu
(contient 200 feuilles, avec 50 feuilles par saison)
- 2 dés imprimés
- Vous avez besoin en plus d'un crayon par joueur



CHAMP

SYMBOLE

CHAMP DE DÉPART

Chaque feuille de jeu contient 6 champs de départ; ces champs représentent toutes une feuille verte sur fond jaune et sont numérotés.

→ DÉCOMPTÉ FLEUVE



Printemps



Été



Automne



Hiver

MISE EN PLACE

- Prenez chacun une feuille de jeu Printemps et placez la devant vous (lors de vos prochaines parties, vous pourriez choisir ensemble une autre saison commune).
- Prenez chacun un crayon.
- Disposez les dés à proximité des joueurs.
- Le dernier à avoir été en forêt devient le premier joueur. Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur choisit un champ de départ différent.
- Le premier joueur prend les dés et commence la partie.



DÉROULEMENT

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche est structurée en 4 phases :

- 1 Lancer les dés
- 2 Dessiner une région
- 3 Champ(s) à cocher
- 4 Zone de décompte

Ces 4 phases sont réalisées dans cet ordre à chaque manche. À la fin de la manche, les dés sont passés au joueur suivant dans le sens horaire et une nouvelle manche débute.

1 Lancer les dés

Le joueur qui a les dés en main les lance. Dès qu'un nuage apparaît, différents événements surviennent selon la saison jouée. Voir les règles spécifiques par saison. (à partir de la p. 6).

2 Dessiner une région

Ensuite, dessinez **tous** une région sur votre feuille de jeu. Cette région prend la forme d'un rectangle constitué d'un certain nombre de champs.

La longueur et la largeur de cette région – entre d'autres termes, le nombre de champs que contient la région-, dépendent de la valeur des dés lancés.

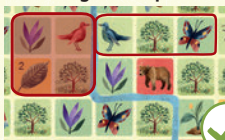


Par exemple, un lancer de dés permet d'obtenir les valeurs **2** et **4**. Dessinez une région d'une longueur de **4** champs et d'une largeur de **2** champs ou une région d'une longueur de **2** champs et d'une largeur de **4** champs, au choix.

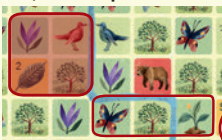


Lors de la première manche, **votre champ de départ doit être compris dans la région que vous dessinez**. Les autres champs de départ ne sont pas pris en compte. Pour les régions dessinées lors des manches suivantes, les règles suivantes s'appliquent :

- La nouvelle région doit compter au moins un champ **adjacent à une région dessinée précédemment, verticalement ou horizontalement**.
- Deux régions qui se touchent par un coin uniquement (en diagonal) **ne sont pas considérées comme adjacentes**.
- Une région ne peut en recouvrir une autre, même partiellement.



La nouvelle région compte un champ adjacent à une région dessinée précédemment.



La nouvelle région **ne compte aucun** un champ adjacent à une région dessinée précédemment.



→ non autorisé!

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas dessiner une région, vous devez marquer un **échec**. Chaque échec entraîne un **malus de 3 points** en fin de partie. Vous pouvez marquer jusqu'à 6 échecs. **Passé ce 6^{ème} échec**, la partie s'arrête pour vous. Vos points seront comptés à la fin de la partie



3 Champ(s) à cocher

Après avoir dessiné une région, chacun choisit **un** symbole contenu dans sa région et coche, dans cette région, **tous** les champs correspondant à ce symbole.

4 Zone de décompte

Ensuite, reportez les symboles cochés dans la zone de décompte appropriée. Pour cela, cochez autant de cercles que le nombre de symboles cochés dans la région. **Pour chaque symbole, il est indiqué combien de cercles vous êtes autorisés à cocher au maximum au cours de la partie.**

Conseil : Vous pouvez ensuite barrer la région dessinée au cours de la manche afin de repérer plus facilement les champs encore libres.



AVANT LA NOUVELLE MANCHE

Avant d'entamer une nouvelle manche, vous pouvez décider si vous souhaitez **continuer à jouer** ou **passer**.

Si vous **passez**, vous ne pouvez plus dessiner de région ni cocher de champs. Cela signifie que vous ne pouvez plus scorer (il n'est plus possible non plus de cocher de nuage ☁).

Si vous **continuez**, vous pouvez utiliser le prochain lancer de dés, c'est-à-dire tenter de dessiner une nouvelle région et cocher de nouveaux champs.

! **Attention :** Si, lors de la manche suivante, vous ne pouvez plus dessiner de région, par exemple parce que vous n'avez plus assez de champs libres à disposition, vous devez marquer un échec.

JOKER

Vous pouvez utiliser votre **joker 1x par feuille de jeu**. Cela signifie que, après un lancer, vous pouvez déterminer librement la valeur du dé Joker. Le dé Joker varie selon la saison jouée (voir la zone de score de la feuille de jeu).

Vous pouvez utiliser votre **joker** même si vous n'avez pas lancé les dés lors de cette manche. Lorsque vous utilisez votre Joker, cochez le symbole correspondant sur la feuille de jeu. Vous n'êtes autorisé à choisir qu'une valeur parmi celles figurant sur les dés. Un symbole nuage **ne peut pas** être modifié — il ne peut être ignoré (il est joué normalement) et seule la valeur du dé est modifiée.

Le fait de ne pas avoir coché de Joker au cours de la partie n'a aucun effet.



FIN DE PARTIE

On joue autant de manches **jusqu'à ce que plus personne ne veuille ou ne puisse continuer à jouer**. Cela survient lorsque tous les joueurs ont passé ou ont marqué 6 échecs sur leur feuille de jeu.



DÉCOMPTÉ FINAL

Les points sont décomptés en fin de la partie. Marquez vos points selon chacune des règles de décompte décrites ci-après, et additionnez-les.

Le joueur qui compte le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a marqué le moins d'échec remporte la partie.

Avant de commencer à jouer, lisez les règles de décompte du printemps à la page 6, puis les exemples détaillés (non traduits) dans les pages suivantes.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Die erste Spielrunde ...

Du startest bei Startfeld 1.

1

Folgende Würfel werden geworfen:



2

Nun zeichnest du ein Gebiet ein, das 4 Felder lang und 2 Felder breit ist.

3

Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall wählst du den Baum als Symbol aus und kreuzt die 2 Felder mit Baum-Symbol an.

4

Dann trägst du die gerade angekreuzten Felder in die Wertung ein.

Nachdem alle ein Gebiet eingezeichnet, ihre Felder angekreuzt und in die Wertung eingetragen haben, beginnt eine neue Spielrunde.

1

Folgende Würfel werden geworfen:



2

Nun zeichnest du ein Gebiet ein, das 3 Felder breit und 1 Feld lang ist. Das neu eingezeichnete Gebiet muss mindestens mit einem Feld an ein vorhandenes Gebiet angrenzen.

3

Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall hast du das Vogelpaar ausgesucht. Für diese Wertung musst du 2 **unterschiedliche** Vögel im selben Gebiet haben und gleichzeitig ankreuzen. Das sind ein blauer und ein roter Vogel.

4a

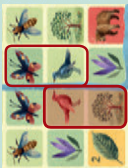
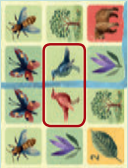
Anschließend trägst du das gerade angekreuzte Paar in die Wertung ein.

4b

Da du mit dem Einzeichnen des Gebietes den Fluss überquert hast, musst du dir auch eine Flussüberquerung in die Wertung eintragen.

FLUSSÜBERQUERUNG (je Spielblatt unterschiedlich!)

Wenn du ein Gebiet über den Fluss eingezeichnet, dann zählt das als **Flussüberquerung**.
ACHTUNG: Alle Spielpläne haben unterschiedliche Regeln bezüglich des Flusses (ab S. 6).



Ein Gebiet darf an den Fluss angrenzen. Das zählt nicht als Flussüberquerung.



EXEMPLE DÉTAILLÉ (SUITE)

Nach einigen Spielrunden ...

Folgende Würfel werden geworfen:



1

Nun musst du ein Gebiet mit den Seitenlängen von 2 und 3 Feldern einzeichnen. Allerdings hast du nicht ausreichend freie Felder in dieser Anordnung zur Verfügung!

2

Jetzt zeichnest du ein Gebiet ein, das 3 Felder breit und 1 Feld lang ist.

2b

Du setzt deinen Joker ein und änderst damit für dich die Zahl, die der grüne Würfel zeigt, von 2 auf 1. Die Wolke wird trotzdem gezählt!

2a

Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall den Schmetterling.

3

4a Du trägst deine gerade angekreuzten Felder in die Wertung ein. Da in diesem Zug eine Wolke gewürfelt wurde, gilt auch diese für deine Wertung.

4

Am Ende der Runde überlegst du, ob du **aussteigen** willst, weil du nur noch wenige freie Felder hast. Du beschließt aber **weiterzuspielen** und eine neue Runde beginnt.

Am Spielende ...

Folgende Würfel werden geworfen:



1

Nun musst du ein Gebiet mit den Seitenlängen von 2 auf 2 Feldern einzeichnen. Allerdings hast du wieder genügend freie Felder in passender Anordnung, noch deinen Joker zur Verfügung!

2

Da du nicht genügend freie Felder zur Verfügung hast und somit kein Gebiet einzeichnen kannst, darfst du auch keine Felder ankreuzen.

3

4a Du musst dir einen Fehlwurf eintragen. Da 2 gewürfelt wurden, musst du diese dennoch in die Wertung eintragen.

4

4a

4b



Am Ende dieser Runde beschließt du **aussteigen**. Du könntest allerdings noch weiterspielen, bis du 6 Fehlwürfe eingetragen hast. Wenn alle ausgestiegen sind bzw. alle 6 Fehlwürfe eingetragen haben, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

[illegible]

- | | | | | | |
|---|--|----------------------------|---|--|----------------------------|
| 1 | Du hast 12 Bäume angekreuzt = 12 Punkte. Außerdem erhältst du ab 10 Bäumen 5 Bonuspunkte. | Insgesamt 17 Punkte | 6 | Es wurden 3 Wolken gewürfelt. Ein Sprössling ist damit 2 Punkte wert. Du hast 1 Sprössling angekreuzt. | Insgesamt 2 Punkte |
| 2 | Du hast 4 Blumen angekreuzt. Da du nur eine Reihe vollständig hast, ist jede Biene 3 Punkte wert. Du hast 3 Bienen angekreuzt. | Insgesamt 9 Punkte | 7 | 3 Bären sind außerhalb deiner Gebiete. | Insgesamt 9 Punkte |
| 3 | Du hast 8 Schmetterlinge angekreuzt (gerade Anzahl!). | Insgesamt 16 Punkte | 8 | Du hast 1 Mal den Fluss überquert. | Insgesamt -1 Punkt |
| 4 | Du hast 1 Vogelpaar angekreuzt. | Insgesamt 5 Punkte | 9 | Du hast 1 Fehlwurf gemacht. | Insgesamt -3 Punkte |
| 5 | Du hast keinen Regenbogen angekreuzt. | Keine Punkte | | $17 + 9 + 16 + 5 + 0 + 2 + 9 - 1 - 3 = 54$ | 54 Punkte |

Dé joker





BAUM : Chaque arbre rapporte 2 points. Toutefois, vous n'êtes autorisés à cocher un arbre que si au moins un symbole nuage est présent sur les dés lancés.



PÂQUERETTE : Chaque pâquerette rapporte 2 points. Mais vous ne marquez ces points que si vous avez coché un nombre impair de pâquerettes. Dans le cas contraire, vous ne marquez aucun point.



TRÈFLE : Le joueur qui coche en premier les 4 trèfles reçoit 20 points. Si lors d'un tour, plusieurs joueurs arrivent à cocher les 4 trèfles, ils reçoivent chacun 20 points. Les joueurs qui, par la suite, cochent les 4 trèfles ne reçoivent que 10 points.



POMME, CERISE, PÊCHE : Multipliez entre eux le nombre de cases cochées pour chacun de ces 3 symboles de fruits.

Exemple 1: pour 2 pommes, recevez 2 points.

Exemple 2: pour 2 pommes et 3 cerises, recevez $2 \times 3 = 6$ points.

Exemple 3: pour 2 pommes, 3 cerises et 4 pêches, recevez $2 \times 3 \times 4 = 24$ points.



LUCIOLES : Chaque luciole rapporte 3 points. Toutefois, vous n'êtes autorisés à cocher une luciole que si aucun symbole nuage n'est présent sur les dés lancés.



MOUSTIQUE : À la fin de la partie, si tous les moustiques se trouvent à l'extérieur des régions dessinées, vous recevez 15 points. Si ne ne serait-ce qu'un seul moustique est inclus dans une région dessinée, ils ne rapportent aucun point.



SERPENT : Chaque serpent qui se trouve à l'extérieur des régions dessinées rapporte 3 points.



TRAVERSÉE DU FLEUVE (neutre) :

En été, il fait chaud et le fleuve est asséché. Le fleuve ne constitue ainsi pas un obstacle au tracé des régions. Il est neutre et sa traversée n'entraîne aucun point en moins ou en plus.

AUTOMNE



CHAMPIGNON : Dans la région dans laquelle vous cochez les champignons bruns, vous devez, en même temps, cocher tous les champignons rouges s'il y en a. Chaque champignon brun rapporte 3 points mais chaque champignon rouge entraîne un malus de -2 points.



POMME DE PIN : Chaque rangée de 4 pommes de pin rapporte 12 points. Seules les rangées complètes rapportent des points. Il est possible d'atteindre deux rangées complètes.



CONIFÈRES : Là aussi, seules les rangées complètes de conifères rapportent des points :
3 conifères = 10 points / 6 conifères = 20 points / 9 conifères = 30 points.



GLANDS ET ÉCUREUILS : Lors du décompte, le nombre de glands est multiplié par celui des écureuils. Si l'un de ces deux symboles n'a pas été coché, ils ne rapportent aucun point.



ARBRES FEUILLUS ET FEUILLE : Pour chaque paire d'arbre et de feuille, recevez 5 points. Seuls les paires complètes rapportent chacune 5 points.



TEMPÊTE : Lorsqu'un lancer de dé fait apparaître un nuage, la région dessinée doit obligatoirement inclure au moins une tempête. Ensuite, vous choisissez normalement un symbole et cochez les champs correspondants dans la zone de décompte. Si vous ne pouvez pas dessiner de région comportant une tempête, vous devez marquer un échec.

FLEUVE – AUCUNE TRAVERSÉE DU FLEUVE N'EST AUTORISÉE :

À l'automne, il pleut fort. De ce fait, vous n'avez pas le droit de traverser le fleuve, c'est à dire qu'aucune région ne peut être dessinée de part et d'autre du fleuve. Les régions jouxtant le fleuve sont cependant autorisées.



FLOCON ET ARBRE : Chaque arbre rapporte 1 point. Toutefois, vous êtes autorisés à cocher des arbres que s'il se trouve également **au moins un flocon** dans la région dessinée. Les flocons ne rapportent aucun point.



RENARD DES NEIGES : Chaque renard rapporte 3 points. Toutefois, vous ne pouvez le cocher que si la région dessinée n'en contient qu'**un** seul.



OISEAU ET BAIE : Chaque **paire** d'oiseau et de baie rapporte 5 points, mais seulement si leur nombre est **identique**. Si en fin de partie vous **n'avez pas coché exactement** le même nombre d'oiseaux et de baies, vous ne marquez aucun point.



ÉLAN : Les élans ne sont pas cochés. En fin de partie, si **tous** les élans se trouvent à l'intérieur de vos régions, recevez 12 points.



STALACTITE : Si en fin de partie vous avez coché **exactement** 5 stalactites, recevez 15 points.



HOUX : Le nombre de points que rapporte le houx est tiré au dé. En fin de partie, un joueur lance **un** dé. Le résultat détermine le nombre de point de chaque branche de houx pour tous les joueurs.



NUAGES ET PERCE-NEIGE : Lorsqu'un lancer de dé fait apparaître un nuage, cochez-le dans votre zone de décompte. À la fin de la partie, recevez 3 points par perce-neige cochée si leur nombre est au moins égal au nombre de nuages cochés. Les nuages ne rapportent aucun point.



FLEUVE – TRAVERSÉE DU FLEUVE (Point en plus) :

Si vous dessinez une région qui traverse le fleuve, cochez une traversée dans votre zone de décompte. Chaque traversée vous rapporte 1 point.

VARIANTES

Toute une année : Au lieu de jouer une seule feuille, jouez les 4 saisons à la suite et additionnez les points à la fin de l'année. Celui qui en a le plus, remporte la partie.

Seul en forêt : Seul, « Blätterrauschen » est aussi un défi palpitant. Essayez d'améliorer votre score de partie en partie.

L'AUTEUR



Paolo Mori, né en 1977, vit avec sa femme et ses deux enfants à l'orée de la forêt près de Palerme. Depuis 2006, il a publié plus de 30 jeux de société et fait partie intégrante de la scène du jeu. Après le jeu de cartes « Memento », l'auteur sort son premier jeu Roll & Write chez KOSMOS-Verlag.

L'auteur et l'éditeur aimeraient remercier tous ceux qui ont été impliqués dans les tests, la lecture des règles et la création du jeu et qui ont fait « bruisser les feuilles » avec beaucoup d'idées créatives dans ce que vous tenez maintenant entre vos mains.

L'auteur remercie particulièrement : Alice Mori, Francesco Sirocchi, Carlo A. Rossi, Alfredo Berni, Giovanni Melandri, Francesco Pelagatti, Danilo Bersani, Luca Chiapponi

Illustration & Graphisme : Elli Jäger

Développement technique de produits : Monika Schall

Rédaction : Felix Noe, Wolfgang Lüdtker

Traduction fanmade : Loïc Lorthioir

Tous droits réservés.

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart

Téléphone : +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 680435

