

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.

→ DÉCOMPTE 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.

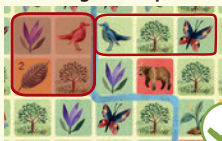


Par exemple, un lancer de dés permet d'obtenir les valeurs **2** et **4**. Dessinez une région d'une longueur de **4** champs et d'une largeur de **2** champs ou une région d'une longueur de **2** champs et d'une largeur de **4** champs, au choix.



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 :

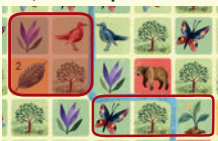
- La nouvelle région doit compter au moins un champ **adjacent à une région dessinée précédemment, verticalement ou horizontalement**.
- Deux régions qui se touchent par un coin uniquement (en diagonal) **ne sont pas considérées comme adjacentes**.
- Une région ne peut en recouvrir une autre, même partiellement.



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



→ autorisé!



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.

Le premier tour du jeu...

Vous commencez au champ de départ 1.

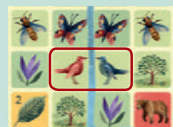
Les dés suivants sont lancés :

Maintenant, vous dessinez une zone longue de 4 champs et mesure 2 champs de large.

Ensuite, vous choisissez un symbole dans cette zone et vérifiez tous ses champs dans la zone. Dans ce cas, sélectionnez l'arbre comme symbole et cochez les 2 champs avec le symbole de l'arbre.

Ensuite, vous entrez les champs que vous venez de cocher dans la notation. 4

Une fois que chacun a dessiné une zone, son
Une fois que vous avez coché les champs et les avez saisis dans le classement, une nouvelle partie du jeu commence.



TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE (différent pour chaque feuille !)

Si vous dessinez une zone au-dessus de la rivière, cela compte comme une traversée de rivière.
ATTENTION : Tous les plateaux de jeu ont des règles différentes concernant le déroulement (à partir de la page 6).

Le deuxième tour du jeu...

Les dés suivants sont lancés :

Dessinez maintenant une zone de 3 champs de large et 1 champ c'est long. La zone nouvellement dessinée doit border une zone existante par au moins un champ.

Ensuite, vous choisissez un symbole dans cette zone et vérifiez tous ses champs dans la zone. Dans ce cas, vous avez choisi le couple d'oiseaux. Pour cette note, vous devez obtenir 2 oiseaux **différents** dans la même zone et les cocher en même temps. Ce sont un oiseau bleu et un oiseau rouge.

Ensuite tu portes celui que tu viens de vérifier paire dans la note.

Puisque vous avez traversé la rivière lorsque vous avez marqué la zone, vous devez également inscrire une traversée de rivière dans le score.



Une zone peut border la rivière.
Cela ne compte pas comme une traversée de rivière.

Après quelques tours de jeu...

Les dés suivants
sont lancés :



1

2

Vous devez maintenant dessiner une zone avec des côtés de 2 et 3 champs. Cependant, vous ne disposez pas de suffisamment de champs libres dans cet arrangement !

Tu paries ton joker
et change-le
pour vous le chiffre indiqué
par le dé vert est celui de
2 contre 1. Le nuage compte
toujours !

Maintenant, vous dessinez
une zone de 3 champs de
large et 1 champ de long.

Ensuite, vous sélectionnez un symbole dans cette zone et vérifiez tous ses
champs dans la zone. Dans ce cas, le papillon.

4a Vous saisissez les champs que vous venez de cocher dans la notation.
4b Il y en a un ☁ dans ce lancé de dés, cela s'applique également à
votre note.

vous décidez si vous souhaitez
vous coucher à la fin du tour car
il ne vous reste que quelques
espaces libres.
Mais vous décidez de continuer à
jouer et une nouvelle manche
commence.

A la fin du jeu...

Les dés suivants sont lancés :



1

2

Vous devez maintenant dessiner une zone avec des côtés de 2 sur 2 champs.
Cependant, vous ne disposez ni de suffisamment d'espaces libres dans une
disposition appropriée, ni de votre joker disponible !

Comme vous ne disposez pas de suffisamment de champs
libres et que vous ne pouvez donc pas tracer une zone,
vous n'êtes pas autorisé à cocher aucun champ.

4a Vous devez enregistrer un échec.
4b Puisque 2 ☁ ont été lancés, vous devez
entrez toujours cela dans la notation.



A la fin de ce tour, vous décidez de vous retirer. Cependant, vous pouvez continuer à
jouer jusqu'à ce que vous ayez enregistré 6 lancers manqués. Lorsque tout le monde
a abandonné ou que tous ont enregistré 6 lancers manqués, le jeu se termine et le
décompte final suit.

DÉCOMPTE FINAL



1 Vous avez coché 12 arbres = 12 points.
Vous recevez également 5 points bonus si vous possédez 10 arbres.

Total
17 Points

2 Vous avez coché 4 fleurs. Puisque vous n'avez qu'une seule ligne complète, chaque abeille vaut 3 points. Vous avez coché 3 abeilles.

Total
9 Points

3 Vous avez coché 8 papillons (nombre pair !).

Total
16 Points

4 Vous avez coché 1 couple d'oiseaux.

Total
5 Points

5 Vous n'avez pas coché un arc-en-ciel.

Aucun
Points

6 3 nuages ont été roulés. Une pousse vaut donc 2 points. Vous avez coché 1 pousse.

Total
2 Points

7 3 ours sont hors de vos territoires.

Total
9 Points

8 Vous avez traversé la rivière une fois.

Total
-1 Points

9 Vous avez effectué 1 lancer manqué.

Total
-3 Points

17+9+16+5+0+2+9-1-3=54

54 Points

PRINTEMPS

Dé joker



ARBRE : Chaque arbre vaut 1 point. Si 10 arbres ou plus sont cochés, vous obtenez un bonus de 5 points. Ce bonus est ajouté au total des points obtenus pour les arbres.



ABEILLE ET FLEUR : La valeur d'une abeille dépend du nombre de fleurs cochées au cours de la partie. Pour 1-2 fleurs cochées, les abeilles ne rapportent **aucun** point. Pour 3-5 fleurs cochées, chaque abeille rapporte **3 points**. Pour 6-8 fleurs cochées, chaque abeille rapporte **4 points**. Pour 9 fleurs cochées, chaque abeille rapporte **5 points**.



PAPILLON : Chaque papillon coché rapporte 2 points. Mais les points ne sont marqués que si un nombre **pair** de papillons a été coché.



COUPLE D'OISEAUX : Chaque couple coché constitué d'un oiseau bleu et d'un oiseau rouge rapporte 5 points. Attention : le couple d'oiseau doit être coché dans **une seule et même** région.



ARC-EN-CIEL : Si les 7 arcs-en-ciel sont cochés, vous gagnez 30 points.



NUAGE ET JEUNE POUSSE : Chaque symbole de nuage qui apparaît en cours de partie doit être coché dans la zone de décompte. Le nombre de points rapporté par une jeune pousse dépend du nombre de nuages cochés. Si 3-5 nuages ont été cochés, chaque jeune pousse rapporte **2 points**. Si 6 nuages ou plus ont été cochés, chaque jeune pousse rapporte **4 points**. Si moins de 3 nuages ont été cochés, les jeunes pousses cochées ne rapportent **aucun** point.



OURS : Chaque ours qui **n'est pas** dans l'une de vos régions à la fin vaut 3 points.

FLEUVÉE - TRAVERSÉE DU FLEUVE (malus) :

Lorsque vous traversez le fleuve lors du dessin d'une région, cochez une case traversée du fleuve dans la zone de décompte. Chaque traversée du fleuve entraîne un malus de -1 point.



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

