

UN JEU D'UWE ROSENBERG

SPRING MEADOW



LIVRET DE RÈGLES



SPRING MEADOW

Les premières fleurs délicates annoncent la fin d'un hiver rigoureux. Jour après jour, le soleil brille plus longtemps et repousse la neige. Les prairies luxuriantes refont surface et les marmottes sortent lentement de leur hibernation.

Le temps est parfait pour une randonnée.

Choisissez votre itinéraire avec soin, surveillez les terriers de marmottes et emmenez assez de collations. Vos chances de remporter un badge de randonnées sont assez basses si vous vous retrouvez affamé dans la neige.



Retrouvez notre
vidéorègle
sur:

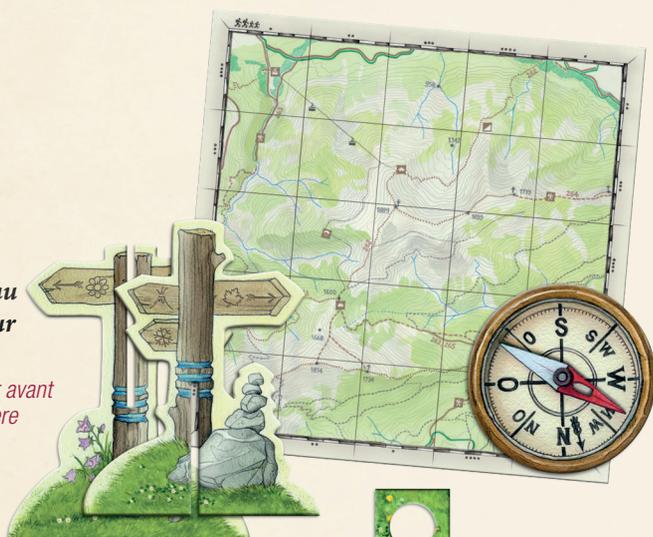
www.act-in-games.com

Matériel de jeu

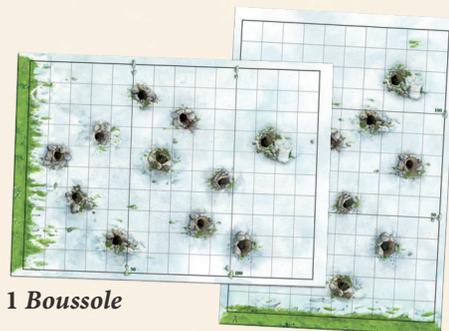
1 *Carte de Randonnée* recto-verso

1 *Panneau Indicateur*

À assembler avant votre première partie.

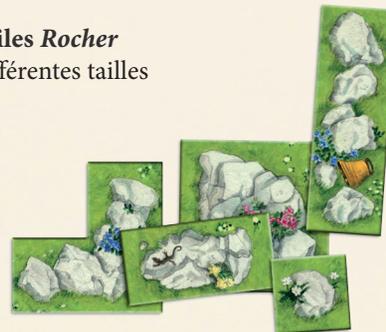


4 plateaux *Montagne* recto-verso



1 *Boussole*

72 tuiles *Rocher* de différentes tailles



100 tuiles *Prairie* de différentes tailles

25 tuiles *Marmotte*



5 tuiles *Pique-nique / Badge de Randonnées*



1 livret de règles

Dans de nombreuses régions touristiques d'Europe, des badges de randonnées sont donnés en récompense aux randonneurs disciplinés qui parcourent une série de promenades et les documentent.

Voici les règles pour le mode multijoueur.

Vous trouverez les règles du mode solo à partir de la page 10.

But du jeu

Un rêve devenu réalité pour tout randonneur : une prairie printanière dans des montagnes verdoyantes, sans la moindre trace de neige.

Placez habilement vos tuiles *Prairie* pour créer la plus grande zone déneigée avant une phase de *Décompte des points*. Le premier joueur à remporter deux phases de *Décompte des points* remporte la partie.

Aperçu du jeu

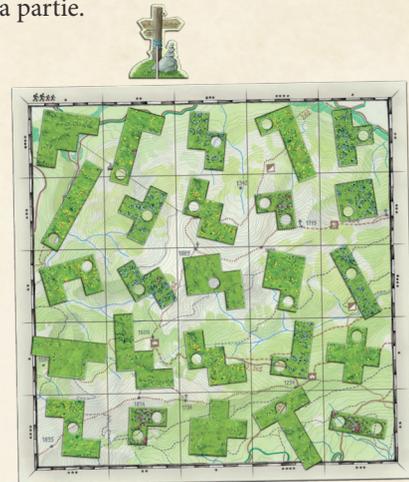
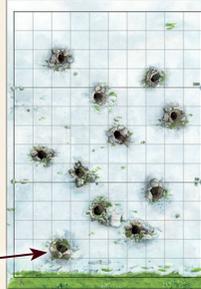
Choisissez une tuile *Prairie* de la **Ligne Active** sur la carte de randonnée.

La **Ligne Active** est marquée par le *Panneau Indicateur*. Placez cette tuile sur votre plateau *Montagne*.

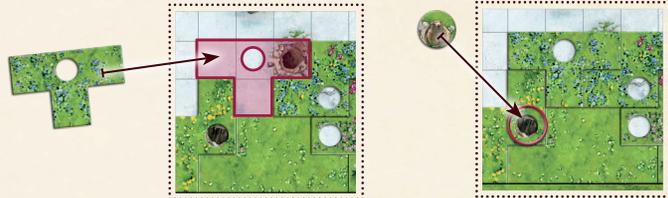
Faites attention aux trous dans les tuiles *Prairie* et aux terriers sur le plateau *Montagne*.

Les terriers mettent au défi vos capacités de placement et les trous **adjacents** vous permettent de placer des tuiles *Rochers* supplémentaires.

Ceci est un terrier.



Si vous voulez recouvrir un terrier, vous devez placer une *Marmotte* sur un terrier déjà **déneigé**.

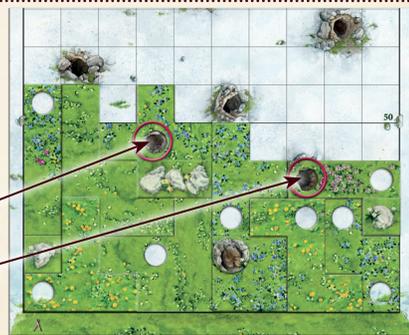


Lorsque la **Ligne Active** ne contient plus qu'une tuile *Prairie* ou moins, une phase de *Décompte des points* est déclenchée.



En commençant par le **bas** de votre plateau, tenez compte de toutes les lignes complètement déneigées et des espaces recouverts de la **première** ligne incomplète pour totaliser vos points.

Le joueur avec le plus de points remporte un *Badge de Randonnées* et doit placer des *Marmottes* sur chacun de ses terriers déneigés.



Remplissez ensuite la *Carte de Randonnée* avec des tuiles *Prairie* piochées au hasard.

Le premier joueur à remporter son deuxième *Badge de Randonnées* remporte la victoire.



Mise en place

- A** Placez la *Carte de Randonnée* au centre de la table, du côté correspondant au nombre de joueurs.
 2/4 joueurs  1/3 joueur(s)
- B** Mélangez toutes les tuiles *Prairie* et placez-en une au hasard sur chacun des 25 espaces de la *Carte de Randonnée*.
- C** Placez les tuiles *Prairie* restantes dans la boîte.
 Vous en aurez besoin plus tard pour remplir à nouveau la *Carte de Randonnée*.
- D** Placez les tuiles *Rocher*, *Marmotte*, *Pique-nique/Badge de Randonnées*, et la *Boussole* à proximité des joueurs dans une réserve commune.
- E** Placez le *Panneau Indicateur* au bord de la *Carte de Randonnée*, à côté de l'icône correspondant au nombre de joueurs.
- F** Mélangez les plateaux *Montagne* et donnez-en un à chaque joueur. Orientez le plateau pour que la flèche pointée vers le haut, sur une face au hasard. 

Selon l'espace disponible sur la table, choisissez si vous voulez orienter les plateaux *Montagne* verticalement ou horizontalement. Pour plus de facilité, nous recommandons que tous les joueurs utilisent la même orientation. Tous les exemples dans le livret de règles montrent une orientation verticale.



F

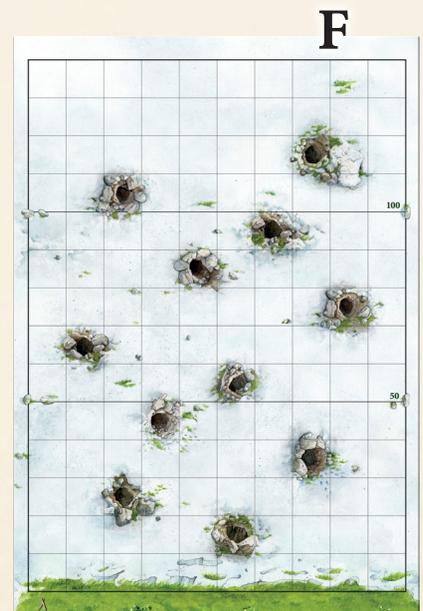
- G** Le dernier joueur à avoir gravi une montagne est le premier joueur. En compensation, les autres joueurs prennent une tuile *Rocher*, selon les indications suivantes :

 Le second joueur prend une tuile *Rocher* de deux espaces.

 Le deuxième joueur prend une tuile *Rocher* d'un espace, le troisième joueur prend une tuile *Rocher* de trois espaces.

 Le deuxième joueur prend une tuile *Rocher* d'un espace, le troisième joueur prend une tuile *Rocher* de deux espaces, le quatrième joueur prend une tuile *Rocher* de trois espaces.

Les joueurs posent cette tuile *Rocher* lors de leur **premier** tour.



G



C



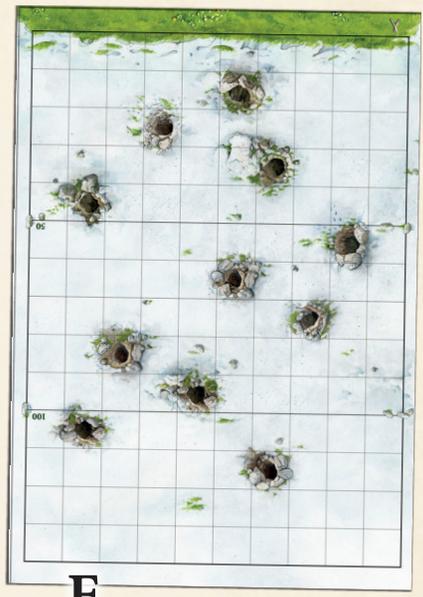
D



E



G



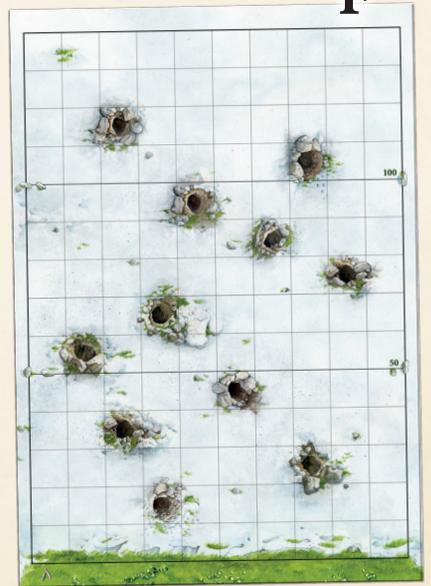
F



A

B

F



G



D

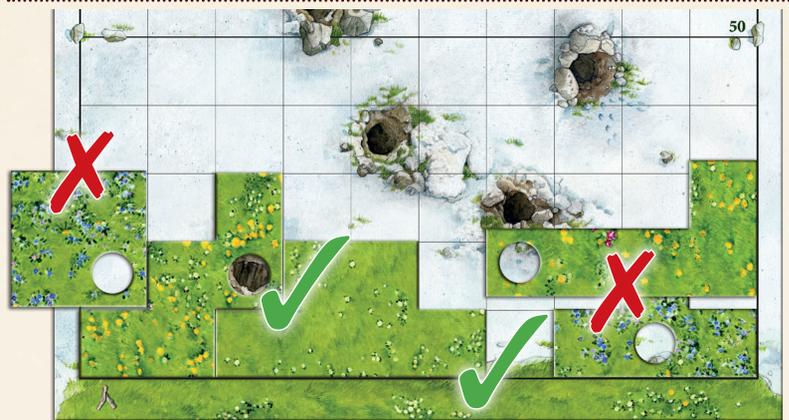
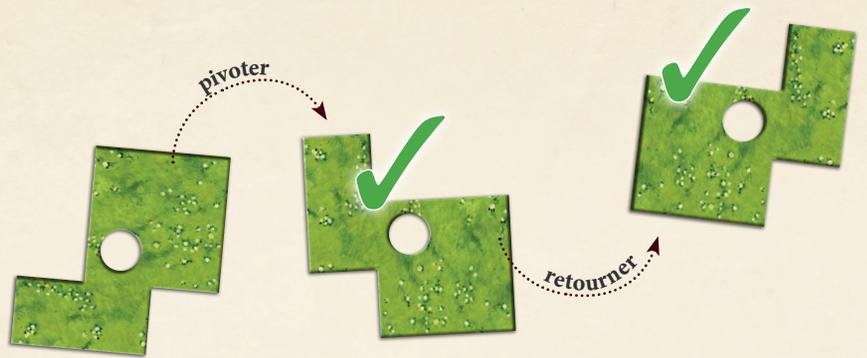
Règles de placement

Ces règles concernent les tuiles *Prairie* et *Rocher*.
Vous pouvez...

- ✓ placer vos tuiles uniquement sur votre propre plateau *Montagne*.
- ✓ retourner et pivoter les tuiles.
- ✓ placer les tuiles de manière adjacente ou séparée.
- ✓ placer une tuile perforée dont le trou coïncide avec un terrier.

Vous ne pouvez pas

- ✗ déplacer une tuile après l'avoir placée.
- ✗ placer une tuile par-dessus une autre, même partiellement.
- ✗ placer une tuile de manière à ce qu'elle dépasse du bord de votre plateau *Montagne*.
- ✗ placer une tuile qui recouvre un *Terrier*, à moins d'avoir un autre *Terrier* déneigé (voir l'exemple dans la section suivante).



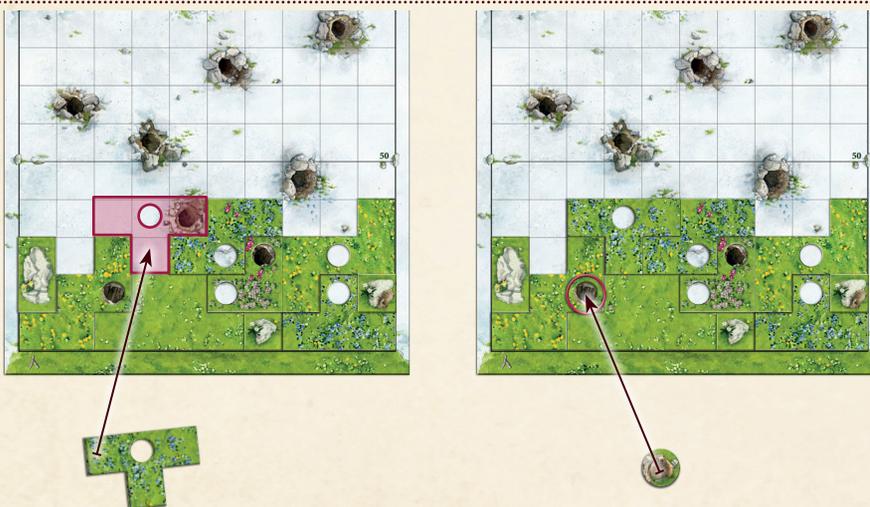
Terriers

Vous pouvez voir des terriers sur chaque plateau *Montagne*. Ces terriers comptent comme des espaces recouverts lors des phases de *Décompte des points*. Ils n'ont donc pas besoin d'être recouverts au début du jeu.

Un terrier qui est visible à travers le trou d'une tuile *Prairie* est appelé un **terrier déneigé**.
Chaque terrier déneigé vaut un point lors des phases de *Décompte des points*.

Quand vous recouvrez un terrier avec une tuile *Prairie* de manière à ce que celui-ci ne soit plus visible, vous **devez** placer une *Marmotte* sur un de vos terriers déneigés. En d'autres termes, vous pouvez seulement recouvrir un terrier si vous avez déjà au moins un terrier déneigé.

Les terriers recouverts par des tuiles *Marmottes* **ne comptent plus** comme des terriers déneigés.



Enola place une tuile Prairie et recouvre un terrier avec celle-ci. Elle doit placer une Marmotte par-dessus un terrier déneigé.

Les marmottes sont plutôt timides !



Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, le jeu se déroule dans le sens horaire.

À votre tour, dans l'ordre :

- 1) Déterminez si une phase de *Décompte des points* est déclenchée.
- 2) Choisissez une tuile *Prairie* et placez-la sur votre *Montagne*.
- 3) Déterminez si vous recevez des tuiles *Rocher*.
- 4) Déplacez le *Panneau Indicateur*.



1) Le Panneau Indicateur

Le *Panneau Indicateur* indique la **Ligne Active**.

Si, **au début** d'un tour, il reste **zéro** ou une tuile *Prairie* dans la **Ligne Active**, une phase de *Décompte des points* est déclenchée.

À deux joueurs, une phase de *Décompte des points* est déclenchée s'il reste 2 tuiles *Prairie* ou moins dans la **Ligne Active**.

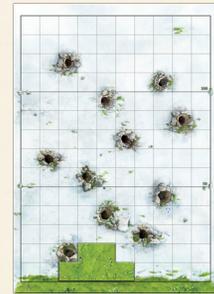
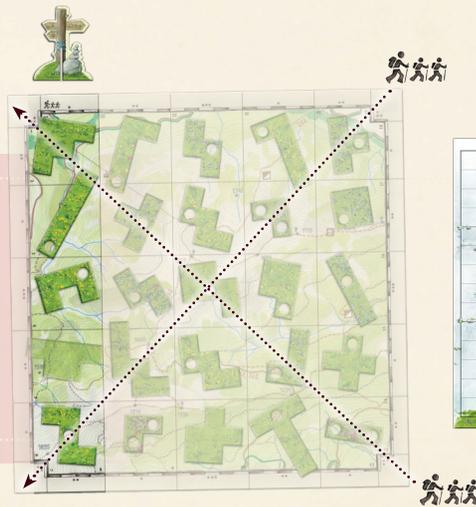
La phase de *Décompte des points* sera décrite plus loin dans ce livret.

2) La Ligne Active

Choisissez une tuile *Prairie* dans la **Ligne Active** de la *Carte de Randonnée* et placez-la, selon les règles de placement, sur votre plateau *Montagne*. Si vous ne pouvez placer aucune des tuiles *Prairie*, vous devez passer cette phase.

 Dans le mode solo et à trois joueurs, vous utilisez également les diagonales en tant que Lignes Actives.

Les joueurs ayant reçu une tuile *Rocher* en compensation la placent en même temps que leur tuile *Prairie*, durant leur premier tour.



Si vous voulez simplement tester une tuile sur votre plateau *Montagne*, marquez sa position dans la **Ligne Active** avec la *Boussole*.

De cette manière, vous pourrez retrouver facilement sa position si vous voulez choisir une autre tuile.



Utilisez les balises dessinées sur le bord de la *Carte de Randonnée* pour voir quand ce sera à nouveau votre tour.

À 3 et 4 joueurs, le premier joueur joue à chaque ●;
 le deuxième joueur joue à chaque ●●;
 le troisième joueur joue à chaque ●●●;
 le quatrième joueur joue à chaque ●●●●.

À 2 joueurs, le premier joueur joue à chaque ● et à chaque ●●●●
 et le second joueur joue à chaque ●● et à chaque ●●●●.



3) Les tuiles Rocher

Si le(s) trou(s) d'une tuile *Prairie* nouvellement placée est (sont) adjacent(s) horizontalement **et/ou** verticalement à au moins un autre trou, vous avez créé un **groupe**. Quand vous créez ou agrandissez un groupe, prenez **une** tuile *Rocher* de la réserve et placez-la **immédiatement** sur votre plateau *Montagne*.

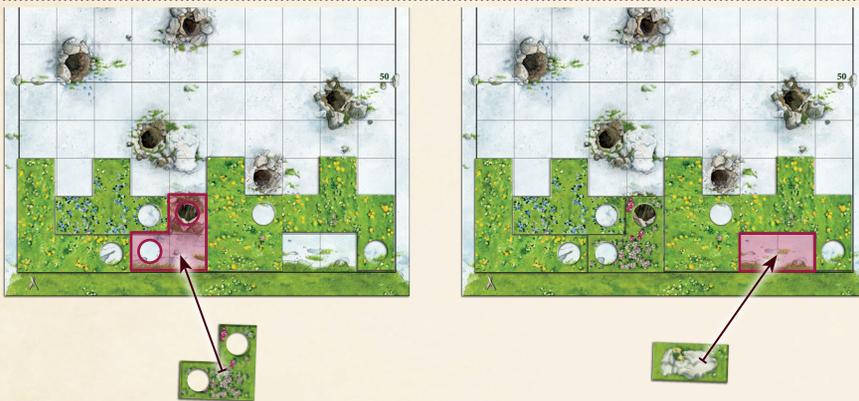
La taille d'une tuile *Rocher* est dépendante du nombre de trous qui composent le groupe.

Pour 2/3/4/5+ trous adjacents, prenez une tuile *Rocher* de 1/2/3/4 espaces.

Les trous avec de la neige ou des terriers déneigés comptent dans ce nombre total de trous.

Les terriers recouverts par une tuile *Marmotte* **ne comptent pas** comme des trous.

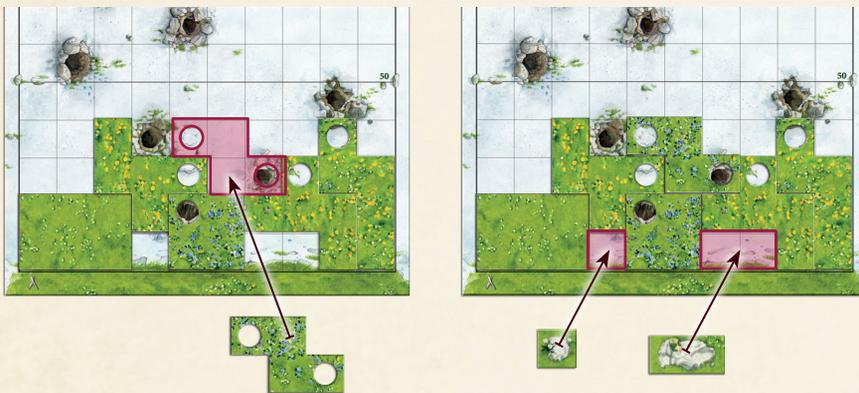
S'il y a plus de cinq trous dans votre *groupe* après l'avoir agrandi, vous ne prenez toujours qu'une seule tuile *Rocher* de 4 espaces. Vous **pouvez** toujours choisir de prendre une tuile *Rocher* plus petite que prévu. Vous ne pouvez pas diviser une grande tuile *Rocher* en plusieurs petites.



Maeyva place la tuile Prairie sur son plateau Montagne de manière à créer un groupe de 4 trous. Elle peut prendre une tuile Rocher de 3 espaces dans la réserve. Elle choisit de prendre une tuile Rocher de 2 espaces et la place immédiatement pour boucher un trou.

Certaines tuiles *Prairie* présentent deux trous. Si vous agrandissez un seul groupe, vous prenez une tuile *Rocher*. Si vous agrandissez deux groupes séparés, vous prenez deux tuiles *Rocher*.

Le nombre de tuiles *Rocher* est sensé être illimité. Au cas où une taille spécifique est indisponible, vous pouvez utiliser plusieurs tuiles *Rocher* plus petites afin de recréer cette forme. La tuile *Rocher* de 4 espaces n'est disponible qu'en forme carrée.

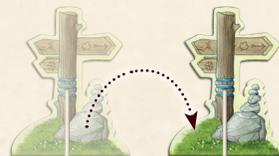


En plaçant sa tuile Prairie à deux trous, Félix agrandit deux groupes simultanément et il prend 2 tuiles Rocher de la réserve. Il les place sur son plateau Montagne immédiatement.

4) Fin de tour

À la fin de votre tour, déplacez le *Panneau Indicateur* d'un espace dans le sens horaire.

Après cela, le tour du joueur suivant débute.



Phase de décompte des points

Si, au **début** de votre tour, il reste zéro ou une tuile *Prairie* dans la **Ligne Active** de la *Carte de Randonnée*, une phase de *Décompte des points* est déclenchée.

À 2 joueurs, une phase de *décompte des points* se déclenche s'il reste 2 tuiles *Prairie* ou moins dans la *Ligne Active*.

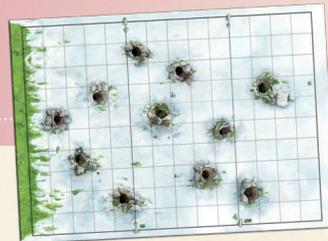
Le joueur actif reçoit un *Pique-Nique* (verso du *Badge de Randonnées*) en compensation parce qu'il n'a pas pu jouer son tour avant la phase de *Décompte des points*. Le *Pique-Nique* vaut 2 points lors de cette phase.

Comptez les lignes complètement recouvertes en commençant par **la plus basse**, jusqu'à **la première ligne incomplète**.

Les terriers comptent comme des espaces recouverts.

Chaque ligne complètement recouverte vaut 10 points. Ajoutez les espaces couverts de la première ligne incomplète. Chaque espace recouvert de cette ligne vaut 1 point. Les lignes complètement recouvertes au-dessus de la première ligne incomplète **ne comptent pas** lors de la phase de *Décompte des points* !

Si vous choisissez de jouer avec l'orientation horizontale, vous devez compter les colonnes complètement recouvertes de gauche à droite.



Enfin, ajoutez à votre total tous vos terriers déneigés, peu importe leur position sur votre plateau *Montagne*. Chaque terrier déneigé vaut 1 point.

Le joueur avec le plus de points remporte la phase de *Décompte des points*.

Il prend le *Pique-Nique* donné un peu plus tôt au joueur actif et le retourne sur sa face *Badge de Randonnée*.

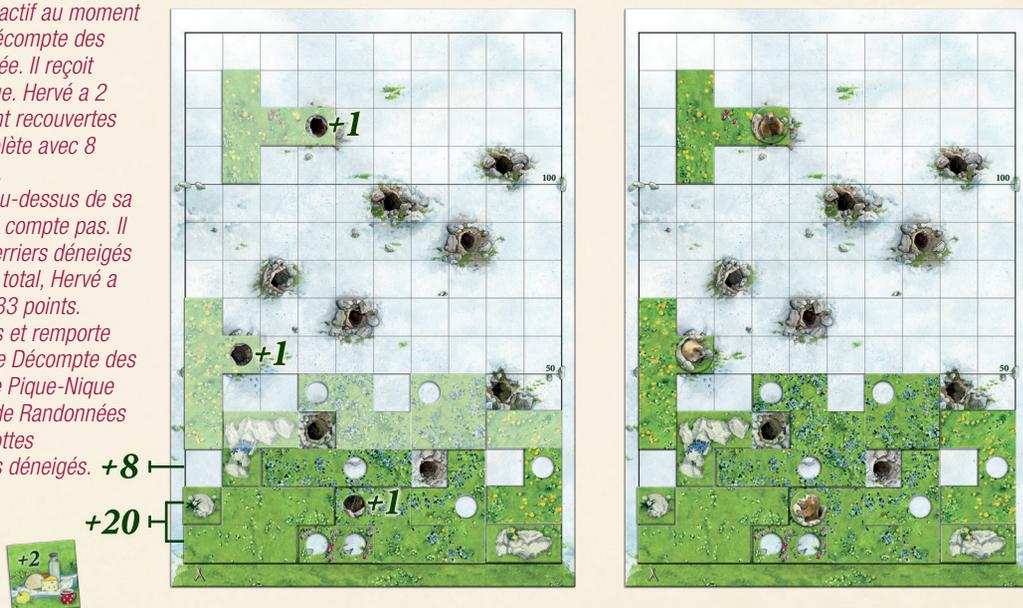
En cas d'égalité, le joueur ayant placé une tuile *Prairie* le moins récemment l'emporte.

Le vainqueur doit placer des tuiles *Marmotte* sur **tous** ses terriers déneigés.

Hervé est le joueur actif au moment où une phase de Décompte des points est déclenchée. Il reçoit donc un Pique-Nique. Hervé a 2 lignes complètement recouvertes et une ligne incomplète avec 8 espaces recouverts.

La ligne complète au-dessus de sa ligne incomplète ne compte pas. Il a également trois terriers déneigés sur son plateau. Au total, Hervé a $2 + 20 + 8 + 3 = 33$ points.

Il a le plus de points et remporte donc cette phase de Décompte des points. Il retourne le Pique-Nique sur sa face Badge de Randonnées et place des marmottes sur tous ses terriers déneigés.



Remplir le plateau Montagne

Après la phase de *Décompte des points*, remplissez les espaces vides de la *Carte de Randonnée* avec des tuiles *Prairie* piochées **au hasard** dans la boîte. Quand les 25 espaces sont remplis, la partie continue. Le joueur actif dont le tour a été interrompu continue comme d'habitude en choisissant une tuile *Prairie*.

Fin du jeu

Le premier joueur à avoir remporté son second *Badge de Randonnées* remporte la partie ! En fonction du nombre de joueurs, le jeu se termine au plus tard après 3, 4, ou 5 tours.



Variante expert

Si vous ne voulez pas de hasard au moment de remplir à nouveau la *Carte de Randonnée* avec les tuiles *Prairie*, suivez ces règles :
Formez une file de tuiles *Prairie* à côté de la *Carte de Randonnée*.
Le coin de la zone de départ marque le début de la file.
Remplissez les espaces vides en commençant en haut à gauche et en suivant ensuite le sens de lecture. Prenez les tuiles dans la file. Faites enfin glisser les tuiles restantes vers le coin et remplissez à nouveau la file.

Il devrait toujours y avoir 20 tuiles *Prairie* dans la file.



Mode solo

Dans le mode solo, le *Panneau Indicateur* effectue un tour complet de la *Carte de Randonnée*. Vous devez recouvrir complètement les lignes dans le bon ordre aussi rapidement que possible.

À chaque tour, le nombre de points que vous obtenez en récompense diminuent.

Placez ce maximum de 20 tuiles du mieux possible afin de maîtriser le jeu. Pour un défi encore plus grand, n'hésitez pas à vous lancer dans une campagne !

Mise en place du mode solo

Placez la *Carte de Randonnée* avec sa face  vers le haut au centre de la table. Remplissez les espaces avec 25 tuiles *Prairie* piochées aléatoirement et remettez le reste dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées, à moins que vous ne vouliez jouer une campagne. Placez les tuiles *Rocher* et *Marmotte* dans une réserve à proximité. Prenez un plateau *Montagne* de votre choix.

Prenez une feuille de papier et un crayon afin de noter vos points.

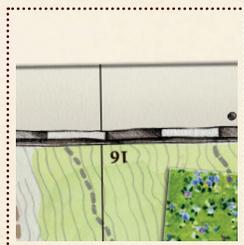
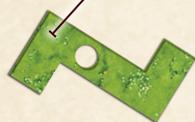
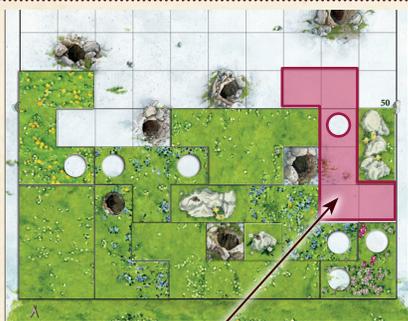
Un tour de jeu en mode solo

Les tours du mode solo sont identiques à ceux du mode multijoueur, à ceci près qu'il n'y a pas de phase de *Décompte des points* et que la *Carte de Randonnée* n'est jamais remplie. À votre tour, vous prenez une tuile *Prairie* disponible dans la *Ligne Active*. Lorsque vous déplacez le *Panneau Indicateur* sur une ligne où il ne reste aucune tuile *Prairie*, passez simplement ce tour et déplacez le *Panneau Indicateur* un espace plus loin. Cela compte toujours comme l'un de vos 24 tours possibles. Dans ce mode solo, vous pouvez également utiliser les diagonales en tant que *Lignes Actives*.

Gagner des points en mode solo

Dès que vous **remplissez complètement** la **première** ligne au bas de votre plateau *Montagne*, notez les points inscrits au bord la *Carte de Randonnée*, dans votre *Ligne Active*. Notez les points également lors que vous remplissez une **deuxième** ligne. Continuez à noter vos points lorsque vous remplissez les lignes suivantes. Il est possible de complètement recouvrir plusieurs lignes dans un même tour. Dans ce cas, notez simplement les points autant de fois que nécessaire.

À la fin du jeu, additionnez les points que vous avez notés. Et ajoutez un point par terrier déneigé.



Avec cette tuile *Prairie*,
Fanny recouvre
complètement 2 lignes
dans le même tour
(la troisième et la quatrième).
Elle note
 $2 \times 16 = 32$ points
pour ce tour.



Fin du jeu en mode solo

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus que 5 tuiles *Prairie* sur la *Carte de Randonnée* ou après un tour complet du *Panneau Indicateur* autour de la *Carte de Randonnée* (24 tours de jeu), en fonction de ce qui arrive en premier.

Objectif de points

Vous avez réussi une bonne partie si vous parvenez à totaliser 140 points. Un total de 150 points est une réussite extraordinaire !

Campagne

Mélangez toutes les tuiles *Prairie* avant votre première partie et formez 4 piles de 25 tuiles *Prairie*. Jouez 4 parties avec les 4 différents plateaux *Montagne*. Votre objectif est d'atteindre 600 points.



Envie d'autre chose, dans le même univers ?

Essayez les deux premiers jeux de notre trilogie Uwe Rosenberg!

COTTAGE GARDEN

Transformez votre jardin en petit coin de paradis à base de divers arrangements floraux.



INDIAN SUMMER

Découvrez des feuillages colorés et les timides habitants de la forêt lors d'une promenade automnale.



Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrateur : Andrea Boekhoff

Graphiste : Martin Kleinke

Chefs de projet : Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

Traduction : François Descamps

Règles Vidéo : Holger Zimmermann

© 2019

Reloaded from Spielwiese
by Act In Games

Rue Emile Féron 168

1060 BE-Bruxelles

www.act-in-games.com

Distributeur:

Blackrock Games

10, Rue des Pâles

63540 Romagnat

www.blackrockgames.com



