

Meadow

Au fil de l'eau



Règles du jeu

Avec l'extension *Au fil de l'eau* de *Meadow*, embarquez dans un nouveau voyage le long des rives de lacs, rivières et ruisseaux. À bord de votre kayak, découvrez d'incroyables décors aquatiques et photographiez de nouveaux animaux et plantes. Laissez libre court à votre inspiration dans des paysages à couper le souffle, mais n'oubliez pas de ramasser un petit souvenir ! Face à vos adversaires en lice pour le titre du meilleur observateur, saurez-vous saisir les opportunités inédites et emprunter les nouveaux chemins proposés par cette extension ?

Matériel



4 cartes de départ Sol (Eau) recto verso



55 cartes Rivière



4 cartes Coucher de soleil

12 cartes :

3 cartes N 3 cartes W 3 cartes S 3 cartes E



1 pion Objectif supplémentaire



8 pions Route supplémentaires



4 marqueurs Kayakiste
(1 de chacune des 4 couleurs)



4 pions Cours d'eau
(1 de chacune des 4 couleurs)



1 enveloppe
(contenant 6 cartes)



1 sabot pliable pour les cartes Rivière



2 pions Cascade

Matériel pour les parties Solo :



6 cartes Partie solo



Matériel pour la variante
Rivière Paisible



plateau Rivière recto verso



4 cartes
Barrage de castors



4 pions Bonus supplémentaires
(1 de chacune des 4 couleurs)



Matériel pour la variante
Dangereux Rapides



plateau Rivière recto verso




6 pions Tente



6 pions
Appontement



L'extension *Au fil de l'eau* vous propose de découvrir deux nouvelles variantes : Rivière Paisible et Dangereux Rapides. Vous utiliserez une partie du matériel de cette extension avec les deux variantes : ce matériel commun est présenté pages 4 à 7 de ce livret de règles. Les pages 8 et 9 détaillent les modifications des règles qui s'appliquent aux deux nouvelles variantes. Enfin, les pages 10 à 14 vous expliquent le déroulement d'une partie avec les variantes Rivière Paisible et Dangereux Rapides.


Lors d'une partie avec l'extension *Au fil de l'eau*, vous devez utiliser les cartes de l'enveloppe **U** (Rencontres Imposantes) du jeu de base. Avant de commencer une partie avec une des nouvelles variantes de cette extension, pensez donc à mélanger les cartes de l'enveloppe **U** dans leurs paquets respectifs. N'oubliez pas d'ajouter le pion Objectif  aux autres pions Objectif (voir *Mise en place* dans le livret de règles du jeu de base).





Matériel commun



■ Plateau Rivière

Dans cette extension, vous jouez avec un plateau Rivière recto verso sur lequel apparaîtront des cartes Rivière (du paquet ). Avant de commencer la partie, décidez ensemble avec quelle variante vous allez jouer. Vous utiliserez la face du plateau correspondante.


 - Les règles de la variante Rivière Paisible sont décrites pages 10 à 11.

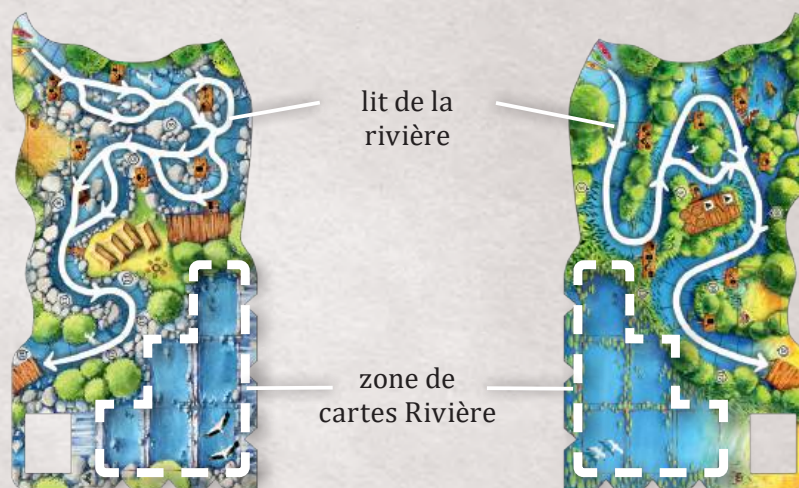
 - Les règles de la variante Dangereux Rapides sont décrites pages 12 à 14.

Salut, moi c'est Martin-pêcheur ! Je vais partager avec toi plein d'informations sur l'extension Au fil de l'eau. Écoute-moi attentivement pour connaître tous les secrets du jeu. Un premier conseil ? La variante Rivière Paisible est la plus adaptée pour découvrir cette extension.



Chaque face du plateau est composée de deux zones différentes.

- Lit de la rivière - vous déplacerez votre kayakiste le long de cette piste. Si votre kayakiste atteint une case comportant une icône d'action, vous pourrez effectuer des actions supplémentaires. Vous gagnerez également des points de victoire supplémentaires en fonction de votre avancement sur le lit de la rivière.
- Zone de cartes Rivière - vous placerez les cartes Rivière (du paquet ) ici. Autour de cette zone, les bords du plateau présentent des encoches. Vous y jouerez vos pions Cours d'eau (et vos pions Chemin « ? ») pour obtenir les cartes de cette zone.



■ Pions Cours d'eau

En plus des pions Chemin du jeu de base, chaque joueur possède également un pion Cours d'eau. Contrairement aux autres pions Chemin, ce pion ne vous permet d'effectuer qu'un type d'action et il ne peut être placé que dans une encoche du plateau Rivière. Cependant, comme avec les autres pions Chemin, après l'avoir placé (et avoir pris une carte), vous pouvez jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours. Vous ne pouvez placer votre pion Cours d'eau que dans une encoche libre. Le pion reste dans cette encoche jusqu'à la fin du round (comme les pions Chemin du jeu de base).

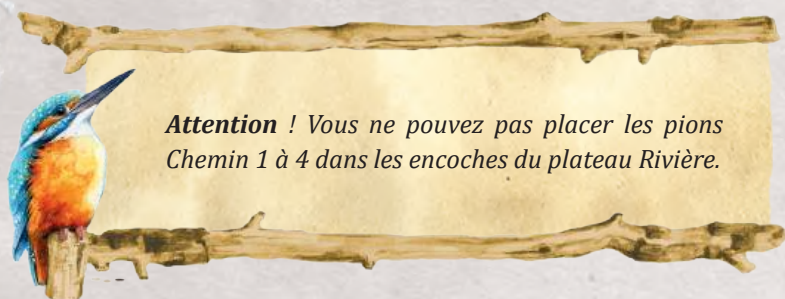




Pion Chemin « ? »

Ce pion Chemin n'est utilisé que dans les parties à 2 ou 3 joueurs. Les règles de placement de ce pion dans les encoches du plateau principal sont identiques à celles du jeu de base.

Important ! Vous pouvez placer le pion Chemin « ? » dans une encoche du plateau Rivière pour l'utiliser comme un pion Cours d'eau.



Attention ! Vous ne pouvez pas placer les pions Chemin 1 à 4 dans les encoches du plateau Rivière.

■ Nouvelles cartes de départ Sol

Chaque joueur possède une carte de départ Sol Eau recto verso, en plus de celle du jeu de base, et commence donc la partie avec 2 cartes de départ Sol. Avant le début du 1^{er} round, mais après avoir pris ses 5 cartes lors de la mise en place des joueurs (conformément aux règles du jeu de base), chaque joueur choisit une face pour chacune de ses cartes de départ Sol. Placez vos deux cartes de départ côte à côte dans la configuration de votre choix.

Exemple de placement des cartes Sol



Vous ne pouvez toujours pas placer plus de 10 cartes Sol dans votre zone Prairie.

■ Paquet Rivière

Ce paquet comprend des cartes Sol, Observation, Paysage et Découverte évoquant un environnement aquatique. Pour les placer, vous devez respecter les mêmes règles que celles du jeu de base.

Contrairement aux cartes du jeu de base, les cartes Rivière ne vous font pas gagner de points de victoire. Cependant, elles possèdent une icône Rame dans un de leurs coins inférieurs.

Lorsque vous jouez une carte portant une icône Rame dans votre zone Prairie ou Alentours, déplacez votre marqueur Kayakiste sur le plateau Rivière d'un nombre de cases égal au nombre de flèches visibles sur l'icône Rame.



icône Rame



Les icônes Rame vous permettent de déplacer votre kayakiste de 1 à 4 cases selon le nombre de flèches sur l'icône.



Exemple 1. Caroline joue la carte Hydrocampe de la lentille d'eau dans sa zone Prairie. Cette carte ne lui octroie aucun point de victoire, mais elle porte une icône Rame affichant 2 flèches. Juste après avoir joué cette carte, Caroline avance son marqueur Kayakiste de 2 cases le long du lit de la rivière.



Exemple 2. Caroline joue la carte Saule blanc, qui porte une icône Rame dotée de 2 flèches. Elle avance donc son marqueur Kayakiste de 2 cases. Comme le lit de la rivière se sépare en deux, elle doit décider de quel côté se diriger.



Important ! Vous êtes obligé d'avancer lorsque vous déplacez votre marqueur Kayakiste sur le plateau Rivière : il ne peut pas reculer. Lorsque vous arrivez à un embranchement, vous choisissez dans quelle direction aller.

Il peut y avoir plusieurs kayakistes sur la même case Rivière.




Important ! Si le paquet Rivière s'épuise (situation très exceptionnelle), utilisez les cartes du paquet S à la place. Si vous devez défausser une carte Rivière après ce changement de paquet, ne la glissez pas sous le paquet, mais retirez-la du jeu.

■ Cartes supplémentaires pour les paquets du jeu de base

Cette extension contient 12 cartes supplémentaires à mélanger dans leurs paquets respectifs du jeu de base (3 cartes par paquet : N, W, S et E).

Important ! N'utilisez ces nouvelles cartes que lorsque vous jouez avec l'extension *Au fil de l'eau*.

Toutes ces cartes portent l'icône  à côté de leur numéro afin de vous permettre de les retrouver facilement (pour les retirer du jeu par exemple).

Nouvelles icônes des cartes

Dans l'extension *Au fil de l'eau*, les cartes peuvent avoir de nouvelles icônes. Ces icônes sont soumises aux mêmes règles que celles détaillées dans le livret de règles du jeu de base, auxquelles s'ajoutent les points ci-dessous :



Sol Eau



L'extension *Au fil de l'eau* vous propose d'utiliser un 6^e type de sol, les sols Eau. Vous pouvez jouer les cartes Sol portant cette icône de la même façon que les autres cartes Sol du jeu de base.




Monument Naturel



Les cartes portant l'icône  des paquets S et N vous font gagner des points de victoire, mais elles portent également une icône Rame afin de vous permettre de déplacer votre marqueur Kayakiste le long du lit de la rivière. Vous retrouverez également l'icône  sur le plateau Rivière, où son effet dépendra de la variante choisie (lire les règles des variantes *Rivière Paisible* page 10 et *Dangereux Rapides* page 12).




Poisson



Vous devez jouer les cartes portant l'icône  directement sur une carte Sol  libre (les autres conditions de pose doivent tout de même être remplies), ou sur une autre carte Observation placée au sommet d'une colonne contenant l'icône Sol .



Un rappel de l'icône Sol Eau figure à côté de l'icône de la carte pour que vous n'oubliez pas cette règle.

Exemple 3. Pour poser la carte Tanche, les icônes  et  doivent être visibles dans votre zone Prairie. Vous ne pouvez poser cette carte qu'au sommet d'une colonne contenant l'icône Sol .



■ Pions Cascade

Placez les pions Cascade sur le plateau Feu de camp entre les pierres de la piste de rounds. Lorsque le marqueur de round passe sur un pion Cascade, remplacez toutes les cartes de la zone de cartes Rivière par de nouvelles cartes.

Placez les pions Cascade comme indiqué ci-dessous, selon le nombre de joueurs.

partie à 2 ou 3 joueurs



partie à 4 joueurs



Vous remplacerez les cartes de la zone de cartes Rivière à deux reprises au cours de la partie, lorsque le marqueur de rounds passera sur un pion Cascade (voir *Fin de round*, page 9).

Déroulement de la partie



Comme dans le jeu de base, une partie avec l'extension *Au fil de l'eau* se joue en 6 rounds (2 et 3 joueurs) ou 8 rounds (4 joueurs). Lors de votre tour, vous devez placer un de vos pions Chemin dans une encoche d'un plateau pour effectuer une action. Selon le pion choisi :

- Vous pouvez placer les pions **1, 2, 3, 4** et **?** dans une encoche du plateau principal ou du plateau Feu de camp, comme dans le jeu de base.
- Vous pouvez placer les pions Cours d'eau (et les pions « ? ») dans une encoche du plateau Rivière. Vous pourrez alors prendre une carte de la zone de cartes Rivière et (si vous le souhaitez) jouer 1 carte dans votre zone Prairie ou Alentours.

Un pion joué reste dans son encoche jusqu'à la fin du round.



■ Actions du plateau Rivière

Si vous placez un pion Cours d'eau ou un pion Chemin « ? » dans une encoche du plateau Rivière, effectuez les actions suivantes :

- Vous **devez impérativement** prendre 1 carte au choix de la ligne ou de la colonne indiquée par le pion joué. Remplacez immédiatement la carte que vous venez de prendre par une nouvelle carte du paquet Rivière.
- Vous **pouvez** ensuite jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours (il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'une carte Rivière).

Exemple 4. Caroline place son pion Cours d'eau dans une encoche libre du plateau Rivière. Son pion indique la ligne dans laquelle elle doit prendre une carte. Elle en choisit une et la remplace par une nouvelle carte Rivière. Elle peut désormais jouer 1 carte de sa main.



■ Actions spéciales des pions du jeu de base

Avec les variantes de cette extension, les actions spéciales suivantes des pions Chemin du jeu de base sont modifiées.



Prenez une des cartes face visible du plateau principal **ou** de la zone de cartes Rivière. Remplacez-la ensuite par la première carte du paquet correspondant pour remplir la case vide. Vous ne pouvez pas jouer de carte ce tour.

Exemple 5. William place un pion Chemin dans une encoche du plateau Feu de camp. L'action de ce pion lui permet de prendre une carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Il décide de prendre une carte de la zone de cartes Rivière.



Regardez les 3 premières cartes d'un paquet du plateau principal **ou** du plateau Rivière. Ajoutez 1 de ces cartes à votre main, puis placez les 2 autres sous le paquet, dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas jouer de carte ce tour.

Exemple 6. Caroline place un pion Chemin dans une encoche du plateau Feu de camp. L'action de ce pion lui permet de regarder les 3 premières cartes de n'importe quel paquet de cartes en jeu et d'ajouter une de ces cartes à sa main. Caroline décide de regarder les 3 premières cartes du paquet Rivière, en ajoute 1 à sa main, puis place les 2 autres sous le paquet.



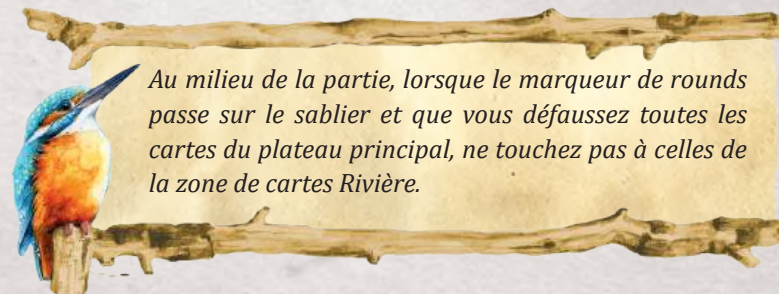
■ Fin de round

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin (y compris leur pion Cours d'eau).

Le joueur qui avait commencé le round donne le pion Premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur du round suivant. Déplacez le marqueur de rounds sur la pierre suivante de la piste de rounds.

Lorsque le marqueur de rounds passe sur un pion Cascade, effectuez les actions suivantes :

- défaussez toutes les cartes de la zone de cartes Rivière et placez-les aléatoirement sous le paquet Rivière ;
- placez de nouvelles cartes Rivière (du paquet) dans la zone de cartes Rivière.






Au milieu de la partie, lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier et que vous défaussez toutes les cartes du plateau principal, ne touchez pas à celles de la zone de cartes Rivière.



Rivière Paisible




Placez le plateau Rivière sur la table. L'icône  doit être visible.

Mélangez le paquet Rivière  et placez-le face cachée dans son sabot sur le plateau Rivière. Placez des cartes Rivière  face visible dans les cases de la zone de cartes Rivière.

Mise en place

2

Ajoutez le pion Objectif supplémentaire  à la réserve de pions Objectif avant de les placer sur le plateau Feu de camp. Mélangez les cartes N, W, S et E de l'extension *Au fil de l'eau* dans leurs paquets respectifs.


Continuez la mise en place comme indiqué dans le livret de règles du jeu de base (sans oublier les pions Cascade, voir page 7 de ce livret de règles).

3

Donnez à chaque joueur le pion Cours d'eau et le pion Bonus supplémentaire de sa couleur, ainsi qu'une carte de départ Sol Eau recto verso. Rangez les cartes de départ Sol et les pions Cours d'eau et Bonus inutilisés dans la boîte.

Placez les cartes Barrage de castors et Coucher de soleil face visible dans les emplacements portant leurs icônes respectives. Placez-les selon leur valeur par ordre décroissant (la carte ayant la valeur la plus élevée doit se trouver au sommet du paquet).

4

Piochez au hasard 2 pions Objectif face visible parmi ceux encore disponibles (il s'agira des 2 derniers pions dans une partie à 4 joueurs), puis placez-les face visible à côté des Monuments naturels .

7


Placez les marqueurs Kayakiste de chaque joueur sur la case de départ du plateau Rivière.

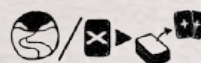
Règles de la variante Rivière Paisible


Certaines cases du lit de la rivière portent une icône d'action supplémentaire. Lorsque votre marqueur Kayakiste passe ou s'arrête sur une de ces cases, vous pouvez effectuer l'action indiquée. Si vous atteignez plusieurs icônes d'action supplémentaire, effectuez les actions dans l'ordre dans lequel vous avez atteint les icônes.

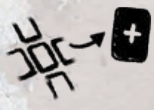
Types d'actions supplémentaires :



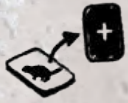
Prenez la première carte du paquet Rivière  ou E.



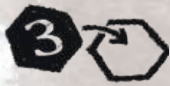
Prenez 1 pion Route OU défaussez une carte de votre main (placez-la sous le paquet correspondant) et prenez les 2 premières cartes d'un paquet de votre choix du plateau principal ou du paquet Rivière .



Prenez 1 carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Remplacez la carte prise par la première carte du paquet correspondant.



Prenez la première carte Barrage de castors.

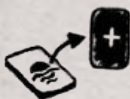


Cette case contient 2 paires d'icônes Objectif (chaque paire comporte une icône ▲). Lorsque votre kayakiste active cette case, si vous possédez les icônes d'au moins une des paires dans votre zone Prairie, vous pouvez placer votre pion Bonus supplémentaire ici. Ce pion vous fera gagner 3 points de victoire à la fin de la partie. Contrairement aux objectifs du plateau Feu de camp, tous les joueurs peuvent poser des pions Objectif sur le plateau Rivière. Vous pouvez passer sur cette case avec votre kayakiste sans remplir les conditions de l'objectif. Dans ce cas, vous ne placez pas votre pion Bonus supplémentaire.

Exemple 7. Steph déplace son marqueur Kayakiste. Il possède au moins une icône ▲ et une icône 🌳 dans sa zone Prairie, ce qui lui permet de remplir les conditions d'un des objectifs. Il place son pion Bonus supplémentaire sur une des cases dédiées. Caroline avait placé son pion ici un peu plus tôt, mais cela n'empêche pas Steph de placer le sien.



Prenez 1 pion Route.



Prenez la première carte Coucher de soleil.



Vous pouvez jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours.



Les nombres inscrits à côté des cases Rivière sont des points de victoire gagnés en fin de partie. Lors du calcul des scores, vous gagnez autant de points qu'indiqué sur la case de plus haute valeur atteinte ou dépassée par votre kayakiste.

■ Fin de la partie et calcul des scores

La partie s'achève à la fin du dernier round (comme dans le jeu de base). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alentours, ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le plateau Feu de camp, puis ajoutez-y :

- 3 points de victoire si vous avez placé le pion Bonus supplémentaire sur le plateau Rivière ;
- les points de victoire indiqués sur la case de plus haute valeur atteinte ou dépassée par votre kayakiste.


Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est déterminé de la même façon que dans le jeu de base.



Exemple 8. La partie a pris fin. Les joueurs comptent leurs points de victoire comme dans le jeu de base et y ajoutent les points obtenus grâce à l'extension *Au fil de l'eau*. Steph (kayakiste jaune) obtient 8 points de victoire grâce à la dernière case du plateau Rivière qu'il a passée, ainsi que 3 points de victoire pour son pion Bonus. Il obtient donc un total de 11 points de victoire supplémentaires. William (kayakiste violet) obtient 10 points de victoire grâce à la case sur laquelle il se trouve. Comme il n'a pas rempli l'objectif, il n'obtient que ces 10 points. Caroline (kayakiste vert) obtient 13 points de victoire pour avoir passé la case Rivière correspondante, ainsi que 3 points de victoire pour son pion Bonus, ce qui lui octroie un total de 16 points de victoire supplémentaires.



Dangereux Rapides

Mise en place

Placez le plateau Rivière sur la table. L'icône  doit être visible.

Mélangez le paquet Rivière  et placez-le face cachée dans son sabot sur le plateau Rivière. Placez des cartes Rivière  face visible dans les cases de la zone de cartes Rivière.




Piochez au hasard autant de pions Tente que de joueurs, puis placez-les face visible sur les emplacements correspondants. Rangez le reste des pions Tente dans la boîte.



Piochez au hasard autant de pions Appontement que de joueurs, puis placez-les face visible sur les emplacements correspondants. Rangez le reste des pions Appontement dans la boîte.

2

Ajoutez le pion Objectif supplémentaire  à la réserve de pions Objectif avant de les placer sur le plateau Feu de camp. Mélangez les cartes N, W, S et E de l'extension *Au fil de l'eau* dans leurs paquets respectifs.

Continuez la mise en place comme indiqué dans le livret de règles du jeu de base (sans oublier les pions Cascade, voir page 7 de ce livret de règles).

Donnez à chaque joueur son pion Cours d'eau et une carte de départ Sol Eau recto verso. Rangez les cartes de départ Sol et les pions Cours d'eau inutilisés dans la boîte.

3

Placez les cartes Coucher de soleil face visible sur l'emplacement portant leur icône. Placez-les selon leur valeur par ordre décroissant (la carte ayant la valeur la plus élevée doit se trouver au sommet du paquet).

4

6

7

8

Placez les marqueurs Kayakiste de chaque joueur sur la case de départ du plateau Rivière.

Règles de la variante Dangereux Rapides

Certaines cases du lit de la rivière portent une icône d'action supplémentaire. Lorsque votre marqueur Kayakiste passe ou s'arrête sur une de ces cases, vous pouvez effectuer l'action indiquée. Si vous atteignez plusieurs icônes d'action supplémentaire, effectuez les actions dans l'ordre dans lequel vous avez atteint les icônes.

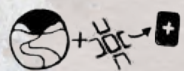
Types d'actions supplémentaires :



Prenez la première carte du paquet S ou W.



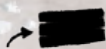
Regardez les 2 premières cartes du paquet N. Ajoutez 1 de ces cartes à votre main, puis placez l'autre sous le paquet.



Prenez 1 pion Route ainsi qu'une carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Remplacez la carte prise par la première carte du paquet correspondant.



Vous pouvez jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours.



Prenez 1 pion de la zone Appontement et effectuez immédiatement son action. Rangez-le ensuite dans la boîte.

Actions des pions Appontement :



Prenez la première carte de chacun des paquets E, W et N.



Prenez les 2 premières cartes du paquet Rivière.



Prenez 2 pions Route.



Regardez les 3 premières cartes du paquet E. Ajoutez 1 de ces cartes à votre main, puis placez les 2 autres sous le paquet, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez ensuite jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours.



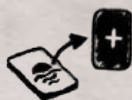
Prenez 1 carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Remplacez la carte prise par la première carte du paquet correspondant.



Défaussez une carte de votre main (placez-la sous le paquet correspondant) et prenez les 2 premières cartes d'un paquet du plateau principal ou du paquet Rivière.



Prenez 1 pion Route.



Prenez la première carte Coucher de soleil.



Raccourci :

Pour emprunter ce raccourci, une icône ▲ doit être visible dans votre zone Prairie.

Exemple 9. Une icône ▲ est visible dans la zone Prairie de Caroline, qui peut donc utiliser le raccourci lorsqu'elle déplace son marqueur Kayakiste.



Prenez 1 pion dans la zone Tente. Si une action est indiquée sur le pion, effectuez-la. Gardez le pion dans votre zone Alentours s'il rapporte des points de victoire. Sinon, rangez-le dans la boîte.

Pions Tente :



Ce pion vous fera gagner 4 points de victoire à la fin de la partie.



Ce pion vous fera gagner 3 points de victoire à la fin de la partie.



Prenez 1 carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Remplacez la carte prise par la première carte du paquet correspondant. Vous pouvez ensuite jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours. Ce pion vous fera gagner 1 point de victoire à la fin de la partie.



Vous pouvez jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours. Ce pion vous fera gagner 2 points de victoire à la fin de la partie.



Prenez 1 carte face visible du plateau principal ou de la zone de cartes Rivière. Remplacez la carte prise par la première carte du paquet correspondant. Vous pouvez ensuite jouer 1 carte de votre main dans votre zone Prairie ou Alentours.



Jouez jusqu'à 2 cartes de votre main dans votre zone Prairie et/ou Alentours.

3 5 8 11 13 15 17 20

Les nombres inscrits à côté des cases Rivière sont des points de victoire gagnés en fin de partie. Lors du calcul des scores, vous gagnez autant de points qu'indiqué sur la case de plus haute valeur atteinte ou dépassée par votre kayakiste.

■ Fin de la partie et calcul des scores

La partie s'achève à la fin du dernier round (comme dans le jeu de base). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alentours, ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le plateau Feu de camp, puis ajoutez-y :

- les points bonus de votre pion Tente ;
- les points de victoire indiqués sur la case de plus haute valeur atteinte ou dépassée par votre kayakiste.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est déterminé de la même façon que dans le jeu de base.

Exemple 10. La partie a pris fin. Les joueurs comptent leurs points de victoire comme dans le jeu de base et y ajoutent les points obtenus grâce à l'extension *Au fil de l'eau*. William (kayakiste violet) obtient 13 points de victoire grâce à la case du plateau Rivière sur laquelle il se trouve, ainsi que 4 points de victoire pour son pion Tente. Il obtient donc un total de 17 points de victoire supplémentaires. Steph (kayakiste jaune) obtient 5 points de victoire pour avoir passé la case Rivière correspondante et Caroline (kayakiste vert) obtient 8 points de victoire grâce à la case Rivière sur laquelle se trouve son marqueur Kayakiste. Steph et Caroline n'ont pas obtenu de pion Tente.



Enveloppe Z

Vous trouverez dans la boîte de jeu une enveloppe contenant des cartes supplémentaires. La lettre Z est indiquée à côté du numéro de ces cartes. Après avoir ouvert l'enveloppe, mélangez ces cartes dans le paquet Rivière.



ENVELOPPE Z : Sur l'eau. Ouvrez-la après une balade le long d'un lac ou d'une rivière. Le thème des cartes de cette extension correspond à ceux des cartes des enveloppes du jeu de base.

Variante Solo



Dans cette variante, la partie se déroule comme une partie à deux joueurs du jeu de base en y ajoutant les règles de l'extension *Au fil de l'eau*. Vous affrontez un joueur fictif nommé Roger.

■ Modifications de la mise en place

Placez le plateau Feu de camp sous le plateau principal, la face portant l'icône visible. Placez le marqueur de rounds sur la première pierre de la piste de rounds.

Ajoutez le pion Objectif supplémentaire aux autres pions Objectif. Piochez au hasard 3 pions Objectif (face cachée). Placez-les face visible un par un sur les cases carrées entourant le feu du plateau Feu de camp.

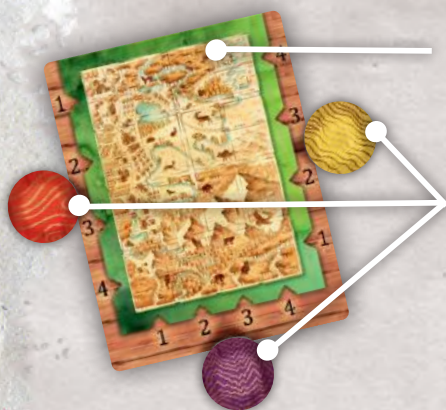
Placez 2 pions Cascade, comme dans une partie à 2 ou 3 joueurs.

Bloquez 2 encoches du plateau Feu de camp avec les pions bloqueurs.





Choisissez une couleur et prenez tous les éléments de jeu de cette couleur, comme lors d'une partie normale avec l'extension *Au fil de l'eau*, ainsi que 2 cartes de départ Sol.



Placez le pion Partie solo à côté du plateau principal.

Prenez 1 marqueur coloré de chacune des autres couleurs et placez-les au hasard, face visible, comme illustré.

Mélangez les pions Chemin (1, 2, 3, 4, et ?) de toutes les autres couleurs et empilez-les face cachée. Placez-les à côté du pion Partie solo pour former la pile de Roger.



Placez les pions Cours d'eau des couleurs inutilisées face visible à côté du plateau Rivière.

Mélangez les 6 cartes Partie solo de l'extension *Au fil de l'eau* et empilez-les face cachée à côté du plateau Rivière.



Roger ne possède pas ses propres zones Prairie et Alentours, et les cartes qu'il obtient pendant la partie doivent être empilées au-dessus du pion Partie solo.

Prenez vos cartes de départ, puis remplacez-les sur le plateau par des cartes des paquets correspondants. Prenez ensuite toutes les cartes de la 1^{ère} ligne (juste en dessous des sabots) et 1 carte du paquet N, puis placez-les au-dessus du pion Partie solo pour former le paquet de Roger. Remplacez les cartes du plateau.

Si vous jouez avec la variante Dangereux Rapides, piochez au hasard 2 pions Appontement et Tente face cachée, sans les regarder. Placez-les face cachée dans les emplacements correspondants, puis retournez-en un face visible. Lorsque vous activez les zones Appontement et Tente, vous pouvez prendre le pion face visible ou vous en remettre au destin et choisir le pion face cachée. Résolez ensuite l'action du pion choisi.



■ Modification des règles du jeu

Roger est toujours le premier joueur dans une partie Solo. Vous jouez à tour de rôle jusqu'à ce que vous n'avez plus de pions Chemin. Quand c'est au tour de Roger, retournez le premier pion Chemin de sa pile.

- S'il s'agit d'un pion 1, 2, 3 ou 4, placez-le comme indiqué dans les règles Solo du jeu de base.
- S'il s'agit d'un pion ?, placez-le dans une encoche vide du plateau Feu de camp. Si toutes les encoches sont utilisées, défaussez le pion. Révélez ensuite la première carte du paquet Partie solo et placez 1 des pions Cours d'eau de Roger dans l'encoche indiquée sur la carte. Si cette encoche est déjà utilisée, placez le pion dans l'encoche vide suivante dans le sens horaire.

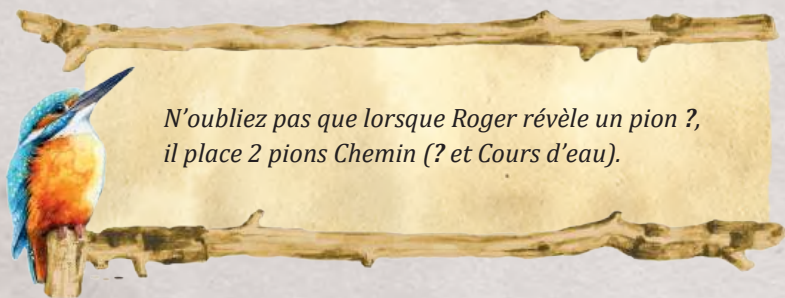
Défaussez toutes les cartes de la colonne ou de la ligne indiquée par le pion Cours d'eau, puis remplacez ces cartes par de nouvelles cartes Rivière. Placez les cartes défaussées dans n'importe quel ordre sous le paquet Rivière.



Le round prend fin lorsque vous placez votre dernier pion Chemin.

Récupérez tous vos pions Chemin (y compris les pions Cours d'eau). Prenez ensuite tous les pions Cours d'eau joués par Roger lors de ce round et placez-les à côté du plateau Rivière. Prenez tous les autres pions Chemin (joués par Roger lors de ce round et inutilisés) et mélangez-les pour former une nouvelle pile face cachée. Déplacez le marqueur de rounds sur la pierre suivante de la piste de rounds.

Lorsque le marqueur de rounds passe sur un pion Cascade ou sur le sablier, suivez les règles d'une partie à plusieurs joueurs.



N'oubliez pas que lorsque Roger révèle un pion ?, il place 2 pions Chemin (? et Cours d'eau).

■ Fin de la partie et calcul des scores

La partie s'achève à la fin du 6^e round.

Si vous jouez une partie Solo avec l'extension *Au fil de l'eau*, ne comptez pas les points de Roger. Comptez vos points selon les règles habituelles, puis référez-vous au tableau de score ci-contre pour découvrir votre résultat.

Tableau de score des parties Solo

<49	L'eau était un peu agitée aujourd'hui. Vous êtes tout de même parvenu à observer quelques espèces communes.
50-65	Bravo ! Vous avez rempli votre carnet de croquis de vos nouvelles découvertes.
66-79	En descendant le lit de la rivière, vous avez aperçu des espèces rares, quelle chance !
80+	Quelle journée incroyable ! Les autres amateurs rêvent d'apercevoir un jour les espèces que vous avez observées aujourd'hui.

Index des cartes

	Nom commun	Nom scientifique	Information intéressante	Lieu et date d'observation	
	SQ1-SQ4	Hydrocampe de la lentille d'eau (larve)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Pour survivre au froid, les larves de l'hydrocampe de la lentille d'eau hibernent dans des chambres qu'elles creusent dans les tiges des lentilles d'eau ou dans des fourreaux qu'elles construisent à partir de morceaux de cette plante.	
	SQ1-SQ4	Grenouille verte	<i>Rana esculenta</i>	La grenouille verte est utilisée en gastronomie. C'est l'espèce de grenouille la plus courante au menu des restaurants.	
	Q01	Gardon	<i>Rutilus rutilus</i>	Un seul gardon peut produire 40 000 œufs pendant la saison de ponte ! Il n'en pond cependant généralement que quelques milliers.	
	Q02	Loche d'étang	<i>Misgurnus fossilis</i>	Pendant les périodes où l'eau est pauvre en oxygène, ce poisson va parfois chercher de l'air à la surface.	
	Q03	Carpe commune	<i>Cyprinus carpio</i>	La carpe commune est élevée en Chine depuis le V ^e siècle av. J.-C., et les plus anciennes mentions de pisciculture en Europe remontent à environ 350 av. J.-C.	
	Q04	Grémille	<i>Gymnocephalus cernua</i>	La grémille est un poisson limnophile, ce qui signifie qu'elle préfère les eaux stagnantes. On la trouve occasionnellement dans les rivières.	
	Q05	Carassin commun	<i>Carassius carassius</i>	Le carassin commun ne s'entend pas bien avec les autres espèces de poissons. Il prospère donc dans les bassins accueillant peu d'individus d'espèces différentes.	
	Q06	Épinoche	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	L'épinoche mâle construit un nid en forme de tunnel à partir de matière végétale agglomérée grâce à des fils visqueux sécrétés par ses reins. On trouve principalement ces nids dans des fonds sableux ou argileux.	
	Q07	Lucilie soyeuse (larve)	<i>Lucilia sericata</i>	Ces larves peuvent être utilisées pour traiter certaines plaies. En effet, elles digèrent les tissus nécrosés et accélèrent le processus de guérison, tout en désinfectant la plaie grâce aux substances bactéricides sécrétées lorsqu'elles se nourrissent.	
	Q08	Cigogne noire	<i>Ciconia nigra</i>	Contrairement aux cigognes blanches, les cigognes noires préfèrent les habitats déserts. Elles établissent leurs nids dans des zones humides, parfois au cœur de forêts profondes.	
	Q09	Crapaud calamite	<i>Epidalea calamita</i>	En raison de ses courtes pattes arrière, ce crapaud tend à ramper plutôt qu'à sauter.	
	Q10	Castor d'Europe	<i>Castor fiber</i>	Les castors sont parfaitement adaptés à la vie au bord de l'eau. Ils sont recouverts d'un pelage épais et huileux, tandis que leur queue plate est écailleuse. Leurs pieds possèdent 5 doigts palmés. Leurs organes sont protégés sous l'eau, grâce à des rabats de peau leur permettant de fermer leurs oreilles et leurs narines, et à leurs paupières transparentes.	
	Q11	Cistude	<i>Emys orbicularis</i>	En 1998, deux scientifiques polonais ont remarqué des tortues sur la carapace desquelles étaient gravées des dates remontant au XIX ^e siècle, inscrites par des bergers locaux. Cette découverte a permis d'affirmer que les tortues peuvent nicher au même endroit pendant plusieurs décennies.	
	Q12	Moulin à eau		La roue de ce type de moulin se devait d'être particulièrement résistante, elle était donc généralement fabriquée en bois massif de chêne ou de charme. Des entretoises et des engrenages en bois transmettaient le mouvement de la roue jusqu'à la meule et aux autres outils servant à moudre le grain.	
	Q13	Brochet	<i>Esox lucius</i>	Le brochet est un prédateur qui se nourrit de poissons plus petits ainsi que de grenouilles et d'écrevisses.	
	Q14	Loutre européenne	<i>Lutra lutra</i>	Les loutres sont des mammifères principalement nocturnes. Leurs moustaches leur permettent de s'orienter dans l'eau et les aident à chasser leurs proies.	
	Q15	Nénuphar blanc	<i>Nymphaea alba</i>	Les feuilles et les tiges du nénuphar blanc flottent à la surface de l'eau grâce à leur tissu spongieux nommé aérenchyme.	
	Q16	Rivière de montagne		Les rivières et les ruisseaux de montagne sculptent les roches du substrat grâce à la puissance des chutes d'eau et aux matériaux rocheux transportés par le courant. L'eau crée ainsi des sites pittoresques tels que des cascades et bassins naturels.	

Q17	Harle bièvre	<i>Mergus merganser</i>	Le bec rouge, fin et crochu du harle bièvre est doté de petits bords dentelés permettant à l'oiseau de maintenir ses proies.
Q18	Pygargue à queue blanche	<i>Haliaeetus albicilla</i>	Ce rapace se nourrit principalement de poissons et d'autres oiseaux, et chasse parfois accompagné d'un de ses congénères.
Q19	Hydrocampe de la lentille d'eau (imago)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Afin de pondre des œufs, la femelle atterrit sur les couches de lentilles d'eau qui recouvrent la surface de l'eau. Elle pond alors 100 à 500 œufs semi-transparents d'environ 0,5 mm de diamètre, sous l'eau, à la base des feuilles.
Q20	Héron cendré	<i>Ardea cinerea</i>	Les hérons bâtissent généralement leurs nids à proximité les uns des autres. Une colonie de hérons s'appelle « héronnière ».
Q21	Saule blanc	<i>Salix alba</i>	Le bois de saule blanc est tendre et pourrit rapidement, ce qui offre un parfait habitat à de nombreuses espèces d'animaux. Selon certains contes folkloriques, ces arbres abritaient souvent des démons en tout genre.
Q22	Petit gravelot	<i>Charadrius dubius</i>	Afin de distraire un prédateur et de l'éloigner de son nid, le petit gravelot peut feindre une blessure. Le prédateur, appâté, se détourne du nid pour attraper le gravelot qui prend alors son envol et s'enfuit.
Q23	Perche commune	<i>Perca fluviatilis</i>	La perche est une espèce polyandre au comportement atypique. Une femelle peut s'accoupler avec pas moins de 25 mâles.
Q24	Raton laveur	<i>Procyon lotor</i>	Les ratons laveurs sont très habiles. Ils sont capables d'ouvrir des serrures pour accéder aux réserves de nourriture des humains !
Q25	Flotteur de pêche		Autrefois, les flotteurs pouvaient être constitués d'écorce, de brindilles ou de plumes. Aujourd'hui, les matériaux utilisés offrent divers niveaux de flottabilité pour s'adapter à toutes les situations.
Q26	Libellule déprimée	<i>Libellula depressa</i>	La femelle pond ses œufs dans des cours d'eau lents ou des zones d'eau stagnante. Si le bassin s'assèche, la larve s'enterre dans la vase pour hiberner.
Q27	Tanche	<i>Tinca tinca</i>	La tanche fouille la vase pour trouver sa nourriture, composée d'escargots, de fruits de mer et d'autres organismes. Elle s'enfouit également dans la vase pour hiberner.
Q28	Musaraigne des jardins	<i>Crocidura suaveolens</i>	Cette espèce n'hiberne pas. En hiver, les musaraignes des jardins se regroupent dans des nids pouvant contenir jusqu'à 12 individus.
Q29	Vairon	<i>Phoxinus phoxinus</i>	Ce très petit poisson est un habitué des aquariums.
Q30	Écrevisse à pattes rouges	<i>Astacus astacus</i>	Nombreux sont ceux qui pensent que la présence d'une écrevisse dans un bassin atteste de la propreté de l'eau. Malheureusement, ce n'est pas systématiquement le cas, étant donné que toutes les écrevisses ne requièrent pas une eau aussi propre que l'écrevisse à pattes rouges.
Q31	Paysage avec des nénuphars		La beauté des nénuphars a été la source d'inspiration de nombreux artistes. La série de tableaux impressionnistes de Claude Monet est à l'origine de la popularité des nymphéas.
Q32	Paysage avec un pont		Kapellbrücke (« pont de la chapelle » en allemand) est le plus ancien pont couvert en bois d'Europe encore en état. Il traverse la Reuss, dans le canton de Lucerne, en Suisse.
Q33	Nids dans les escarpements		Les hirondelles de rivage bâtissent des nids caractéristiques creusés à flanc de falaise. Elles creusent ainsi dans le sable des tunnels qui peuvent mesurer jusqu'à 1 m de profondeur.
Q34	Chemin le long de la rivière		Les chemins longeant un lac ou une rivière constituent un parcours de promenade idéal. Marcher, même lentement, est excellent pour le corps autant que pour l'esprit.
Q35	Perle dans un coquillage		Lorsqu'un corps étranger irritant, tel qu'un grain de sable, passe à l'intérieur d'une certaine espèce d'huître, la couche du manteau interne de la coquille est irritée. Le mollusque produit alors des substances telles que la perlucine et l'aragonite pour recouvrir le corps étranger. Les multiples couches recouvrant le corps irritant durcissent pour former une perle.
Q36	Grande cascade		Les gouttes d'eau dispersées par les grandes cascades peuvent rester suspendues dans les airs et former une brume permanente.
Q37	Maison au bord d'un barrage		Les barrages servent à éviter les inondations. Malheureusement, ils sont également nuisibles pour les écosystèmes.
Q38	Ammonite		Les ammonites sont des mollusques céphalopodes éteints qui possédaient une coquille en spirale et habitaient les eaux peu profondes de toute la planète il y a des millions d'années. L'importance de ces fossiles est capitale, car ils nous permettent de déterminer l'âge des roches dans lesquelles ils ont été conservés.

Q39	Poissons en quête de nourriture au lever du soleil		De nombreuses espèces de poissons cherchent leur nourriture juste avant le lever du jour. Les pêcheurs favorisent donc également cet horaire afin de multiplier le nombre de prises.
Q40	Tourbillon d'eau dans une rivière		Dans la nature, les tourbillons d'eau sont dus aux irrégularités du sol et aux différences de courants.
Q41	Martin-pêcheur d'Europe	<i>Alcedo atthis</i>	Cet oiseau extrêmement territorial peut attaquer ses partenaires, et même sa progéniture. Lors d'un combat, le martin-pêcheur s'efforce d'attraper son adversaire par le bec pour le maintenir sous l'eau.
Q42	Anguille d'Europe	<i>Anguilla anguilla</i>	Le sang des anguilles est toxique pour les mammifères. En effet, il contient une substance dangereuse provoquant des tremblements musculaires et une paralysie cardiaque. Le sang perd toutefois ses propriétés nocives après avoir été chauffé à plus de 58°C.
Q43	Grèbe huppé	<i>Podiceps cristatus</i>	Lorsque la nourriture se fait rare, le grèbe huppé peut manger ses propres plumes.
Q44	Fraisier des bois	<i>Fragaria vesca</i>	Les fraises des bois sont utilisées en médecine traditionnelle pour leur léger effet diurétique ainsi que pour renforcer les défenses immunitaires.
Q45	Bétail à un point d'eau		Les points d'eau forestiers sont essentiels à un écosystème pour de nombreuses raisons. Ils constituent une source d'eau, un habitat pour diverses espèces, mais aussi un point de repère pour les voies migratoires des oiseaux. Ils permettent également d'accroître la rétention d'eau dans l'écosystème.
Q46	Silure glane	<i>Silurus glanis</i>	Le silure glane est le plus gros prédateur des rivières européennes. Ce poisson n'est pas agressif, mais lorsqu'il a faim, il mange tout ce qu'il peut avaler, qu'il s'agisse de poissons ou même de petits canards.
Q47	Sandre doré européen	<i>Sander lucioperca</i>	Grâce à ses grands yeux riches en pigments rétinien et dotés d'une membrane réfléchive située derrière la rétine, ce poisson possède une sensibilité accrue aux stimuli visuels.
Q48	Agrion jouvencelle	<i>Coenagrion puella</i>	Cet insecte ne vit qu'un an et passe la majeure partie de son existence sous l'eau au stade larvaire.
Q49	Busard des roseaux	<i>Circus aeruginosus</i>	Le busard des roseaux installe ses nids à proximité du sol, ce qui est rare pour les grands oiseaux de proie.
Q50	Grande limnée	<i>Lymnaea stagnalis</i>	La coquille de la grande limnée peut posséder jusqu'à 7 spires. Il s'agit de l'espèce d'escargots dont la coquille est la plus épaisse.
Q51	Saule blanc (émondé)	<i>Salix alba</i>	L'émondage est une méthode de taille consistant à supprimer les pousses herbacées et les nouveaux rameaux d'un arbre. Les jeunes saules blancs doivent être émondés tous les 5 ans pour éviter que leur tronc ne se divise en deux.
Q52	Rat musqué	<i>Ondatra zibethicus</i>	Le rat musqué a été introduit en Europe en 1905 comme animal à fourrure. La population européenne descend d'animaux échappés des fermes à fourrure.
Q53	Nénuphar jaune	<i>Nuphar lutea</i>	Les feuilles submergées et flottantes du nénuphar jaune n'ont pas les mêmes structures. Dans les zones où l'eau circule (ruisseau, cascade...), les nénuphars sont toujours submergés.
Q54	Banc d'épinoches	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Durant la période de reproduction, les mâles font les nids et changent de couleur pour attirer les femelles. Leur ventre prend une teinte rouge écarlate et leurs yeux virent au bleu.
Q55	Cygne tuberculé	<i>Cygnus olor</i>	Bien avant que Hans Christian Andersen n'écrive « Le vilain petit canard », les cygnes symbolisaient déjà la beauté. Dans la mythologie grecque, ils étaient associés à Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté.
Q56	Dityque bordé	<i>Dytiscus marginalis</i>	Bien qu'ils respirent de l'air, ces coléoptères passent beaucoup de temps sous l'eau. Ils amassent de l'air sous leurs ailes avant de plonger et remontent régulièrement à la surface pour faire des réserves d'oxygène.
Q57	Aulne glutineux	<i>Alnus glutinosa</i>	Le bois d'aulne tolère très bien l'eau. Sa teinte orange lorsqu'il est fraîchement coupé noircit au fil du temps.
Q58	Rivière rocheuse		Lissées par le courant, les pierres séjournant dans les rivières ont souvent une forme ovale.
Q59	Pin sylvestre (pin relique)	<i>Pinus sylvestris</i>	Ce pin particulier est un type de pin sylvestre dont l'aspect diffère en raison de son environnement. Sa pousse annuelle est très lente et ses branches se tordent de manière caractéristique, ce qui donne à son houppier sa forme singulière.
Q60	Mousses et lichens sur un bloc erratique		Les lichens résultent d'une symbiose entre des champignons et des algues.

Q61	Inselberg		Un inselberg est une colline isolée aux flancs rocheux souvent abrupts en raison de l'érosion. Il s'agit des vestiges de massifs rocheux plus importants.
Q62	Mouflon corse	<i>Ovis aries musimon</i>	La hiérarchie entre les mâles est déterminée par la taille de leurs cornes.
Q63	Ruisseau forestier		Évitez de boire l'eau des ruisseaux forestiers, il arrive qu'elle soit contaminée.
Q64	Les grottes de Mechowo		Les grottes de Mechowo font partie des rares grottes du nord de la Pologne. Constituées de grès, elles recèlent, entre autres, des stalactites et des formations karstiques uniques.
Q65	Cabane de pêcheur sur pilotis		Les maisons sur pilotis existent aux quatre coins du monde. Cette méthode de construction est souvent utilisée en bord de mer, dans les marais, sur la terre aride et sur le pergélisol. Ainsi, les maisons sont protégées de nombreux dangers tels que l'humidité et les parasites.
Q66	Améthyste		Le mot améthyste vient du grec « amethystos » qui signifie « qui combat l'ivresse ». On disait autrefois que boire dans un gobelet d'améthyste prévenait l'ébriété.
Q67	Filets suspendus		La forme et la taille des mailles d'un filet dépendent du type de poisson pour lequel il a été conçu. La taille des mailles peut être régulée par la loi pour éviter d'attraper des poissons protégés.
Z01	Lagune de la Vistule		La lagune de la Vistule est reliée à la mer Baltique par l'étroit détroit de Baltiïsk, situé dans la partie russe du bassin, et par lequel l'eau de mer se déverse lors de fortes tempêtes.
Z02	Chamois des Tatras	<i>Rupicapra rupicapra tatrica</i>	Les sabots du chamois possèdent un bord aiguisé qui durcit en hiver, lui permettant ainsi de se déplacer en toute sécurité sur la neige et la glace. En été, le bord des sabots s'use sur les sols rocheux, révélant l'intérieur souple du pied qui permet une meilleure adhérence.
Z03	Asprete	<i>Romanichthys valsanicola</i>	Cette espèce de poissons est extrêmement rare. Elle n'a été découverte que très récemment (en 1957), en Roumanie. Elle est en danger critique d'extinction.
Z04	Populage des marais	<i>Caltha palustris</i>	Le populage des marais est toxique. En effet, il contient une substance irritante pour le système digestif. Sa toxicité s'atténue progressivement après la coupe.
Z05	Fuligule morillon	<i>Aythya fuligula</i>	Avant de plonger, le fuligule morillon saute hors de l'eau afin de prendre de la vitesse.
Z06	Phoque commun	<i>Phoca vitulina</i>	L'épaisse couche de graisse sous la peau du phoque le protège du froid, augmente sa flottabilité et lui garantit des réserves d'énergie.
Q68- Q71	Barrage de castors		Certaines personnes pensent que les castors construisent leurs barrages pour attraper des poissons, mais ce n'est pas le cas. En effet, les castors sont herbivores.
Q72- Q75	Coucher de soleil		L'air diffuse mieux la lumière bleue. Pendant la journée, les rayons du soleil traversent une fine couche d'air, qui leur donne une teinte bleue. Au lever et au coucher du soleil, la lumière doit traverser une couche plus épaisse : la majorité de la lumière bleue est alors dispersée, ne laissant paraître que la lumière rouge, jaune et orange.

Index des cartes : Agnieszka Możejko
Un grand merci à Maja Gruca pour son aide.

Crédits :

Auteur : Klemens Kalicki
Illustratrice : Karolina Kijak
Graphiste : Artur Mikucki
Développement : Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk
Règles du jeu : Rebel studio
Gestion de projet : Sławek Gacal
Mise en page : Artur Mikucki
Adaptation française : Edge Studio
Traduction : Thais Aulnette
Relecture : Olivier « Grouik » Prévot
Supervision de la traduction : Pauline Marcel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Distribué par Asmodee
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy, BP 40119
78041 Guyancourt Cedex, France
Tél. : 01 34 52 19 70
Asmodee-Experts.fr