Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

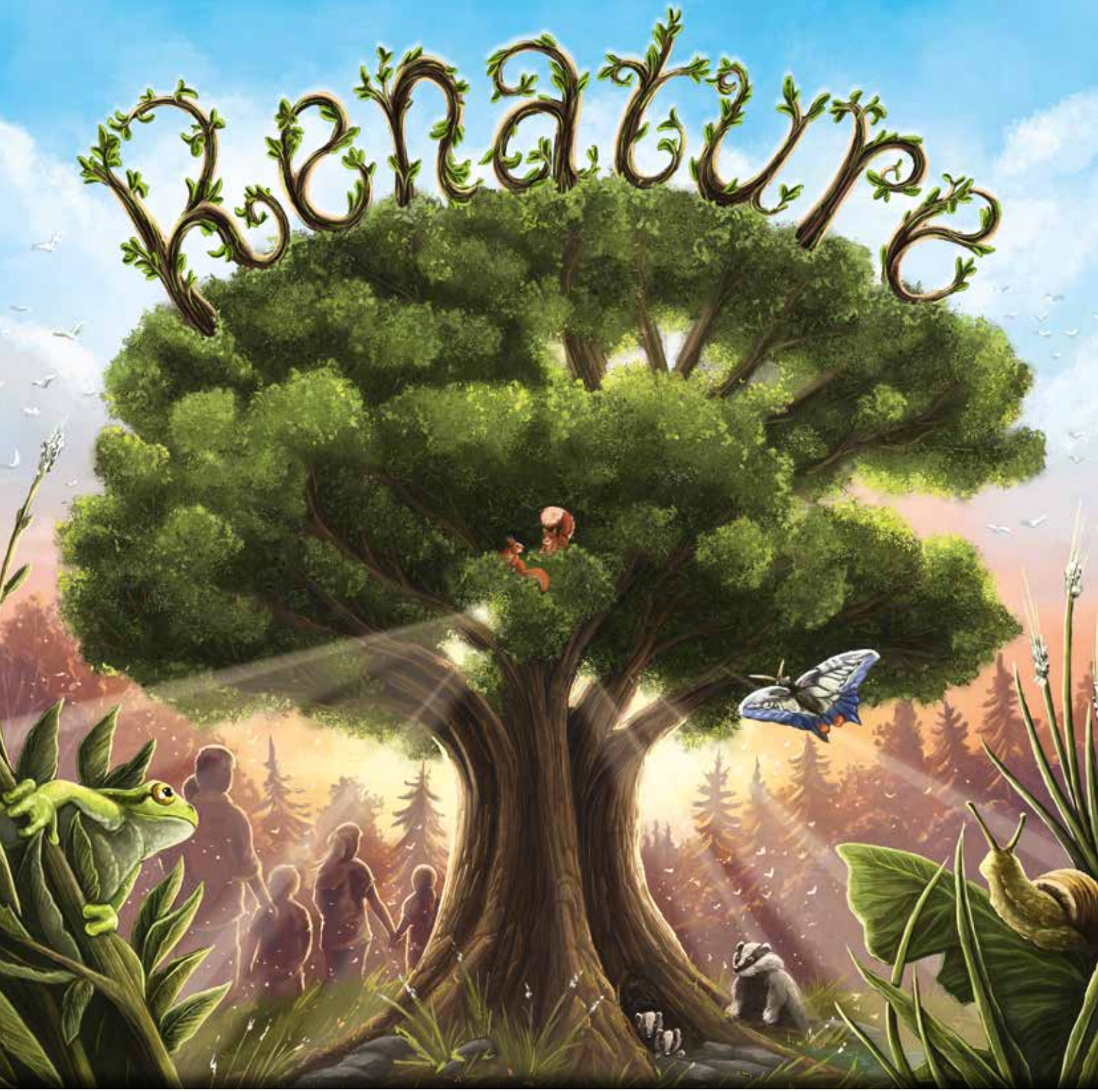
LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Renature



Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans et +

RÈGLES DU JEU

Matagot

DEEP PRINT GAMES

Matériel

1 plateau de jeu

4 plateaux joueur

55 dominos

- Chaque domino contient 2 animaux
- Il y a 10 animaux différents dans le jeu
- Chaque combinaison est unique

74 plantes

- Il existe 4 types de plantes : gazon, buisson, pin et chêne.
- Chaque type se décline en 5 couleurs : 4 pour les joueurs et 1 neutre.

	blanc	*noir*	*orange*	*bleu*	*neutre*
gazon	*9x*	*9x*	*5x*	*5x*	*6x*
buisson	*4x*	*4x*	*3x*	*3x*	*4x*
pin	*2x*	*2x*	*2x*	*2x*	*4x*
chêne	*2x*	*2x*	*1x*	*1x*	*4x*

21 bonus de zone

recto

verso

4 marqueurs de score
1 de la couleur de chaque joueur

30 jetons nuage

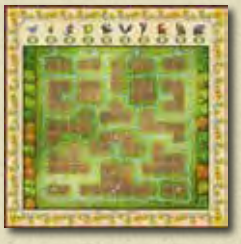
1 marqueur joker

But du jeu

Vous vous êtes donné pour mission d'aider la nature à reprendre ses droits dans une vallée polluée. Le long du cours d'un ruisseau, placez des dominos dotés d'animaux et replantez les zones adjacentes pour marquer des points.
Une fois que tous les dominos ont été joués, la partie prend fin et le joueur avec le plus de points remporte la victoire.

Mise en place

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.



2 ***Dans une partie à 3 ou 4 joueurs*** : chaque joueur choisit une couleur et s'empare du **plateau joueur** avec le *ballon* de la couleur correspondante. Posez-le devant vous, avec la face ballon visible.

Dans une partie à 2 joueurs : un joueur prend les 2 **plateaux joueur** avec le *parapente blanc* et l'autre prend ceux avec le *parapente noir*.
Mettez vos 2 plateaux côte à côte devant vous pour obtenir votre plateau joueur :

blanc

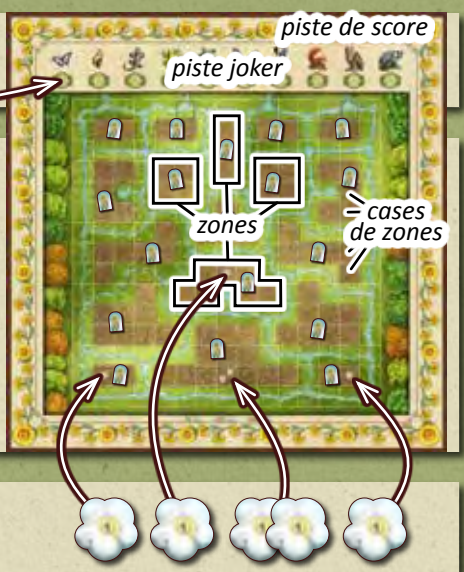
noir

3 ***Chaque joueur*** recouvre les *cases plante* de son plateau selon **la plante** représentée (type et couleur, mais attention il y a une couleur neutre).

Dans une partie à 4 joueurs, ne remplissez pas les emplacements avec l'icône .

Rangez les plantes restantes dans la boîte.

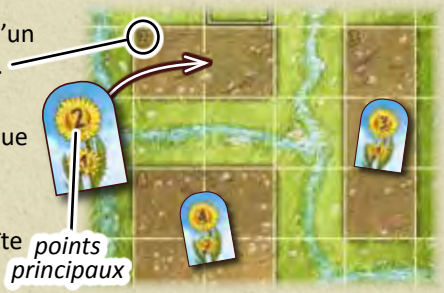
4 Placez le **marqueur joker** vert sur la gauche de la *piste joker*, sous le papillon.



5 Les 18 zones du plateau de jeu sont pourvues d'un *numéro* indiquant leur nombre de cases (taille).

Mélangez les 21 **bonus de zone** face visible et placez-en un dans chaque zone. Assurez-vous que les *points principaux* indiqués sur chaque jeton correspondent à la taille de leur zone.

Rangez les 3 bonus de zone restants dans la boîte (sans regarder leur dos).



6 Vous apercevrez un symbole de nuage sur 4 *cases des zones*.
Mettez-y autant de **jetons nuage** que le chiffre indiqué.

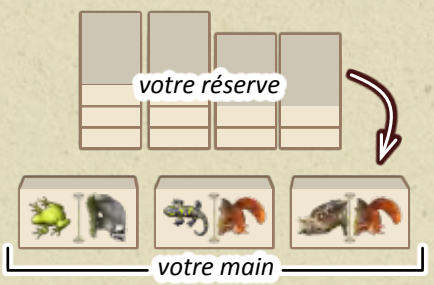
7 ***Chaque joueur*** pose un **jeton nuage** sur chacune des 6 *cases nuage* de son plateau.
Rangez les **jetons nuage** inutilisés dans la boîte.

8 Mélangez les 55 **dominos** face cachée et distribuez-les :

- Dans une partie à 4, distribuez-en 13 par joueur.
- Dans une partie à 3, distribuez-en 18 par joueur.
- Dans une partie à 2, distribuez-en 26 par joueur.

Rangez les dominos restants dans la boîte sans les regarder.

Chaque joueur pose ses dominos face cachée près de son plateau et forme une *réserve*. Piochez-en 3 et placez-les horizontalement devant vous, de sorte que vous seul puissiez voir leur face. Ces 3 dominos forment votre *main*.



9 La dernière personne à s'être promenée dans la nature est désignée premier joueur. Il place le **marqueur de score** de sa couleur sur la case 4 de la *piste de score*. Dans le sens horaire, le joueur suivant met son marqueur sur le 3 et les joueurs suivants (si présents) posent leurs marqueurs respectifs sur le 2 et le 1.

Déroulement du jeu

Le premier joueur débute la partie en jouant un tour de jeu. La partie continue dans le sens horaire, chaque joueur effectue son tour l'un après l'autre jusqu'à ce que tous les dominos soient épuisés.

Lors de votre tour de jeu, suivez les étapes dans l'ordre ci-dessous :

A : Placez **1 domino** depuis votre main sur le plateau de jeu ou remettez-en 1 dans la boîte.

B : Si vous avez posé un domino, vous pouvez poser **1 plante** sur une case libre d'une zone adjacente.

C : **1)** Marquez des points si vous avez posé une plante. **2)** Vérifiez si vous avez isolé une zone.

D : S'il reste des dominos dans votre réserve, complétez votre main en piochant 1 domino.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez dépenser des **jetons nuage** pour effectuer des **actions nuage**.

C'est ensuite au joueur situé à votre gauche de jouer.

A : Placez 1 domino sur le plateau de jeu

Placez un domino de votre main sur le plateau de jeu, face visible :

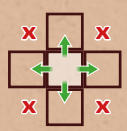
Les 2 moitiés du domino doivent occuper une case *libre du ruisseau*.

Il ne doit pas déborder dans une zone

ou en dehors de la grille.

Au moins un des côtés du domino doit être adjacent à un **animal identique** ou situé sur une des 4 *cases de départ*.

! Les cases sont adjacentes **orthogonalement** mais jamais en diagonale.



Le marqueur joker indique **l'animal joker** actuel. Cet animal peut être adjacent à n'importe quel animal et n'importe quel animal peut être placé à ses côtés. Au début de la partie, l'animal joker est le papillon. L'animal joker peut être changé grâce à une action nuage – voir page 7.

Tous les animaux adjacents doivent correspondre.
Si l'un des côtés ne correspond pas, vous ne pouvez pas placer votre domino.

Exemple :

Si la salamandre est l'animal joker actuel, seuls ces 2 dominos peuvent aller dans le cadre rouge.

Si vous ne voulez ou ne pouvez placer un domino, vous **devez** en défausser un et le ranger dans la boîte de jeu.

B : Posez 1 plante sur le plateau de jeu

Après avoir placé un domino sur le plateau de jeu, vous **pouvez** poser une plante dans une zone adjacente :

Prenez n'importe quelle plante de votre plateau joueur.
En fonction de son type et de sa couleur, vous allez marquer des points lors de l'étape C (voir prochaine section).

Posez-la sur une case libre d'une zone **adjacente** au **domino** que vous venez de placer. La case d'une zone est libre si aucune plante ne s'y trouve.

Si un **bonus de zone** vous gêne lorsque vous posez votre plante, déplacez-le simplement sur une autre case libre de **cette zone**. Ce bonus sera retiré lorsque les points de cette zone seront décomptés (voir étape C).

Si vous posez votre plante sur la case d'une zone qui contient un **jeton nuage**, mettez ce dernier dans un emplacement de nuage libre de votre plateau joueur. Si vous ne disposez d'aucune case libre pour le poser, libérez-en une en effectuant immédiatement une action nuage ou défaussez-le en le rangeant dans la boîte.

Remarque : *Le chiffre 1 que vous pouvez apercevoir sur les jetons nuage sert juste à rappeler que vous marquez 1 point pour chaque jeton présent sur votre plateau joueur à la fin de la partie (voir « Fin de la partie » page 7).*

Si aucune case n'est libre dans une zone adjacente à votre domino, vous ne pouvez pas poser de plante.

Remarque : *À la fin de la partie, vous perdez des points pour chaque plante encore présente sur votre plateau joueur (voir « Fin de la partie » page 7). N'oubliez pas de les poser !*

C : Calculez les points pour votre plante et les zones isolées

1) Points pour votre plante :

Si vous avez posé une plante durant l'étape B (de votre couleur ou neutre), inscrivez des points :
Marquez **1 point** pour la plante posée et **1 point pour chaque plante** (toutes couleurs confondues) de **valeur inférieure** ou **égale dans cette zone**. La valeur d'une plante varie selon sa taille :

gazon = valeur 1 | buisson = valeur 2 | pin = valeur 3 | chêne = valeur 4

Indiquez vos points sur la piste de score en faisant avancer votre **marqueur de score** (les marqueurs de score peuvent partager la même case).

Exemple :

a) *Dans une zone vide dotée de 4 cases, Marie pose un buisson et marque 1 point.*

b) *Lors de son tour, **Frank** pose un gazon dans cette zone et marque 1 point (il ne marque rien pour le buisson orange, car sa valeur est plus élevée que son gazon).*

c) *Un peu plus tard, **Frank** pose un buisson dans cette même zone et marque 3 points (1 pour ce buisson, 1 pour le buisson orange et 1 pour son gazon).*

d) *Au tour suivant, Marie pose un pin neutre dans cette zone et marque 4 points.*

2) Vérifiez si des zones deviennent isolées :

À la fin de l'étape C, vérifiez si votre domino **a isolé** une ou plusieurs zones.

Une zone devient isolée si **toutes les cases adjacentes du ruisseau** sont :

• recouvertes par un animal *ou* • isolées.

Une case ruisseau est isolée si elle n'est plus adjacente à aucune autre case ruisseau (on ne peut plus y poser de domino).

***Rappel :** Les cases en **diagonale** ne sont pas considérées comme **adjacentes** à la zone. Une zone peut donc devenir isolée même si certaines cases du ruisseau sont vides.*

Chaque zone qui a été isolée lors de **ce tour** déclenche un **calcul de points** pour cette zone :

Pour chaque zone, calculez **la somme des valeurs des plantes** pour chaque couleur.

Si des couleurs se retrouvent à **égalité** dans une zone, elles sont considérées comme **absentes** et sont exclues du calcul des points de cette zone.

Si aucune couleur n'est présente dans la zone, aucun point n'est marqué.

Sinon, procédez de la manière suivante :

Si **une seule couleur** est présente et appartient à un joueur (donc non neutre), ce joueur marque les *points principaux* **et** *secondaires* du bonus de zone.

Si la valeur la plus élevée appartient à un joueur, ce joueur marque les *points principaux* indiqués. Si elle est neutre, ces points ne sont pas marqués.

Si la seconde valeur la plus élevée appartient à un joueur, il marque les *points secondaires* indiqués, mais si la couleur est neutre, ces points ne sont marqués par personne. Les autres classements ne rapportent pas de points

Enfin, lorsque **vous** isolez une zone, prenez le **bonus de zone** et placez-le **face recto visible** devant vous.

***Remarque :** Chaque bonus de zone rapporte un certain nombre de points qui est imprimé au dos. Ces points sont attribués à la fin de la partie. Vous pouvez les regarder, mais vous feriez mieux de ne pas communiquer leur valeur avant le décompte final.*

Exemple 1 :
Marie place le domino avec les 2 hiboux et isole une zone de 4 cases. À la fin de l'étape C de son tour, cette zone devient isolée et les points sont comptés :

- *Marie totalise 2 points (1 buisson)*
- ***Frank** totalise 3 points (1 buisson + 1 gazon)*
- *La couleur neutre totalise aussi 3 points (1 pin)*

***Frank** est à égalité avec la couleur neutre.*
Ils sont donc considérés comme absents de la zone. Grâce à son buisson orange, Marie est donc considérée comme la seule couleur présente et marque donc 6 points (4 + 2).

Marie récupère le bonus de zone (car c'est elle qui a isolé la zone).

Exemple 2 :
*La couleur neutre totalise le plus de points (2) et **Frank** est deuxième (1). **Frank** marque 2 points (les points secondaires sur le bonus de zone).*

D : Complétez votre main

Complétez votre main en prenant un domino de la réserve.
Votre tour est terminé.

Si la réserve est vide, ignorez cette étape et ne complétez plus votre main pour le reste de la partie.

Lorsque vous n'avez plus de **dominos**, votre tour est ignoré pour le reste de la partie. Les joueurs qui ont encore des dominos continuent à jouer leurs tours normalement.

Actions nuage

Lors de votre tour, en plus des étapes A à D, vous pouvez effectuer n'importe quel nombre d'actions nuage. Chaque action nuage coûte des jetons nuage que vous payez en les mettant depuis votre plateau joueur dans la boîte de jeu. Trois actions différentes s'offrent à vous :

Changer l'animal joker

À n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez dépenser 2 nuages pour changer le joker actuel en déplaçant le marqueur sur **n'importe** quelle case de la piste joker.

Jouer un autre tour

À la fin de votre tour, vous pouvez dépenser 3 jetons nuage afin de rejouer un tour **immédiatement**. Vous pouvez rejouer autant de tours d'affilée que vous le voulez, tant que vous pouvez payer le prix.

Récupérer des plantes du plateau de jeu sur votre plateau joueur

À **n'importe quel moment** durant votre tour, vous pouvez dépenser des jetons nuage pour récupérer une plante posée sur le plateau de jeu (même d'une zone isolée) et la remettre sur votre plateau joueur :

Vous devez payer autant de jetons nuage que la **valeur** de chaque plante ainsi récupérée.

Vous ne pouvez prendre que les plantes de **votre couleur** ou **neutres** (même si ce n'est pas vous qui l'avez placée), mais vous devez avoir un emplacement libre correspondant (couleur et forme) sur votre plateau joueur (dans une partie à 4 joueurs, les cases plante avec ne sont pas libres).

Fin de partie

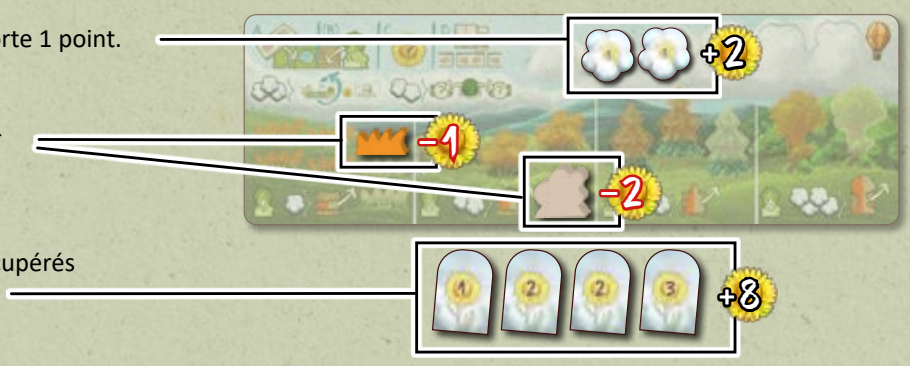
Lorsque tout le monde se retrouve à court de dominos, la partie prend fin.

Procédez ensuite au **calcul final des points** :

Commencez par compter les points des zones qui contiennent encore un bonus. Résolvez-les une par une. Calculez les points accordés en suivant les instructions de l'encadré jaune de la page 6, mais remettez ensuite les jetons **bonus de zone** dans la boîte (pas devant vous).

Puis, **chaque joueur** marque des points pour ce qui suit :

- Chaque **nuage** sur le plateau joueur rapporte 1 point.
- Les plantes restantes sur le plateau joueur font perdre leur **valeur** en points.
- Pour finir, retournez les bonus de zone récupérés et marquez les points indiqués au dos.



Une fois toutes ces étapes effectuées, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, l'avantage est au joueur qui possède le plus de **bonus de zone**. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Récapitulatif : séquence de jeu

Jouez dans le sens horaire jusqu'à épuisement des dominos.

Lors de votre tour :

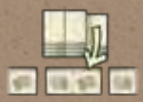
A : Placez **1 domino** de votre main sur le plateau, ou remettez-le dans la boîte. **> voir page 4**

B : Si vous placez un domino, vous pouvez poser **1 plante** sur une *case libre* d'une zone adjacente. **> voir page 5**

C :

1) Si vous posez une plante, **marquez des points** (1 pour la plante posée + 1 point pour chaque plante de *valeur inférieure ou égale* dans cette zone). **> voir page 5**

2) Si votre domino *a isolé* une ou plusieurs zones, marquez des points en suivant les instructions de l'encadré jaune page 6. Récupérez ensuite le **bonus de zone** et mettez-le devant vous. **> voir page 6**

D :  S'il vous reste des dominos dans la réserve, complétez votre main en piochant **1 domino**. **> voir page 6**

Durant votre tour, vous pouvez dépenser des jetons nuage pour effectuer des **actions nuage** : **> voir page 7**

Changer l'animal joker.

Jouer immédiatement un nouveau tour.

Récupérer des plantes de *votre couleur* ou *neutre* et les mettre sur votre plateau.

Si la réserve de dominos est vide, ne complétez plus votre main. Lorsque vous arrivez à court de dominos, passez votre tour pour le reste de la partie.

Lorsque plus personne n'a de dominos, la partie prend fin.
Calculez ensuite le **score final** :

- Marquez des points pour les *zones non isolées.*
- Gagnez 1 point par *jeton nuage* sur votre plateau joueur.
- Pour chaque *plante* sur votre plateau joueur, perdez des points correspondant à leur *valeur.*
- Marquez les points notés au dos de vos *bonus de zones* récupérés.

Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie !

Conception : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustrations : Dennis Lohausen
Développement : Peter Eggert, Viktor Kobilke

Livre de règles et mise en page : Viktor Kobilke
Traduction : David Simon
Relecture : Cédric Basso

© 2020 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.
www.deep-print-games.com

Distribution exclusive de l'édition française
par les Éditions Matagot
www.matagot.com
@EditionsMatagot