

# SALMON RUN

**SALMON RUN** est un jeu de course rapide pour toute la famille.

Déplacez votre saumon en évitant les obstacles en amont et en sautant par-dessus les cascades. Contestez l'immense puissance des courants de la rivière ! Évitez les ours féroces ! Méfiez-vous des aigles furtifs qui attendent pour vous arracher la victoire des mains ! Mais surtout, ménagez votre rythme pour éviter la fatigue.

## Les particularités de SALMON RUN :

**Deck-building** - Choisissez votre parcours en amont ! Cela déterminera quelle carte vous pourrez ajouter à votre deck (paquet) de Nage. Augmentez vos capacités de nage en acquérant les cartes les plus puissantes.

**Intéraction entre les joueurs** - Récupérez des cartes pour lâcher des aigles ou des ours affamés sur les saumons adverses ! Contrôlez le pouvoir des rapides déchaînés et des courants puissants de la rivière !

**Fatigue** - Évitez le surmenage ! Cela peut mener à l'augmentation de la fatigue, ce qui vous ralentirait fortement !

**Plateaux modulaires** - Découvrez une rivière différente à chaque partie ! Vous pouvez choisir à votre convenance la longueur et la difficulté de chaque course !

**OBJECTIF** : Être le premier joueur dont le saumon atteint le lieu de reproduction, perpétuant ainsi le cycle de la vie.

**Joueurs** : 2-4

**Temps de jeu** : 20-45 minutes

## Composants :

8 plateaux double-faces

4 paquets « Nage » de 11 cartes

4 pions saumons

1 paquet « Fatigue » de 32 cartes

6 pions ours

1 paquet additionnel de 48 cartes

1 dé standard (d6)

## VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Salmon Run est une course. Le but est d'être le premier à atteindre le lieu de reproduction, en ayant accumulé le minimum de fatigue. Chaque joueur commence la partie avec un deck de base, qu'il pourra utiliser pour se déplacer et réaliser d'autres actions. Chaque carte jouée par un joueur va dans sa défausse personnelle, à côté de sa pioche. Quand la pioche d'un joueur est vide, celui-ci mélange simplement la défausse pour reformer une nouvelle pioche.

Bien gérer son deck de Nage est vital pour bien progresser dans le jeu. Comme la partie avance, d'autres cartes seront ajoutées (ou retirées) dans les decks des joueurs, ce qui, en fonction de la carte, sera un bénéfice ou un handicap.

Chaque joueur va utiliser des cartes Swim pour traverser le plateau et atteindre le lieu de reproduction. Les cartes Nage (Swim) sont constituées de cartes Swim basiques (Swim Left, Swim Right, et Swim Forward), de cartes Double Swim (Double Swim Right, Double Swim Left, et Double Swim Forward) et de cartes Wild.

### Composition des decks

Chaque joueur commence la partie avec les cartes suivantes :

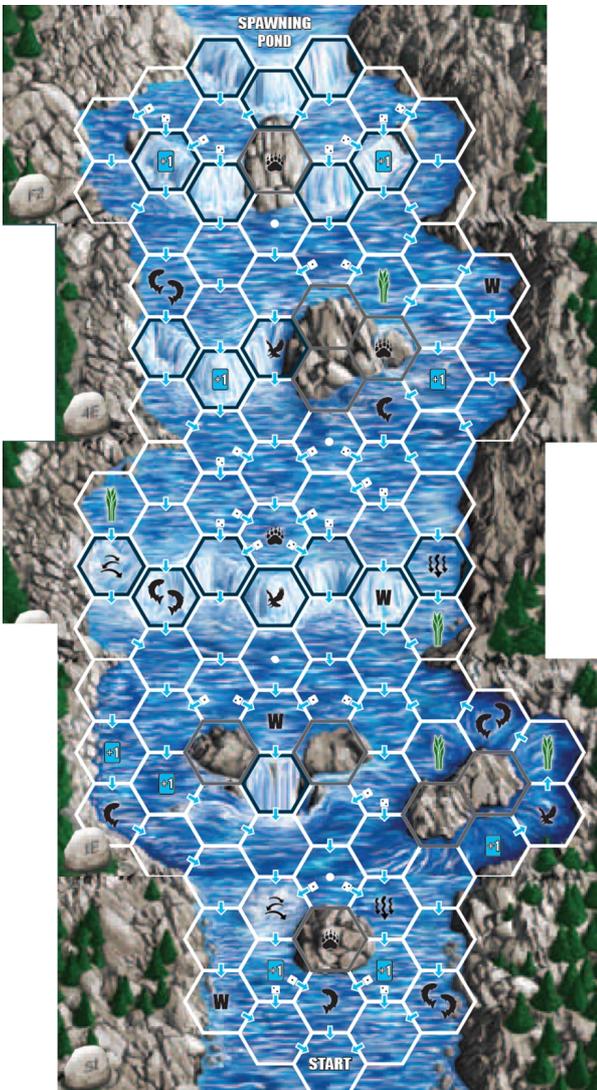
- **3 Swim Forward**
- **3 Swim Right**
- **3 Swim Left**
- **1 Wild**
- **1 Bear**

Les Saumons ne sont très malins et ne nagent que vers l'avant. Le long de leur parcours, ils rencontreront des obstacles variés comme des rochers ou des cascades qu'ils devront contourner ou franchir. Il y aura aussi des hexagones spéciaux qui permettront d'ajouter (ou retirer) des cartes dans les decks des joueurs. Certaines des cartes spéciales permettront d'améliorer la capacité de nage, tandis que d'autres permettront de s'attaquer aux adversaires.

## MISE EN PLACE

Les plateaux de jeu de Salmon Run sont modulaires, donc la rivière sera différente à chaque partie. Il y a 8 plateaux double face : 1 plateau de départ, 1 plateau d'arrivée et 6 plateaux numérotés. Chaque plateau numéroté est noté facile (E), moyen (M) ou difficile (H). Cela permet de gérer la difficulté du jeu. La longueur de la rivière est également modulable. Pour des parties courtes, utilisez peu de plateaux. Pour des parties longues, utilisez plus de plateaux.

Pour une première partie et pour les débutants, il est recommandé de créer une rivière composée de 5 plateaux (un de départ, 3 numérotés et un d'arrivée) en utilisant les plateaux notés facile (E). Pour les joueurs plus expérimentés, il est recommandé de créer une rivière d'une longueur de 6 plateaux.



### 1. Créez la rivière :

D'abord, prenez le plateau de départ marqué S1 d'un côté et S2 de l'autre. Choisissez quel côté vous utilisez. À côté, placez un plateau numéroté, en choisissant un des côtés. Assurez-vous d'aligner les 3 moitiés d'hexagone et faites attention à ce que les flèches sur le bord du plateau numéroté pointent vers le départ. Notez que quand vous ajoutez des plateaux, ils peuvent être décalés par rapport au plateau précédent. C'est normal.

Ajoutez deux (ou trois) plateaux supplémentaires de la même façon, en utilisant à chaque fois le côté de votre choix. Finalement, placez le plateau d'arrivée marqué F1 et F2. Encore une fois, choisissez un des côtés.

*Notez, sur l'exemple, la position décalée de certains plateaux.*

2. Placez un pion Ours sur chaque hexagone du plateau où est imprimée une patte d'ours.

3. Placez le deck de cartes Fatigue à côté du plateau face visible. Prenez le deck de cartes additionnel, faites des piles séparées pour les cartes Bear, Eagle, Wild, Current, Rapids, les cartes Double Swim (Double Swim Right, Double Swim Left, et Double Swim Forward) ainsi que les cartes Swim basiques (Swim Left, Swim Right, et Swim Forward).

4. Chaque joueur choisit une couleur et place le pion Saumon correspondant sur l'hexagone de départ. Chaque joueur prend ensuite le deck de 11 cartes correspondant à sa couleur, il le mélange et pioche 4 cartes pour faire sa main de départ.

5. Lancez le dé pour déterminer le (premier) joueur actif.



## GAMEPLAY

Le joueur actif joue jusqu'à 3 cartes de sa main et il les résout une par une dans l'ordre joué.

Les règles suivantes doivent être respectées lorsque l'on joue des cartes :

- Si vous jouez 3 cartes Swim dans le même tour, vous devez ajouter une carte Fatigue à votre défausse. Jouer des cartes non-Swim ne fait pas ajouter de carte Fatigue.
- Si vous ne jouez rien d'autre que des cartes Fatigue, retournez-en une dans la pioche Fatigue.
- Pour chaque carte Swim jouée, déplacez votre pion Saumon dans la direction indiquée par la carte.

Les règles suivantes doivent être respectées lorsque l'on se déplace :

- Un saumon ne peut pas se déplacer sur un hexagone de Rocher (ni sur les hexagones de Terrain autour de la rivière), il ne peut pas non plus sauter par dessus.
- Un saumon ne peut pas se déplacer sur un hexagone de Cascade, mais il peut sauter par dessus. Sauter implique de combiner 2 cartes Swim consécutives (*voir SAUTER*).
- Se déplacer sur des hexagones spéciaux va permettre aux joueurs d'ajouter à leur défausse les cartes correspondantes.

*Par exemple, lorsque vous vous déplacez dans un hexagone avec l'icône Double Swim, vous prenez la carte Double Swim de votre choix dans les decks additionnels puis vous l'ajoutez à votre défausse. Vous pourrez alors utiliser cette carte lorsqu'elle reviendra dans votre pioche.*

Après avoir résolu toutes les cartes, le joueur actif place les cartes jouées dans sa défausse. Ensuite, il pioche des cartes de sa pioche jusqu'à revenir à une main de 4 cartes. Il finit ainsi son tour.

Notez que les cartes non utilisées restent dans la main du joueur.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, le prochain joueur devient le joueur actif, il joue jusqu'à 3 cartes et les applique dans l'ordre, avant de refaire sa main à 4 cartes. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'un Saumon atteigne le lieu de reproduction.

**GAGNER LA PARTIE : Quand un Saumon atteint le lieu de reproduction, le jeu continue jusqu'au tour du dernier joueur.**

Après que le dernier joueur ait fini son tour :

- Si un seul Saumon est au lieu de reproduction, le joueur qui le contrôle gagne la partie.
- Si plus d'un Saumon a atteint le lieu de reproduction, le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes Fatigue dans son deck de Nage (ce qui inclut la pioche, la défausse et la main du joueur). S'il y a le même nombre de cartes Fatigue, la victoire est partagée.

# DÉTAILS DU JEU

**CARTES DE CONTRE** : Certaines cartes ont la capacité supplémentaire de contrer (annuler) d'autres cartes jouées.

Ces cartes sont les suivantes :

Une carte Current contre une carte Current.

Une carte Rapids contre une carte Rapids.

Une carte Eagle contre une carte Eagle.

*Il n'y a rien pour contrer une carte Ours.*

Notez que seul le joueur qui joue une carte en tant que contre bénéficie de l'effet du contre.

*Par exemple, le Joueur 1 joue une carte Current qui affecte tous les joueurs. Le joueur 2 décide de contrer l'effet en défaussant une carte Current de sa main. Le joueur 3, qui n'a pas de carte Current en main, doit donc se déplacer en aval (reculer) en suivant le courant.*

Il est possible pour un joueur de contrer sa propre carte jouée s'il en a une seconde copie en main. La carte utilisée comme contre ne compte pas comme une carte jouée.

*Par exemple, le Joueur 1 a deux copies de la carte Current en main. Il joue une des deux pour affecter tous les joueurs avec le courant. Le joueur 1 peut alors défausser sa seconde carte Current pour annuler l'effet sur son Saumon. Il n'a donc pas à se déplacer avec le courant.*

**COURANT (CURRENT)** : La plupart des hexagones sur le plateau ont une ou deux flèches qui indiquent la direction du courant.

Quand une carte Current est résolue, tous les saumon se déplacent vers l'hexagone adjacent indiqué par la flèche. S'il y a 2 flèches sur l'hexagone, le dé est lancé. Si nécessaire, chaque joueur doit lancer le dé pour son propre déplacement. Sur un résultat impair, déplacez le Saumon vers la flèche numérotée « 1 » et sur un résultat pair, suivez la flèche « 2 ». Les Ours ne sont pas affectés par le courant. Les Saumons qui sont sur des hexagones qui n'ont pas de flèche, ne sont pas affectés non plus. Sur certaines portions de la rivière, le courant peut faire avancer le Saumon.

Si le courant vous amène sur un hexagone de Cascade, vous devez reculez d'une case supplémentaire en suivant la flèche qui est sur l'hexagone de Cascade. Un nouveau lancer de dé peut être nécessaire s'il y a 2 flèches sur l'hexagone de Cascade.

Si le courant vous amène sur un hexagone spécial, vous ajoutez (ou retirez) la carte appropriée comme habituellement.

**NOMBRE DE FLÈCHES COURANT** : Le nombre de flèches Courant d'un hexagone est le nombre de flèches qui sortent de l'hexagone, on ne compte pas les flèches qui rentrent dans l'hexagone. On calcule le nombre de flèches quand une carte Rapids est jouée.

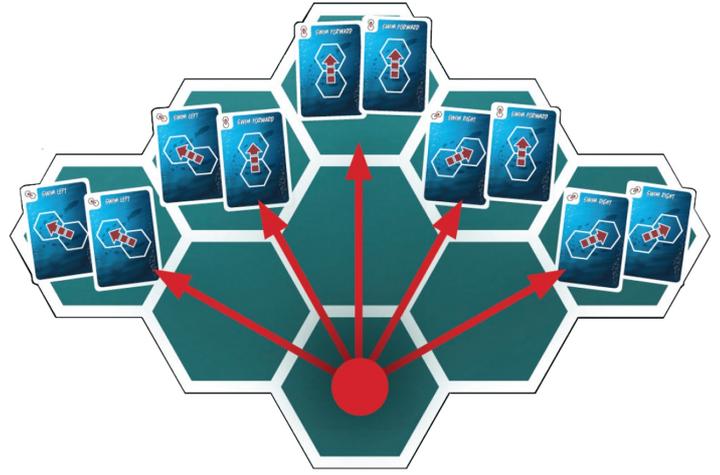
**DÉFAUSSE** : Les cartes que vous jouez vont dans votre défausse personnelle à côté de votre pioche. Quand votre pioche est vide, mélangez simplement votre défausse pour reformer une nouvelle pioche.

**CARTES FATIGUE** : Les cartes Fatigue n'ont pas de fonction inhérente, mise à part limiter vos options et vous ralentir ! Si vous avez une carte Fatigue en main, vous pouvez la jouer à votre tour, mais ça ne fera rien. Si vous ne jouez que des cartes Fatigue à votre tour, vous pouvez en remettre une sur le paquet de cartes Fatigue.

**TAILLE DE LA MAIN** : La main des joueurs est limitée à 4 cartes. Si vous avez moins de 4 cartes à la fin de votre tour, vous devez piocher jusqu'à avoir 4 cartes en main. Si vous avez plus de 4 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez en défausser jusqu'à ce qu'il ne vous en reste que 4. La limitation de la taille de la main s'applique seulement à la fin votre tour, pas à la fin du tour des autres joueurs.

**SAUTER** : Sauter permet de franchir les hexagones de Cascade. Pour réaliser un saut, il faut combiner 2 cartes Swim. Cela peut être 2 cartes Swim basiques, 2 cartes Double Swim ou une Swim basique et une Double Swim, mais une simple carte Double Swim ne permet pas de faire un Saut.

Quand vous faites un saut, déplacez immédiatement votre Saumon sur le second hexagone, en sautant le premier. Un hexagone de Cascade doit impérativement se trouver entre l'hexagone de départ et l'hexagone où le Saumon atterrit (il faut sauter par dessus une Cascade durant le Saut).



Aucun rocher ne doit se trouver sur le chemin du saut et vous devez impérativement atterrir sur un hexagone autorisé. Vous ne pouvez pas atterrir sur un Rocher ou dans une Cascade.

*C'est pourquoi utiliser une carte Swim Right basique et une carte Swim Left basique ne permet pas de réaliser un saut puisque l'on atterrirait dans une Cascade ou sur un Rocher.*

La somme des 2 cartes utilisées indique le nombre d'hexagones que franchira le Saumon entre l'hexagone de départ et l'hexagone d'atterrissage :

- Utiliser 2 cartes Swim basiques permet de parcourir 2 hexagones
- Utiliser 1 carte Swim basique et une carte Double Swim permet de parcourir 3 hexagones
- Utiliser 2 cartes Double Swim permet de parcourir 4 hexagones

Sauter puise beaucoup d'énergie à votre saumon, ainsi chaque fois que vous ferez un saut, il faudra ajouter une carte Fatigue à votre défausse.

Lorsque vous faites un Saut avec une carte Swim basique et une carte Double Swim ou avec 2 cartes Double Swim, vous n'êtes pas obligé de débiter le Saut sur un hexagone adjacent à la Cascade. L'important est d'atterrir sur un hexagone autorisé et qu'il y ait une Cascade entre l'hexagone de départ et l'hexagone où le Saumon atterrit.

Il est possible et acceptable de franchir plus d'un hexagone de Cascade lorsque l'on saute avec une carte Swim basique et une carte Double Swim ou avec 2 cartes Double Swim. Il en résultera toujours un seule carte Fatigue pour le Saut.

La Fatigue n'est pas augmentée par le nombre de Cascades ou d'hexagones franchis.

Ignorez tout ce qu'il y a sur le trajet du saut, entre l'hexagone de départ et l'hexagone où le Saumon atterrit. Cela inclut les Ours et les symboles spéciaux sur les hexagones d'eau classiques. Le Saumon n'entre pas vraiment dans ces hexagones, il saute par dessus. Les seules exceptions à cette règle sont les symboles spéciaux sur les hexagones de Cascade qui eux ne sont pas ignorés.

Ainsi, si durant le saut, le Saumon passe au dessus d'un hexagone de Cascade où il y a un symbole spécial, exécutez l'effet de ce symbole. Mais si le Saumon passe au dessus d'un hexagone normal où se trouve un symbole spécial, dans ce cas là, on n'exécute pas l'effet du symbole. Durant un Saut, on ne prend donc en compte que les symboles sur les hexagones de Cascade et ceux sur l'hexagone où le Saumon atterrit.

*Par exemple, si vous sautez par dessus un hexagone de Cascade qui contient un symbole d'aigle, vous ajoutez une carte Eagle à votre défausse.*

**DIVERS** : Plusieurs Saumons peuvent occuper le même hexagone.

**SE DÉPLACER HORS DU PLATEAU, DANS UNE CASCADE OU UN ROCHER** : Si vous jouez une carte Swim qui vous fait sortir du plateau (sur le Terrain autour de la rivière) ou qui vous fait aller dans une cascade ou sur un rocher, ignorez ce mouvement et défaussez la carte.

*Par exemple, si vous jouez une carte Double Swim qui vous fait sortir du plateau lors du deuxième mouvement, vous ne vous déplacez pas du tout et défaussez la carte. Il faut pouvoir faire son déplacement en totalité pour que celui-ci soit valide.*

Cela est un bon moyen pour se débarrasser de cartes encombrantes de sa main, et pouvoir ainsi en piocher de nouvelles. Chaque carte jouée de cette manière compte tout de même comme une carte jouée. Si vous jouez 3 cartes Swim de cette façon lors d'un même tour, vous prenez tout de même une carte Fatigue, malgré que votre Saumon n'ait pas bougé de son hexagone.

**HEXAGONES SPÉCIAUX** : Certains hexagones spéciaux sont des obstacles, tandis que d'autres vous permettront d'ajouter ou de retirer des cartes de votre deck de Nage.

Chaque fois que vous vous déplacez sur un hexagone spécial qui a un symbole, prenez la carte appropriée dans les decks additionnels et ajoutez-la à votre défausse.

Dans le cas des cartes Swim basiques et Double Swim, vous choisissez laquelle vous ajoutez. Ainsi, quand vous vous déplacez dans un hexagone spécial avec le symbole Swim, choisissez une carte Swim Forward, une carte Swim Left ou une carte Swim Right. Le joueur doit choisir parmi les decks additionnels encore disponible. Par exemple, s'il n'y a plus de cartes Swim Forward disponibles, vous devez alors choisir, soit une carte Swim Right, soit une carte Swim Left. Quand un deck additionnel est vide, se déplacer sur un hexagone spécial correspondant ne vous permet plus d'ajouter la carte à votre défausse.

**OURS** : Quand votre Saumon se déplace dans l'hexagone spécial de l'Ours (la patte imprimée), prenez une carte Bear du deck additionnel correspondant, et ajoutez-la à votre défausse. Quand la carte reviendra dans votre main et que vous la jouerez, cela vous permettra de déplacer un des pions Ours de 2 hexagones dans n'importe quelle direction.

Chaque fois qu'un Saumon occupe le même hexagone qu'un pion Ours, le joueur doit ajouter une carte Fatigue à sa défausse. Cela inclut le mouvement de l'Ours vers le Saumon, le Saumon qui se déplace vers ou à travers l'Ours, et le courant qui déplace le Saumon vers l'Ours.

Un Ours peut se déplacer sur et à travers n'importe quel hexagone et il n'est pas bloqué par les Rochers ou les Cascades. Quand un Ours se déplace sur un hexagone où se trouve au moins un Saumon, il arrête son déplacement. Un Ours fatigue tous les Saumons qui se trouvent sur le même hexagone que lui.

Quand vous jouez une carte Ours, vous pouvez déplacer un pion Ours d'un hexagone puis revenir directement sur l'hexagone que l'Ours vient de quitter.

**HEXAGONE SWIM** : Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Swim, prenez la carte Swim de votre choix dans les paquets additionnels et ajoutez-la à votre défausse. S'il n'y a plus de cartes Swims dans les decks additionnels, vous n'ajoutez pas de carte à votre défausse.

**HEXAGONE DOUBLE SWIM** : Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Double Swim, prenez la carte Double Swim de votre choix dans les decks additionnels et ajoutez-la à votre défausse. S'il n'y a plus de cartes Double Swims dans les decks additionnels, vous n'ajoutez pas de carte à votre défausse. Les cartes Double Swim peuvent être combinées avec d'autres cartes pour réaliser un Saut, mais elle ne peuvent pas être utilisées seule pour faire un Saut.

**DRAW+1** : Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone +1, piochez la première carte de votre pioche. S'il n'y a pas de carte dans votre pioche, mélangez votre défausse pour reformer une nouvelle pioche, et piochez une carte. Si vous avez plus de 4 cartes en main à la fin de votre tour (pas à la fin des tours de vos adversaires), vous devez défaussez des cartes jusqu'à ce qu'il ne vous en reste que 4. Si le Courant vous emmène sur un hexagone +1, vous piochez une carte.

**AIGLE (EAGLE) :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Aigle, prenez une carte Eagle dans les decks additionnels et ajoutez-la à votre défausse. Quand la carte reviendra dans votre main et que vous la jouerez, cela vous permettra de regarder dans la main de n'importe quel joueur (vous inclus) et de défausser une carte de votre choix. Le joueur affecté peut défausser une carte Eagle, s'il en a une en main, pour éviter cela.

**HEXAGONE FATIGUE :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Fatigue, ajoutez une carte Fatigue à votre défausse.

**HEXAGONE COURANT (CURRENT) :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Courant, ajoutez une carte Current à votre défausse. Notez que quelques hexagones vous donneront le choix entre une carte Current et une carte Rapids.

**RAPIDES :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Rapides, ajoutez une carte Rapids à votre défausse. Notez que quelques hexagones vous donneront le choix entre une carte Current et une carte Rapids. Quand une carte Rapids est jouée, chaque joueur compte le nombre de flèches (sortantes) de l'hexagone que son Saumon occupe. Cela peut être 0, 1 ou 2. Chaque joueur défausse ce nombre de cartes de sa main. Cela inclus le joueur qui a joué la carte Rapids.

**ROSEAUX (REEDS) :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Roseaux, vous pouvez retirer n'importe quelle carte de votre deck de Nage (ce qui inclut votre main, votre pioche et votre défausse. Si vous retirez une carte de votre pioche, ou si vous l'avez juste consultée, vous devez la remélanger (mais sans la remélanger avec la défausse). Si l'hexagone Roseaux a 2 symboles, vous pouvez retirer 2 cartes de votre main, pioche ou défausse. Vous pouvez, par exemple, en retirer une de votre main, et une autre de votre défausse.

Les cartes retirées sont remises dans leurs decks respectifs.

**HEXAGONE ROCHER (ROCK) :** L'hexagone Rocher est un obstacle. Un Saumon ne peut pas nager à travers, s'y poser, ou sauter par dessus.

L'ours peut se déplacer sur ou à travers les hexagones Rocher.

**HEXAGONE CASCADE (WATERFALL) :** L'hexagone Cascade est un obstacle. Pour le traverser, vous devez sauter par dessus. Vous ne pouvez pas vous arrêter dessus ou nager à travers. Les Ours peuvent librement se déplacer sur ou à travers les hexagones de Cascade.

**CARTE WILD :** Quand votre Saumon se déplace sur un hexagone Wild, prenez une carte Wild dans les paquets additionnels et ajoutez-la à votre défausse. Une carte Wild est une carte qui permet de nager vers l'avant, à droite ou à gauche (à votre convenance).

## RÈGLES OPTIONNELLES

### MISE EN PLACE ALÉATOIRE :

1. Lancez le dé. Sur un résultat pair, choisissez S2, sur un résultat impair, utilisez S1.
2. Lancez de nouveau le dé et utilisez le plateau numéroté correspondant. Relancez le dé. Sur un résultat pair, choisissez le côté facile (E), sur un résultat impair, utilisez le côté moyen ou difficile (M ou H).
3. Répétez l'étape 2 autant de fois que le nombre de plateaux que vous souhaitez utiliser.
4. Lancez une nouvelle fois le dé pour le plateau d'arrivée. Sur un résultat pair, choisissez F2, sur un résultat impair, utilisez F1.

### DURÉE DE PARTIE

**PARTIE COURTE :** Utilisez seulement 2 plateaux entre les plateaux de départ et d'arrivée.

**PARTIE POUR DÉBUTANTS :** Utilisez 3 plateaux entre les plateaux de départ et d'arrivée.

**PARTIE POUR EXPERTS :** Utilisez 4 plateaux entre les plateaux de départ et d'arrivée.

**PARTIE LONGUE :** Utilisez 5 plateaux entre les plateaux de départ et d'arrivée.

**PARTIE MARATHON :** Utilisez 6 plateaux entre les plateaux de départ et d'arrivée.

## VARIANTE DECK DE DÉPART :

Constituez les deck de départ en sélectionnant :

- 2 Swim Forward
- 2 Swim Left
- 2 Swim Right
- 1 Wild
- 1 Bear

# SYMBOLES SPECIAUX



### Swim

Ajoutez une carte Swim basique (Swim Left, Swim Forward, ou Swim Right) à votre défausse.



### Double Swim

Ajoutez une carte Double Swim (Double Swim Left, Double Swim Forward, ou Double Swim Right) à votre défausse.



### Wild

Ajoutez une carte Wild à votre défausse.



### Bear

Ajoutez une carte Bear à votre défausse.



### Eagle

Ajoutez une carte Eagle à votre défausse.



### Rocks

Les Rochers sont des obstacles et sont indiqués par un contour gris. Les Saumons ne peuvent pas y nager ni les sauter. Les Ours peuvent s'y déplacer.

### Rapids

Ajoutez une carte Rapids à votre défausse.



### Current

Ajoutez une carte Current à votre défausse.



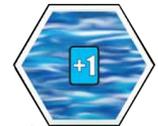
### Reeds

Retirez n'importe quelle carte de votre main, de votre pioche ou de votre défausse (une carte par symbole sur l'hexagone).



### Draw +1

Piochez une carte de votre pioche.



### Fatigue

Ajoutez une carte Fatigue à votre défausse.



### Waterfalls

Les Cascades sont des obstacles et sont indiquées par un contour bleu. Les Saumons ne peuvent pas nager dans les Cascades mais peuvent les sauter. Les Ours peuvent s'y déplacer.



Game Designer: Jesse Catron

Art and Graphic Design: Eric J. Carter

I wish to thank all my play testers for their invaluable feedback: Will Catron, Daniel Catron, Jonathan Catron, Erin Catron, Liam Catron, Kathy Kudzma, David Kudzma, Grant Rodiek, Bethany Wan, Ken Layhe, Darrell, Nathan, Ben Rosset, Luke Winters, Weston Stapleton, Ron Ward, Patrick Thunstrom, Jason Tagmire, Ryan Johnson, and Matt Morgan  
Special Thanks: Rick and Joanne Soued, Eric J. Carter, Richard James, Chris Kirkman, Grant Rodiek, A. J. Porfirio, John Moller, Darrell Louder, BGDF.com, Gryphon Games, and most of all, Kitty.