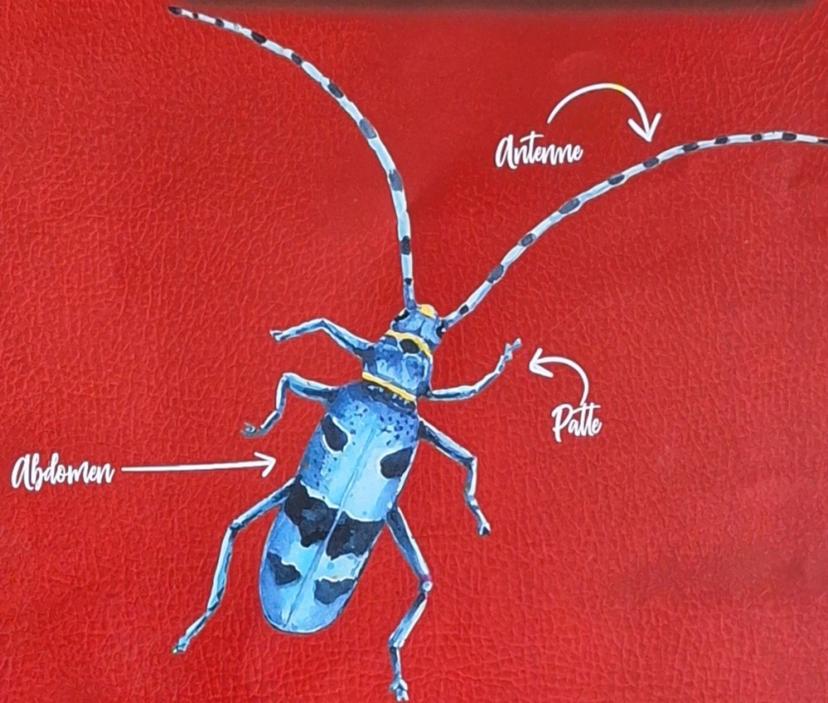


Meadow

Carnet de voyage



Règles du jeu

Dans l'extension *Carnet de voyage* de *Meadow*, embarquez pour une randonnée incroyable dont la dernière étape sera la visite d'une magnifique grotte. Préparez-vous à découvrir des lieux uniques qui transformeront le regard que vous portez sur le monde. Chaque page du carnet correspond à une randonnée différente avec du matériel spécifique et de nouvelles façons de marquer des points.

Dans l'extension *Carnet de voyage*, découvrez 6 randonnées inédites, chacune avec son propre matériel et de nouvelles règles. Vous pouvez jouer ces randonnées individuellement ou les enchaîner en mode Randonnée.

Certaines d'entre elles utilisent de nouvelles cartes, marquées au dos par les lettres **N**, **W**, **S** et **E**. Après avoir terminé une randonnée qui introduit de nouvelles cartes, vous pouvez continuer de les utiliser lors de vos parties avec le jeu de base ou avec l'extension *Au fil de l'eau*.

L'extension *Carnet de voyage* a été conçue afin d'être jouée **uniquement** avec le jeu de base de *Meadow*. Ne la combinez pas avec l'extension *Au fil de l'eau*.



Avant de commencer une partie avec l'extension *Carnet de voyage*, prenez les cartes de l'enveloppe **U** (Rencontres Imposantes), et ajoutez-les au jeu avec le pion Objectif correspondant.

Mode Randonnée

Le mode Randonnée est une campagne dans laquelle vous jouez toutes les randonnées de cette extension l'une après l'autre. Il est donc préférable de jouer toute la campagne avec le même groupe de joueurs. Le joueur ayant accumulé le plus d'étoiles à la fin de la campagne est le grand vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Le mode Randonnée est optionnel. Vous pouvez également jouer chaque randonnée indépendamment des autres et avec des groupes de joueurs différents. Après la campagne du mode Randonnée, vous êtes libres de rejouer uniquement vos randonnées préférées.

Après chaque randonnée du mode Randonnée, remplissez sur la fiche de suivi le nombre d'étoiles remportées par chaque joueur en fonction des points de victoire qu'il a obtenus et des exploits qu'il a accomplis.

Accordez :

- ★ ★ : au(x) joueur(s) ayant accumulé le plus de points de victoire ;
- ★ : au(x) deuxième(s) joueur(s) ayant accumulé le plus de points de victoire.

En cas d'égalité du nombre de points de victoire à l'issue d'une randonnée, tous les joueurs concernés obtiennent les ★ correspondantes.

Des ★ supplémentaires peuvent être obtenues lors de chaque randonnée en accomplissant les exploits relatifs à cette randonnée. Les exploits que vous pouvez accomplir lors d'une randonnée sont détaillés dans la dernière section des règles de cette randonnée, intitulée « Mode Randonnée ». Des icônes vous rappellent également ces exploits sur les pages du carnet de voyage.



Fiche de suivi

Utilisez la fiche de suivi lorsque vous jouez la campagne du mode Randonnée et remplissez-y, pour chaque randonnée, les ★ que vous remportez grâce à vos points de victoire et exploits.



Matériel commun



■ 6 boîtes (à assembler avant votre première partie)

À l'aide du schéma inclus dans la boîte de jeu, assemblez les boîtes avant votre première partie.

Attention ! Avant de dépuncher les éléments en carton, consultez les icônes indiquées sur les planches cartonnées. Elles vous permettront de ranger le matériel dans les bonnes boîtes.

Vous utiliserez le contenu des boîtes lors de la mise en place de certaines randonnées. Pour chaque randonnée, le matériel nécessaire est indiqué au début des règles.



■ Carnet de voyage

Les plateaux permettant de jouer chaque randonnée se trouvent dans le carnet de voyage. Ce dernier remplace le plateau Feu de camp du jeu de base. Laissez le plateau Feu de camp dans la boîte. À la place, placez à côté du plateau principal le carnet de voyage ouvert à la page de la randonnée que vous souhaitez jouer.



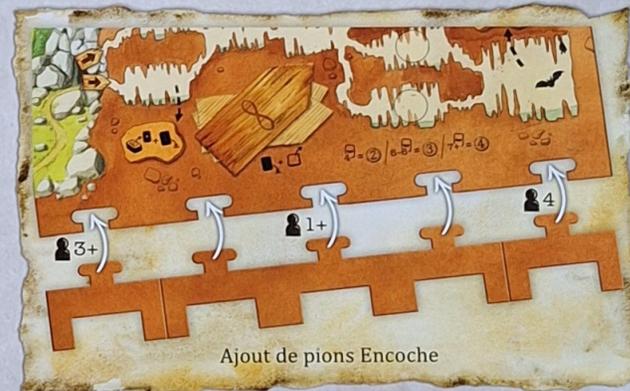
■ 4 marqueurs Joueur

Vous utiliserez ces marqueurs lors des randonnées suivantes : Moulins à vent, Montgolfières, Tour d'observation et La grotte.



■ 3 pions Encoche

Selon le nombre de joueurs, placez des pions Encoche sur la dernière page du carnet de voyage. Pour les parties à 1 ou 2 joueur(s), utilisez le pion « 1+ ». À 3 joueurs, utilisez les pions « 1+ » et « 3+ ». À 4 joueurs, utilisez tous les pions.



Randonnée 1. Prémices

L'heure de partir en randonnée est arrivée ! Soyez vigilants et n'oubliez pas de regarder le ciel... Vous apercevrez parfois des nuages prendre des formes intéressantes et inattendues, tandis que de gros nuages noirs chargés de pluie vous préviendront qu'une averse vous guette.

Lors de cette randonnée, vous gagnerez des points pour votre exploration de la zone Prairie, mais aussi pour vos observations du ciel, qui vous feront gagner des cartes Météo permettant de bénéficier d'actions supplémentaires.

Matériel



8 cartes Météo Soleil



8 cartes Météo Pluie



2 Baromètres (soleil et pluie)



4 pions Bonus de valeur « 5 »
(1 de chacune des 4 couleurs de joueurs)



4 pions Météo Soleil (1 de chacune des 4 couleurs de joueurs)



4 pions Météo Pluie (1 de chacune des 4 couleurs de joueurs)



5 pions supplémentaires



1 dé à 8 faces

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

Placez le marqueur de rounds sur le premier parapluie de la piste de rounds.

- Mélanges les pions Objectif du jeu de base et placez-en 6 au hasard, face visible, sur les cases vierges dédiées. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte.

Séparez les cartes Météo Soleil des cartes Météo Pluie et placez-les face cachée à côté du carnet de voyage. Placez ensuite 2 cartes de chaque type sur les emplacements correspondants.



- Donnez à chaque joueur le matériel du jeu de base qui lui revient (étape 7, page 5 du livret de règles du jeu de base). Chaque joueur prend également un pion Bonus de valeur « 5 » de sa couleur.

- Placez les pions Météo aux couleurs des joueurs présents sur les cases de départ des pistes correspondantes.

- Placez les Baromètres, les pions restants et le dé à côté du plateau principal.

- Le dernier joueur à avoir été trempé jusqu'aux os par la pluie prend le pion Premier joueur et commence la partie.

Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Début du round

Lancez le dé au début de chaque round pour déterminer où placer les Baromètres sur le plateau principal. Pour chaque Baromètre, lancez le dé, puis référez-vous au schéma sur le carnet de voyage pour savoir où le placer. Commencez par le Baromètre Soleil. Les deux Baromètres ne peuvent pas se trouver sur la même case. Si les deux jets de dés sont identiques, relancez le second jet jusqu'à obtenir un résultat différent.



Schéma de placement des Baromètres



Exemple 1. Au début du round, le résultat du jet de dé du Baromètre Soleil est 3, tandis que celui du Baromètre Pluie est 5.

Obtenir des cartes Météo

Lorsque vous placez votre pion Chemin dans une encoche du plateau principal (avec ou sans Baromètre) et que vous prenez une carte dans la ligne ou la colonne d'un Baromètre, vous déplacez immédiatement votre pion de 1 case (en suivant les flèches) sur la piste Météo correspondante. Le Baromètre Soleil déplace votre pion sur la piste Météo Soleil et le Baromètre Pluie déplace votre pion sur la piste Météo Pluie. Si vous choisissez une carte qui se trouve à l'intersection des deux Baromètres, choisissez une des deux pistes et ne déplacez votre pion que sur celle-ci.

Si votre pion Météo se trouve sur la dernière case d'une piste et que vous devez le déplacer à nouveau, vous obtenez 1 des 2 cartes Météo visibles (correspondant à cette piste), puis vous replacez votre pion sur la case de départ de cette piste Météo. Remplacez la carte Météo que vous venez de prendre par une nouvelle carte du paquet correspondant.



Comme il se trouve déjà sur la dernière case de cette piste, il obtient une des cartes Météo Soleil visibles en récompense, puis il replace son pion Météo sur la case de départ de la piste.

Lorsqu'un paquet Météo est épuisé, les emplacements associés du carnet de voyage restent vides jusqu'à la fin de la partie. Dorénavant, vous pouvez jouer 1 carte de votre main au lieu de prendre une carte Météo.

Jouer des cartes Météo

Vous pouvez jouer une carte Météo de votre main de la même façon que toutes vos autres cartes en main. Placez la carte Météo sous une carte Paysage précédemment jouée, comme illustré ci-dessous. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Météo par carte Paysage.



Certaines cartes Météo qui vous rapportent des points de victoire portent des prérequis de placement ou vous permettent d'effectuer une action supplémentaire. Vous devez effectuer l'action supplémentaire immédiatement après avoir joué la carte Météo.

Actions des cartes Météo

- Vous pouvez jouer une carte dans votre zone Prairie ou Aalentours.
- Vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes dans votre zone Prairie et/ou Aalentours.
- Prenez le pion Sol indiqué sur la carte et placez-le sur une de vos cartes Sol (à côté de son icône Sol). Considérez dorénavant que cette carte possède également les icônes Sol du pion.
- Prenez le pion indiqué sur la carte et placez-le sur une de vos cartes Observation (à côté de son icône). Considérez dorénavant que cette carte possède également l'icône du pion. Lorsque vous recouvrez la carte, remettez le pion dans la boîte de jeu.
- Vous ne pouvez pas jouer cette carte sur une carte Paysage occupée par une carte Découverte. Après avoir joué cette carte sur une carte Paysage, vous ne pouvez plus placer de carte Découverte sur cette dernière (placez cette carte Météo sur la carte Paysage, comme une carte Découverte, pour vous en souvenir).
- Défaussez de votre main 1 carte de votre choix.
- À la fin de la partie, cette carte vaut autant de points que la carte Paysage sur laquelle elle a été placée.
- Prenez 1 pion Route.
- Déplacez vos pions Météo de 1 case sur chacune des deux pistes.
- Prenez une des cartes W face visible du plateau principal. Remplacez-la ensuite par la première carte du paquet W.
- Prenez les 2 premières cartes du paquet S.

Actions du carnet de voyage

Effectuer des actions spéciales et accomplir des objectifs

Placer un pion Chemin dans une des encoches du carnet de voyage vous permet d'effectuer l'action du bas du pion (comme dans le jeu de base). En plus de cette action, vous pouvez accomplir un objectif.



Les paires d'icônes sont des objectifs. Comme dans le jeu de base, pour accomplir un objectif, les deux icônes de la paire doivent être visibles dans votre zone Prairie. Pour les deux premières paires, l'une des icônes est l'icône d'une carte Météo. Afin d'accomplir un de ces objectifs, vous devez avoir joué une carte Météo correspondante et posséder la seconde icône dans votre zone Prairie.

Vos pions Bonus sont placés directement sur le carnet de voyage, à côté de la paire concernée. Chaque fois que vous accomplissez un objectif, placez votre pion disponible de plus faible valeur sur la case vide la plus à gauche de la ligne.

Attention ! Dans cette randonnée, vous avez tous un pion Bonus supplémentaire, de valeur « 5 ». De plus, les lignes jouxtant les objectifs contiennent 4 cases, une par joueur, ce qui signifie que tous les joueurs peuvent accomplir tous les objectifs.

Placer un pion Chemin sur la case commune



Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-contre, afin de jouer une carte dans sa zone Prairie ou Aalentours et de tenter d'accomplir un objectif (comme s'il avait joué son pion Chemin dans une encoche du carnet de voyage).

Fin de round

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin. Passez le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur le parapluie suivant (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Aalentours (y compris les cartes Météo), ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le carnet de voyage.

Vous obtenez également des points de victoire si vos pions Météo se trouvent sur les cases de leur piste vous octroyant 1 ou 2 points.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des ★ pour les exploits suivants :

★ = Une ★ pour chaque joueur ayant accompli en premier au moins 1 objectif (au moins 1 de ses pions Bonus doit se trouver dans la première colonne).

★ = Une ★ pour chaque joueur ayant joué au moins 1 carte Météo Soleil et 1 carte Météo Pluie.



Randonnée 2. Ponts

Nombreux sont les animaux sauvages vivant dans des zones humides souvent difficilement accessibles pour les observateurs curieux. Heureusement, les passerelles, les ponts et les gués permettent de traverser les cours d'eau pour admirer la nature sauvage et, avec un peu de chance, observer quelques animaux imposants. Dans cette randonnée, la zone Prairie de chaque joueur sera divisée en deux par un plateau Ruisseau. Pour accomplir des objectifs, vous devrez placer les icônes nécessaires du bon côté des ponts. Seuls les joueurs ayant exploré les deux côtés de leur Prairie pourront prétendre au titre de meilleur observateur.

Matériel



24 pions Pont
(6 de chacune des 4 couleurs)



5 cartes Randonnée portant l'icône ↓



4 plateaux Ruisseau

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- 1 Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

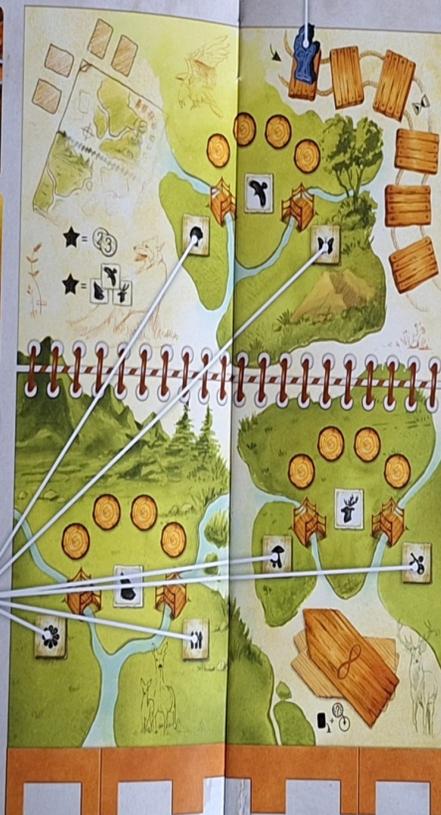


Placez les 5 cartes Randonnée face visible à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.

2

Mélangez les pions Objectif et placez-en 6 au hasard sur les cases dédiées. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte.

3



- 4 Placez le marqueur de rounds sur la première case de la passerelle qui fait office de piste de rounds.

- 5 Donnez à chaque joueur le matériel du jeu de base qui lui revient (étape 7 de la page 5 du livret de règles du jeu de base). Chaque joueur reçoit également 1 plateau Ruisseau et 4 pions Pont (1 de chaque couleur) distribués au hasard. Placez les pions Pont sur votre plateau Ruisseau en fonction de leur couleur.



- 6 Le dernier joueur à avoir traversé un pont à pied prend le pion Premier joueur.



- 7 Avant de commencer la partie (mais après avoir pioché des cartes lors de l'étape de Mise en place des joueurs), placez votre carte Sol de départ (sur la face de votre choix) à gauche ou à droite de votre plateau Ruisseau. Placez la carte Sol prise lors de la constitution de votre main (celle du paquet E) de l'autre côté de votre plateau Ruisseau.



Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Jouer des cartes dans la zone Prairie

Lorsque vous jouez une carte dans votre zone Prairie, décidez de quel côté de votre plateau Ruisseau vous souhaitez la placer. Les icônes requises pour jouer une carte peuvent se trouver de n'importe quel côté du plateau Ruisseau.



Exemple 3. William place la carte Arbre solitaire car il possède dans sa zone Prairie des cartes portant les icônes requises. Il peut choisir de jouer sa carte sur un des deux emplacements indiqués.

Attention ! Votre Prairie ne peut toujours contenir que 10 cartes Sol au maximum. Vous pouvez les placer librement à droite ou à gauche de votre plateau Ruisseau.

Jouer des cartes dans la zone Alentours

Comme lorsque vous jouez des cartes dans votre zone Prairie, vous devez décider de quel côté de votre plateau Ruisseau vous souhaitez placer les cartes Paysage que vous jouez.

Conservez vos pions Route au-dessus du plateau Ruisseau. Chaque fois que vous jouez une carte Paysage, choisissez de quel côté vous souhaitez la placer.



Exemple 1. Exemple de zones Prairie et Alentours lors d'une randonnée Ponts. Les deux zones sont divisées en une partie gauche et une partie droite par le plateau Ruisseau.

Pions Pont

Chaque pion Pont porte 2 icônes. Si vous possédez des cartes portant ces icônes dans votre zone Prairie et que ces cartes se trouvent du bon côté du plateau Ruisseau, retournez immédiatement le pion Pont correspondant.

Les pions Pont retournés vous rapporteront des points à la fin de la partie (ces points sont indiqués au dos des pions).

Attention ! Vous pouvez retourner les pions Pont dans n'importe quel ordre. Vous pouvez donc commencer par retourner un pion qui vaut beaucoup de points (si vous en remplites les conditions) sans avoir retourné ceux qui valent moins de points.

Exemple 5. Pour retourner ce pion Pont, il vous faut :



Une carte portant l'icône  à gauche de votre plateau Ruisseau.

Ainsi qu'une carte portant l'icône  à droite de votre plateau Ruisseau.

Cartes Randonnée

Lorsque vous retournez votre deuxième pion Pont, prenez immédiatement 1 des cartes Randonnée face visible situées à côté du carnet de voyage.

Attention ! Ce n'est pas la position sur le plateau du pion retourné qui importe, mais bien l'ordre dans lequel vous retournez les pions.

Exemple 6. Caroline retourne un pion Pont de valeur « 3 » car elle en remplit les conditions.



Comme il s'agit du deuxième pion Pont qu'elle retourne, elle choisit 1 des cartes Randonnée et l'ajoute à sa main.



Actions du carnet de voyage

Effectuer des actions spéciales et accomplir des objectifs

Placer un pion Chemin dans une des encoches du carnet de voyage vous permet d'effectuer l'action du bas du pion (comme dans le jeu de base). En plus de cette action, vous pouvez accomplir un objectif.

Dans le carnet de voyage, les pages de cette randonnée comportent 3 zones vous permettant d'accomplir un objectif. Chacune de ces zones possède 1 de ces icônes :   . Chaque icône forme une paire avec un des 2 pions Objectif qui l'entourent.



Le pont séparant les 2 icônes d'une paire représente votre plateau Ruisseau. Pour accomplir un objectif, vous devez posséder des cartes portant les icônes nécessaires du bon côté de votre plateau Ruisseau.



Exemple 7. Les objectifs ci-dessus peuvent être accomplis de 2 manières différentes :

1) Vous devez posséder l'icône  à gauche de votre plateau Ruisseau et l'icône  à sa droite.

OU

2) Vous devez posséder l'icône  à gauche de votre plateau Ruisseau et l'icône  à sa droite.

Chaque zone ne possède que 4 cases rondes dédiées aux pions Bonus. Chaque joueur ne peut donc placer que 1 pion de sa couleur dans chaque zone. Afin de placer tous vos pions Bonus, vous devez accomplir 1 objectif dans chacune des zones.

Placer un pion Chemin sur la case commune



Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-contre, afin de jouer une carte dans sa zone Prairie ou Alentours et de tenter d'accomplir un objectif (comme s'il avait joué son pion Chemin dans une encoche du carnet de voyage).

Fin de Round

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin. Passez le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur la case suivante (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs).

Attention ! Pour cette Randonnée, comptez les points des cartes de vos zones Prairie et Alentour **séparément pour chaque côté de votre plateau Ruisseau** (comptez les points de vos cartes de gauche, puis de celles de droite). Votre score final correspond au nombre de points de victoire dans vos zones Prairie et Alentours du côté (gauche ou droit) où vous avez marqué le **moins** de points de victoire.

Vous obtenez également des points de victoire pour les pions Pont retournés, ainsi que pour les pions Bonus placés sur le carnet de voyage.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des  pour les exploits suivants :

  pour chaque joueur ayant placé au moins 2 pions Bonus sur le carnet de voyage.

  pour chaque joueur dans la zone Prairie duquel les 3 icônes   et  sont visibles à la fin de la randonnée.

Randonnée 3. Moulins à vent

La vallée des tulipes est une des plus belles étapes de votre voyage. Rien de tel que de s'y rendre à pied depuis les collines de l'ouest. Les moulins à vent en bois et en brique contrastent avec les champs de fleurs rouges et jaunes. Lors de vos séances d'observation, n'hésitez pas à vous rapprocher pour admirer les fleurs de plus près. L'endroit vaut vraiment le détour !

Matériel



4 cadrans Moulin à vent
(1 de chacune des 4 couleurs de joueurs)



16 pions Aile de moulin



5 cartes Randonnée portant l'icône



24 pions Sentier (4 Début, 16 Milieu et 4 Fin de sentier)

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

Placez les cadrans Moulin à vent de la couleur des joueurs présents sur les emplacements indiqués du carnet de voyage (vérifiez que les aimants fonctionnent). Fixez ensuite (dans n'importe quel ordre) les ailes de moulin sur les cadrans correspondants. Tournez tous les cadrans afin de les positionner sur « 0 ».

Placez le marqueur de ronds sur la première tulipe de la piste de ronds.



Placez les 5 cartes Randonnée face visible à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.

4



- Triez les pions Début, Milieu et Fin de sentier.



icône de pion Début de sentier.



Les pions Milieu de sentier sont numérotés.



icône de pion Fin de sentier.

Mélangez chaque type de pion séparément et distribuez à chaque joueur, au hasard, 1 pion Début de sentier, 3 pions Milieu de sentier et 1 pion Fin de sentier. Rangez les pions inutilisés dans la boîte.

- Donnez à chaque joueur le matériel du jeu de base qui lui revient (étape 7 de la page 5 du livret de règles du jeu de base), ainsi que son marqueur Joueur. Chaque joueur forme un sentier sous sa zone Prairie avec les pions Sentier qu'il a reçus. Ce sentier doit commencer par le pion Début de sentier, être suivi des 3 pions Milieu de sentier (placés dans l'ordre croissant selon leur nombre) et finir par le pion Fin de sentier. Placez votre carte Sol de départ (sur la face de votre choix) au-dessus du pion Début de sentier (le plus à gauche possible), comme illustré ci-dessous. Placez votre marqueur Joueur sur la première case de votre sentier.



- Le dernier joueur à avoir offert des fleurs à quelqu'un prend le pion Premier joueur et commence la partie.



Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Jouer des cartes Sol

Lorsque vous jouez une carte Sol, placez-la directement à droite de la dernière carte Sol que vous avez jouée. Vous placerez ainsi toutes vos cartes Sol de gauche à droite.

Vous ne pouvez placer que 2 cartes Sol au-dessus de chaque pion Sentier.



Exemple 8. Caroline joue une carte Sol. Elle doit la placer à droite de la dernière carte Sol qu'elle a jouée. La flèche indique où elle doit jouer la nouvelle carte Sol.

Vous pouvez jouer des cartes Observation en respectant toutes les règles correspondantes du jeu de base.

Déplacer le marqueur Joueur sur les pions Sentier

Chaque fois que vous jouez dans votre zone Prairie une carte portant une icône présente sur le pion Sentier au-dessus duquel elle a été placée, vous pouvez déplacer votre marqueur Joueur sur cette icône.

Attention ! La carte doit être jouée dans la zone Prairie AU-DESSUS du pion Sentier portant la même icône.

Si vous déplacez votre marqueur Joueur, tournez votre cadran Moulin à vent de 1 case dans le sens horaire.

Le Moulin à vent indique ainsi toujours le nombre de fois que vous avez déplacé votre marqueur Joueur lors de cette partie (et non la distance qu'il a parcourue). Le nombre associé, à l'extérieur du cadran, correspond au nombre de points de victoire supplémentaires que vous obtiendrez à la fin de la randonnée.

Vous pouvez sauter des icônes sur le sentier, mais votre marqueur Joueur ne peut jamais revenir sur ses pas pour se placer sur une icône qui a été sautée.



Exemple 9. Caroline joue la carte Lacerta viridis. L'icône de la carte correspond à une des icônes du pion Sentier qui se trouve sous la carte Lacerta viridis. Caroline décide de déplacer son marqueur Joueur jusqu'à l'icône 🕷️, ce qui lui permet de tourner le cadran Moulin à vent de sa couleur. Il est désormais positionné sur « 1 ».

Caroline ne pourra pas déplacer son marqueur Joueur vers l'arrière pour le placer sur la case portant l'icône 🐾.

Attention ! Si vous utilisez l'action spéciale vous permettant de jouer 2 cartes ou que vous jouez une carte portant 2 icônes, vous ne pouvez déplacer votre marqueur Joueur que 1 seule fois, et ce même si les icônes des cartes jouées vous permettraient de le faire deux fois.

Lorsque votre marqueur Joueur atteint la dernière case de votre Sentier, il y reste jusqu'à la fin de la partie.

Tourner le Moulin à vent

Chaque pion Aile de moulin possède une action illustrée sur le pion. Lorsque votre marqueur Joueur passe d'un pion Sentier à un autre pion Sentier, retournez 1 pion Aile de moulin disponible (de votre couleur et de votre choix) et effectuez son action.

Comme vous pouvez sauter des cases du Sentier, vous serez peut-être amené à déplacer votre marqueur Joueur non pas de 1, mais de 2 pions Sentier (ou plus). Dans ce cas, vous ne pouvez toujours retourner que 1 seul pion Aile de moulin pour utiliser son action.



Exemple 10. Caroline déplace son marqueur Joueur vers la case portant l'icône 🕷️. Cela lui permet de retourner un pion Aile de moulin de son choix (de sa couleur) pour en effectuer l'action.

Actions des pions Aile de moulin

- 🕷️ Prenez 1 pion Route.
- 🦋 Prenez 1 des cartes Randonnée (portant l'icône 🍃) disponibles.
- 🦎 Prenez la première carte du paquet E ou W et ajoutez-la à votre main.
- 🦊 Prenez une des cartes face visible du plateau principal. Remplacez-la ensuite par la première carte du paquet correspondant pour remplir la case vide.

Lorsque vous effectuez l'action d'un pion Aile de moulin, retournez-le pour indiquer que cette action a été effectuée. Vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois au cours de la randonnée.

Placer un pion Chemin sur la case commune



Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-contre, afin de jouer une carte dans sa zone Prairie ou Alentours.

Fin de round

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin. Passez le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur la tulipe suivante (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alentours.

Ajoutez-y le nombre de points de victoire indiqué par votre cadran Moulin à vent (il s'agit du nombre jouxtant celui décomptant vos déplacements sur vos pions Sentier).

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des ★ pour les exploits suivants :

Une ★ pour chaque joueur qui, à n'importe quel moment de la partie, possède 2 icônes 🦋 visibles (pensez à noter cet exploit au fil de la partie).

Une ★ pour chaque joueur qui a joué une carte Randonnée au cours de cette partie.

Randonnée 4 Montgolfières



Avez-vous déjà rêvé que vous observiez la nature perché dans les nuages ? Si oui, qu'attendez-vous pour embarquer pour un vol en montgolfière ? Déterminez la direction du vent, surveillez votre boussole et préparez-vous à accomplir tous vos objectifs. Décidez judicieusement où atterrir pour effectuer des actions spéciales et gagner encore plus de points.

Matériel



24 pions Montgolfière
(4 de chacune des 6 lettres)



Pour cette randonnée, utilisez les marqueurs Joueur du matériel commun.



1 cadran Boussole

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- 1 Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

Placez le cadran Boussole comme sur l'illustration (vérifiez que l'aimant fonctionne). L'aiguille de la boussole dotée d'un point doit pointer vers N.



Mélangez les pions Objectif et placez-en 3 au hasard sur les cases dédiées. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte.

Placez le marqueur Joueur de chaque joueur présent sur la piste Vol en montgolfière de gauche :

- sur la case « 4 » s'il s'agit d'une partie à 4 joueurs ;
- sur la case « 1-3 » s'il s'agit d'une partie à 1, 2 ou 3 joueurs.

- 4 Placez le marqueur de rounds sur la première montgolfière de la piste de rounds.

- 5 Donnez à chaque joueur le matériel du jeu de base qui lui revient (étape 7, page 5 du livret de règles du jeu de base) et un lot de pions Montgolfière (6 pions portant les lettres A à F).



- 6 Le dernier joueur à avoir vu une montgolfière prend le pion Premier joueur et commence la partie.



Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Actions du carnet de voyage

Effectuer des actions spéciales

Placer un pion Chemin dans une des encoches du carnet de voyage vous permet d'effectuer l'action du bas du pion (comme dans le jeu de base). En plus de cette action, vous pouvez effectuer les deux actions suivantes :

Effectuer un vol en montgolfière

Si le chiffre du pion Chemin joué correspond à un de ceux indiqués par le cadran Boussole, vous pouvez déplacer votre marqueur Joueur, sur le carnet de voyage, d'un certain nombre cases.

Si le chiffre du pion Chemin joué correspond au **grand chiffre** du cadran Boussole, déplacez votre marqueur Joueur de 2 cases sur la piste Vol en montgolfière.



Si le chiffre du pion Chemin joué correspond à un des **petits chiffres** du cadran Boussole, déplacez votre marqueur Joueur de 1 case sur la piste Vol en montgolfière.

Lorsque vous jouez un pion ?, il prend la valeur numérique du pion dont il copie l'action spéciale. Les pistes Vol en montgolfière sont décrites en détail sur la page suivante.

Accomplir un objectif

Lors de cette randonnée, les objectifs sont représentés par les pions Montgolfière (portant les lettres A à F). Chaque lettre est associée à une paire d'icônes sur la boussole, et le pion Montgolfière correspondant est représenté à côté.



Si vous possédez, sur les cartes de votre zone Prairie, les 2 icônes attribuées à une montgolfière, vous pouvez, après avoir placé votre pion Chemin dans l'encoche du carnet de voyage, retourner cette montgolfière sur sa face indiquant les points de victoire de fin de partie.

Attention ! Bien que les icônes qui apparaissent dans les trous du cadran Boussole puissent changer au cours de la partie, l'objectif de chaque pion Montgolfière ne peut être accompli qu'une seule fois.



Exemple 11. Afin d'accomplir les objectifs ci-dessus et de retourner les pions Montgolfière correspondants, vous devez posséder dans votre zone Prairie les cartes portant les icônes suivantes :

- pion Montgolfière A : icônes et ;
- pion Montgolfière B : icônes et ;
- pion Montgolfière C : icônes et ;
- pion Montgolfière D : icônes et ;
- pion Montgolfière E : icônes et ;
- pion Montgolfière F : icônes et .

Placer un pion Chemin sur la case commune

Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-dessous, afin d'effectuer jusqu'à 3 actions différentes :



- jouer une carte dans votre zone Prairie ou Alemtours ;
- accomplir un objectif (retournez la montgolfière correspondant à la paire que vous possédez) ;
- déplacer votre marqueur Joueur de 1 case sur la piste Vol en montgolfière.

Pistes Vol en montgolfière

Au cours de la partie, vous pourrez déplacer votre marqueur Joueur sur 2 pistes.

La piste de gauche vous permet d'effectuer des actions supplémentaires.

Attention ! Vous ne pourrez effectuer ces actions que lors d'une **escale** (voir page suivante), et **non** automatiquement lorsque vous atteignez la case.

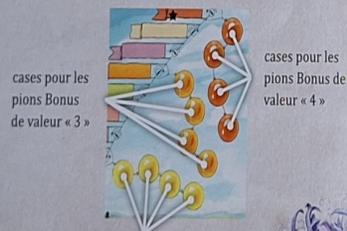
Prenez la première carte du paquet E et ajoutez-la à votre main.

Prenez 1 pion Route.

Prenez la première carte du paquet W et ajoutez-la à votre main.

Regardez les 1, 2 ou 3 premières cartes (selon la case atteinte par votre marqueur Joueur) du paquet N. Ajoutez 1 seule de ces cartes à votre main, puis placez les autres sous le paquet.

La piste de droite contient des cases Bonus. Lorsque vous atteignez une case de la piste reliée à ces cases Bonus, placez un pion Bonus sur une case reliée, en commençant par votre pion de plus faible valeur.



cases pour les pions Bonus de valeur « 2 »



Escale

Chaque fois que vous devez déplacer votre marqueur Joueur sur la piste Vol en montgolfière de gauche, vous pouvez choisir d'effectuer **une escale avant ou après le déplacement**.

Lors d'une escale, effectuez l'**action supplémentaire associée** à la case sur laquelle vous vous trouvez ainsi que **toutes** les actions supplémentaires des cases en dessous. Déplacez ensuite votre marqueur Joueur sur la case de départ (en fonction du nombre de joueurs) de la piste de droite.

Attention ! Une escale ne compte pas comme un déplacement de marqueur Joueur. Vous pouvez effectuer l'escale avant ou après avoir déplacé votre marqueur Joueur de 1 case. Si vous devez déplacer votre marqueur de 2 cases, vous déplacez votre marqueur de 1 case, puis vous effectuez l'escale et placez votre marqueur sur la piste Vol en montgolfière de droite. Enfin, vous déplacez à nouveau votre marqueur de 1 case sur la piste de droite.



Exemple 12. Steph peut déplacer son marqueur Joueur de 2 cases. Il se déplace de 1 case sur la piste de gauche et termine son déplacement sur la case « 1 ». Il décide d'effectuer une escale. Il effectue toutes les actions supplémentaires de la piste de gauche jusqu'à celle de la case où il se trouve (prendre 1 carte du paquet E, 1 pion Route et 1 carte du paquet W). Il place ensuite son marqueur Joueur sur la case de départ de la piste de droite (« 2 »). Comme il lui reste 1 case de déplacement, il déplace son marqueur Joueur vers la case « 3 ».

Fin de round et rotation de la boussole

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin.

Tout d'abord, tournez la boussole. Afin de savoir dans quel sens faire tourner le cadran, regardez quel joueur est le plus avancé (le plus en haut) sur les pistes Vol en montgolfière – il peut se trouver à gauche ou à droite. L'icône associée à la case de ce pion indique dans quel sens tourner le cadran.

Faites tourner le cadran de 90° dans le sens horaire.

Faites tourner le cadran de 90° dans le sens antihoraire.

Attention ! Veillez à toujours bien faire tourner le cadran d'exactly 90 degrés. Les grosses aiguilles de la boussole doivent toujours être parfaitement alignées avec leurs pointes, dessinées sur le carnet de voyage.

Les joueurs récupèrent ensuite tous leurs pions Chemin.

Passez le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur la montgolfière suivante (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs). Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alemtours, ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le carnet de voyage.

Vous obtenez également des points de victoire pour vos pions Montgolfière retournés.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des ★ pour les exploits suivants :

Une ★ pour chaque joueur ayant atteint la dernière case d'une des pistes Vol en montgolfière (pensez à noter cet exploit au fil de la partie).

Une ★ pour chaque joueur ayant retourné ses 6 pions Montgolfière.

Randonnée 5. Tour d'observation

Perchée entre ciel et terre, la tour d'observation vous permet d'apprécier la nature sous un nouvel angle. Vous y trouverez également des panneaux explicatifs concernant certaines curiosités locales. N'hésitez pas à vous y attarder un peu et à explorer ses étages pour en apprendre plus sur la faune et la flore des environs. Les jumelles que vous obtiendrez pendant la partie vous permettront d'observer de nouvelles espèces, d'accomplir des objectifs et d'effectuer des actions supplémentaires. En jouant des cartes dans votre zone Prairie, vous pourrez atteindre les étages les plus élevés de la tour d'observation.

Matériel



6 pions Chemin spécial



12 cartes Randonnée portant l'icône



16 pions Horizon (6 de valeur « 1 » et 5 de chacune des valeurs « 3 » et « 5 »)



20 pions Tour (5 de chacune des 4 couleurs de joueurs)

Pour cette randonnée, utilisez les marqueurs Joueur du matériel commun.

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- 1 Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

Placez 2 pions Horizon de valeur « 5 » sur les cases dédiées.

Placez 2 pions Horizon de valeur « 3 » sur les cases dédiées.

Triez le reste des pions Horizon de valeur « 3 » et « 5 » selon leur valeur et placez ces 2 piles de pions face cachée à côté du carnet de voyage.

Formez une pile face visible avec tous les pions Horizon de valeur « 1 » et placez-la sur la case dédiée.

Mélangez les pions Objectif et placez-en 6 au hasard sur les cases dédiées. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte.

Placez le marqueur de rounds sur le 1^{er} étage de la petite tour qui fait office de piste de rounds.

Mélangez le paquet de 12 cartes Randonnée et placez-le face cachée à côté du carnet de voyage. Piochez les 4 premières cartes du paquet et placez-les face visible comme indiqué.

Donnez à chaque joueur le matériel du jeu de base qui lui revient (étape 7, page 5 du livret de règles du jeu de base) ainsi que son marqueur Joueur. Chacun prend également un lot de 5 pions Tour de sa couleur.

Le dernier joueur à avoir utilisé des jumelles prend le pion Premier Joueur et commence la partie.

Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Au début de chaque round

Attention ! Passez cette étape s'il s'agit du 1^{er} round de la partie.

À partir du 2^e round, au début de chaque round, chaque joueur doit effectuer (dans l'ordre du tour) les étapes suivantes :

Placer un pion Tour

Chaque joueur place un pion Tour sous 1 colonne de cartes de son choix de sa zone Prairie. Une colonne correspond à une carte Sol et toutes les cartes Observation jouées au-dessus. Un pion Tour placé sous une colonne y reste jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas placer un pion Tour sous une colonne qui en possède déjà un.

Chaque joueur place ensuite son marqueur Joueur sur l'étage de la tour correspondant au nombre de cartes présentes dans la colonne choisie (en comptant la carte Sol).

Les marqueurs Joueur doivent être placés sur les cases situées à gauche de chaque étage de la tour (comme le balcon illustré ci-contre).



Exemple 12. Au début du 3^e round, William décide de placer son pion Tour sous une colonne contenant 2 cartes. Il ne peut pas placer le pion sous la plus grande colonne (celle de 3 cartes), car un autre pion s'y trouve déjà. Il place donc son marqueur Joueur sur le 2^e étage de la tour d'observation.

Remplacer les pions Chemin

Mélangez les pions Chemin spécial, puis piochez-en autant que le nombre de joueurs. Placez les pions piochés face visible, à portée de main de tous les joueurs.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit 1 de ses pions Chemin, le met de côté (avec les pions Chemin inutilisés) et le remplace par 1 des pions Chemin spécial.

Vous pourrez utiliser votre pion Chemin spécial de la même façon que les autres pions Chemin de votre couleur. Les actions indiquées sur les pions Chemin doivent toujours être effectuées dans l'ordre.

Actions des pions Chemin spécial

- Jouez 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.
- Prenez 1 carte de votre choix dans la ligne ou la colonne indiquée par le pion.
- Prenez 2 cartes différentes dans la ligne ou la colonne indiquée par le pion (ne les remplacez par de nouvelles cartes qu'après avoir choisi la 2^e carte).
- Prenez la première carte du paquet N.
- Prenez une des cartes face visible du plateau principal. Remplacez-la ensuite par la première carte du paquet correspondant pour remplir la case vide.
- Prenez 1 pion Route.
- Effectuez une action Jumelles.

Attention ! Chaque pion Chemin spécial vous permet d'effectuer 2 actions Jumelles différentes.

Jumelles

Chaque fois que vous effectuez une action Jumelles, vous pouvez choisir 1 des options de l'étage sur lequel vous vous trouvez ou de n'importe quel étage inférieur.

Attention ! Si vous effectuez 2 actions Jumelles, vous devez effectuer 2 actions différentes.

Actions Jumelles

Actions Jumelles du 1^{er} étage :

Choisissez 1 action :

- jouez jusqu'à 2 cartes ;
- prenez 2 pions Route ;
- regardez les 3 premières cartes d'un paquet du plateau, ajoutez une de ces cartes à votre main, puis placez les 2 autres sous le paquet ;
- prenez une carte face visible du plateau principal et ajoutez-la à votre main (pensez ensuite à remplir la case vide).

Action Jumelles des 1^{er}, 3^e et 6^e étages :

Prenez 1 pion Horizon de la valeur correspondant à l'étage (1 point pour le 1^{er} étage, 3 points pour le 3^e étage, 5 points pour le 6^e étage).

Action Jumelles du 2^e étage :

Ajoutez 1 carte Randonnée à votre main. Remplacez-la ensuite par une carte du paquet Randonnée.

Action Jumelles des 2^e, 3^e et 4^e étages :

Si vous possédez, visibles dans votre zone Prairie, les 2 icônes correspondant à un objectif, placez un pion Bonus de la valeur de l'étage concerné dans la case Bonus dédiée.

Action Jumelles du 5^e étage :

Ajoutez 2 cartes Randonnée à votre main. Remplacez-les ensuite par des cartes du paquet Randonnée.

Pions Horizon

Placez ces pions dans votre zone Alentours.



Les pions de valeur « 1 » vous feront gagner 1 point de victoire à la fin de la partie.

Les pions de valeur « 3 » et « 5 » vous feront gagner respectivement 3 et 5 points de victoire à la fin de la partie si vous possédez les icônes indiquées sur les pions dans votre zone Prairie. Si vous ne possédez pas les icônes nécessaires, ils ne vous feront gagner respectivement que 1 et 2 points.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs). Additionnez les points de victoire des cartes et des pions Horizon que vous avez joués dans vos zones Prairie et Alentours, ainsi que ceux apparaissant sur vos pions Bonus placés sur le carnet de voyage.

Ajoutez-y les points de victoire suivants :

Chaque carte jouée au-dessus de la 6^e carte d'une même colonne vous rapporte 1 point (par exemple une colonne de 9 cartes vous rapporte 3 points).

Avoir placé vos 3 pions Bonus vous rapporte 3 points.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

Placer un pion Chemin sur la case commune



Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-contre, afin de jouer une carte dans sa zone Prairie ou Alentours.

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 ceux mis de côté au début du round). Réunissez ensuite tous les pions Chemin spécial, mélangez-les avec ceux qui n'ont pas été utilisés lors de ce round et préparez-en autant que le nombre de joueurs pour le round à venir.

Passer le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur l'étage suivant (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des pour les exploits suivants :

Une pour chaque joueur ayant placé tous ses pions Bonus sur le carnet de voyage.

Une pour chaque joueur possédant dans sa zone Prairie une colonne de minimum 7 cartes.



Randonnée 6. La Grotte

Après cette longue journée de découvertes, vous atteignez enfin l'entrée de la grotte. Toute l'expérience accumulée lors de vos aventures vous sera-t-elle utile pour cette dernière exploration ? Irez-vous assez loin pour observer les fameuses peintures rupestres dont vous avez tant entendu parler ? Enfilez vos sacs à dos, allumez vos frontales et jetez un dernier coup d'œil au ciel bleu avant de pénétrer dans la grotte ! Il n'y a pas si sombre finalement... Vous avancez doucement, avides de découvrir de nouveaux animaux ainsi que des plantes qui ne poussent que sous la surface de la Terre.

Matériel



20 pions Peinture rupestre
(4 de chacun des 5 motifs)



32 cartes Randonnée portant l'icône
(8 cartes par paquet N, W, S et E)



Pour cette randonnée, utilisez les marqueurs Joueur du matériel commun.



4 cartes Découverte Grotte

Mise en place de la randonnée

Suivez les étapes de mise en place 1 à 4 du livret de règles du jeu de base (page 4).

- 1 Placez le carnet de voyage à côté du plateau principal et ouvrez-le à la page indiquée sur le schéma ci-dessous. N'oubliez pas de placer les pions Encoche en fonction du nombre de joueurs (voir page 3 de ce livret de règles).

Placez le marqueur de ronds sur le 1^{er} minéral de la piste de ronds.

Mélangez les pions Objectif et placez-en 8 au hasard sur les cases dédiées. Rangez les pions Objectif inutilisés dans la boîte.

Placez les marqueurs Joueur à l'entrée de la grotte.



Placez les 4 cartes Découverte Grotte à côté du carnet de voyage.



- 6 Formez une réserve de pions Peinture rupestre.

À 1 ou 2 joueurs, prenez 2 pions de chacun des 5 motifs (10 pions en tout).

À 3 joueurs, prenez 3 pions de chacun des 5 motifs (15 pions en tout).

À 4 joueurs, prenez tous les pions Peinture rupestre (20 pions en tout).

Mélangez ces pions, puis placez-les au hasard, face visible, sur les cases du carnet de voyage en fonction du nombre de joueurs (comme indiqué ci-dessous).

1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+

À 1 ou 2 joueurs, placez les pions uniquement sur les cases « 1+ ».

À 3 joueurs, placez les pions sur les cases « 1+ » et « 3+ ».

À 4 joueurs, placez les pions sur toutes les cases.

Rangez les pions inutilisés dans la boîte.

- 7 Triez les cartes Randonnée selon leur lettre N, W, S et E. Prenez ensuite les paquets N, W, S et E du jeu de base et divisez-les chacun en 2 paquets de taille égale. Pour chaque lettre, prenez un de ces paquets et mélangez-y les cartes Randonnée précédemment triées. Reformez les paquets de cartes N, W, S et E en veillant à toujours placer le paquet contenant les cartes Randonnée au-dessus de l'autre. Placez ces paquets dans les sabots correspondants.

Les cartes Randonnée sont ainsi mélangées dans la première moitié de chaque paquet de cartes. Vous ne risquez donc pas d'en manquer lors de cette randonnée.

- 8 Le dernier joueur à avoir utilisé une pelle prend le pion Premier joueur et commence la partie.

Règles de la randonnée

Suivez les règles du jeu de base en tenant compte des modifications suivantes :

Actions du carnet de voyage

Effectuer des actions spéciales et obtenir des peintures rupestres

Placer un pion Chemin dans une des encoches du carnet de voyage vous permet d'effectuer l'action du bas du pion (comme dans le jeu de base).

Vous pouvez également prendre 1 des pions Peinture rupestre, à condition de posséder les icônes nécessaires dans votre zone Prairie.

Les icônes nécessaires pour obtenir un pion Peinture rupestre figurent sur le carnet de voyage, aux extrémités de la ligne et de la colonne où se trouve le pion visé (à gauche de la ligne et en haut de la colonne).

Placez les pions que vous obtenez dans votre zone Alentours.

Attention ! Vous ne pouvez posséder au maximum que 1 pion Peinture rupestre de chaque motif.



Exemple 14. Afin de prendre le pion Peinture rupestre indiqué, vous devez posséder les icônes et dans votre zone Prairie.

Après avoir pris le pion Peinture rupestre, enfoncez-vous plus profondément dans la grotte en y déplaçant votre marqueur Joueur d'une case. Vous ne pouvez déplacer votre marqueur Joueur que vers la droite, et vous ne pouvez pas revenir sur vos pas.

Placer un pion Chemin sur la case commune



Chaque joueur peut placer un ou plusieurs de ses pions Chemin sur la case représentée ci-contre, afin de jouer une carte dans sa zone Prairie ou Alentours et de prendre un pion Peinture rupestre (s'il possède les icônes nécessaires dans sa zone Prairie et qu'il n'a pas encore ce motif).

La grotte et ses actions

Chaque fois que vous prenez un pion Peinture rupestre et que vous déplacez votre marqueur Joueur vers la case suivante de la grotte, vous activez l'effet ou l'action de cette case.

Actions des cases Grotte



Prenez la première carte du paquet N.



Prenez la première carte du paquet E, puis jouez une carte de votre main.



Prenez une carte Découverte Grotte.



Les chiffres indiqués dans des cercles à côté de certaines cases représentent des points de victoire que vous obtenez à la fin de la partie. Lors du calcul des scores, ne comptez que la case de plus haute valeur sur laquelle se trouve votre marqueur Joueur ou par laquelle il est passé.



Sur les cases Bonus vides, placez le pion Bonus dont la valeur correspond au nombre de cartes Randonnée que vous avez jouées dans votre zone Prairie. Si vous y avez joué 4 cartes ou moins, placez le pion Bonus valant 2 points. Si vous y avez joué 5 ou 6 cartes, placez le pion Bonus valant 3 points, et si vous y avez joué au moins 7 cartes, placez le pion Bonus valant 4 points.

Attention ! Chaque case ne peut contenir que 1 pion Bonus. Vous ne pouvez pas déplacer votre marqueur Joueur dans une case de la grotte possédant déjà un pion Bonus.



Prenez la première carte du paquet N, puis jouez une carte de votre main.

Fin de round

Le round prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions Chemin. Les joueurs récupèrent alors leurs pions Chemin. Passez le pion Premier joueur au joueur suivant et déplacez le marqueur de rounds sur le minerais suivant (comme dans le jeu de base). Lorsque le marqueur de rounds passe sur le sablier, remplacez le sabot du paquet S par celui du paquet N, puis défaussez toutes les cartes du plateau principal et remplacez-les par de nouvelles cartes.

Fin de la randonnée

La partie s'achève à la fin du 6^e round (quel que soit le nombre de joueurs).

Additionnez les points de victoire des cartes que vous avez jouées dans vos zones Prairie et Alentours. Ajoutez-y les points de vos pions Bonus placés dans la Grotte, ainsi que ceux correspondant à la case de la grotte de plus haute valeur dans laquelle se trouve (ou est passé) votre marqueur Joueur.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode Randonnée

En plus de recevoir des étoiles si vous arrivez en première ou deuxième position, vous obtenez des pour les exploits suivants :



Une pour chaque joueur qui a joué une carte Découverte Grotte.



Une pour le joueur qui a joué le plus de cartes Randonnée. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés obtiennent une .

Variante Solo

Cette variante se base sur les règles des pages 14 et 15 du livret de règles du jeu de base. Avec le carnet de voyage, vous affrontez également un joueur fictif nommé Roger. Dans cette variante, vous pouvez jouer un scénario unique ou les enchaîner en mode Randonnée.

Points et

Lors d'une partie solo, vous n'obtenez pas les de la même façon que lors d'une partie à plusieurs joueurs. Ignorez donc la dernière section (« Mode Randonnée ») des règles de chaque randonnée.

À la fin d'une randonnée, vous obtenez des selon les règles indiquées dans ce chapitre. Après avoir fini toutes les randonnées, consultez la ligne du tableau ci-dessous correspondant au nombre de que vous avez obtenues pour savoir comment vous vous en êtes sorti(e).

Tableau de score des parties solo

<14	C'était une belle randonnée, mais votre carnet de croquis laisse vraiment à désirer...
15-18	Vous avez atteint votre objectif, mais vous avez l'impression d'avoir raté beaucoup de précieux spécimens.
19-22	Vous avez réalisé de très jolis croquis et noté de précieuses informations lors de vos observations. Félicitations !
23-24	Votre carnet de croquis est tout simplement incroyable !

Si vous choisissez de ne jouer qu'une seule randonnée, votre score sera égal au nombre de que vous aurez accumulés (selon les règles des pages 28 et 29). Si vous avez obtenu au moins 3 , vous êtes parvenu à battre Roger.

Modifications de la mise en place et des règles

Mise en place

Préparez la randonnée comme indiqué dans la section « Mise en place » de la randonnée.

Placez le pion Partie solo à côté du plateau principal.

Mélangez les pions Chemin (y compris les pions) de toutes les couleurs restantes et empilez-les face cachée. Placez-les à côté du pion Partie solo.

Prenez 1 marqueur coloré de chacune de ces couleurs et placez-les au hasard, face visible, dans les 3 emplacements situés autour du pion Partie solo.

Roger ne possède pas ses propres zones Prairie et Alentours, et les cartes qu'il obtient pendant la partie doivent être empilées face visible au-dessus du pion Partie solo de manière à former un paquet.

Attention ! Lors de certaines randonnées, l'icône que porte la première carte du paquet de Roger sera importante à la fin du round. Le scénario de la randonnée le précisera alors.

Au début de chaque randonnée, 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^{re} 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.

Modifications des règles du jeu, Fin de la partie et calcul des scores

Lors de la partie, respectez toutes les modifications indiquées page 15 du livret de règles du jeu de base. Les règles du jeu de base parfois référence aux encoches du plateau Feu de camp. Lors d'une partie avec l'extension *Carnet de voyage*, lorsque les règles évoquent les encoches du plateau Feu de camp, considérez qu'il s'agit de celles du carnet de voyage.

Les modifications supplémentaires spécifiques à chaque Randonnée sont décrites dans les pages suivantes.

Randonnée 1. Prémices

Dans cette randonnée, Roger utilise un lot de pions Bonus et Météo d'une des couleurs qui ne sont pas utilisées. Placez les pions Météo de Roger sur le plateau, à côté des vôtres, et ses pions Bonus à côté du pion Partie Solo.

À la fin de chaque round, vérifiez si la première carte du paquet de Roger correspond à une des icônes des objectifs. Si c'est le cas, placez un pion Bonus de Roger (en commençant par celui de plus faible valeur) sur la 1^{ère} case disponible de cet objectif. N'oubliez pas que Roger n'a besoin de posséder au sommet de son paquet que 1 seule des 2 icônes pour accomplir un objectif. Il peut donc s'arroger la 1^{ère} place, qui permet de gagner une ★ supplémentaire pour l'objectif en question.

Si Roger prend une carte indiquée par le Baromètre, déplacez le pion Météo correspondant de 1 case sur sa piste. S'il prend une carte indiquée par les deux Baromètres, déplacez les deux pions Météo de 1 case chacun sur chaque piste. Si un pion Météo de Roger atteint la dernière case d'une piste, placez une des cartes Météo face cachée à côté de son paquet. Roger prend toujours la carte du bas du carnet de voyage.

Quelle que soit la valeur indiquée sur une carte Météo, elle rapporte toujours 2 points de victoire à Roger.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 65 points de victoire à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez été le premier à accomplir au moins 2 objectifs (au moins 2 de vos pions Bonus se trouvent dans la première colonne).
- Obtenez 1 ★ si vous êtes parvenu à jouer au moins 1 carte Météo Soleil et 1 carte Météo Pluie.

Randonnée 2. Ponts

Vous prenez une carte Randonnée à chaque fois que vous retournez un pion Pont. À la fin de la partie, chaque carte que vous n'avez pas obtenue rejoint le paquet de Roger.

Roger n'accomplit pas d'objectifs lors de cette randonnée.

À la fin de la partie, comptez tous les points des cartes du paquet de Roger, puis divisez le résultat par deux (arrondi à l'inférieur) pour obtenir son score.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 35 points de victoire à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez placé au moins 2 pions Bonus sur le carnet de voyage à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si les 3 icônes suivantes sont visibles dans votre zone Prairie à la fin de la randonnée :   

Randonnée 3. Moulins à vent

Roger ne se déplace pas sur les sentiers et n'a pas son propre Moulin à vent.

Chaque fois que Roger prend une carte  du plateau, il joue immédiatement un tour supplémentaire (s'il prend à nouveau une carte  lors de son tour supplémentaire, il ne joue pas de 3^e tour).

À la fin de la partie, comptez tous les points obtenus par Roger, et regardez combien de cartes Sol  il possède. Chacune lui rapporte 1 point de victoire supplémentaire.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 60 points de victoire à la fin de la randonnée.
- À tout moment lors de la partie, obtenez 1 ★ si vous possédez 2 icônes  visibles dans votre zone de jeu (pensez à noter cet exploit au fil de la partie).
- Obtenez 1 ★ si vous êtes parvenu à jouer au moins une carte Randonnée 

Randonnée 4. Montgolfières

Dans cette randonnée, Roger utilise un marqueur Joueur ainsi qu'un lot de pions Bonus d'une des couleurs qui ne sont pas utilisées. Placez son marqueur sur la 1^{ère} case de la piste de droite.

Chaque fois que Roger joue le pion Chemin , il déplace son marqueur Joueur de 2 cases. Lorsqu'il atteint une case où il est possible de placer un pion Bonus, placez son pion Bonus correspondant. À la fin de la partie, ajoutez les points de victoire de ses pions Bonus à ceux de son paquet de cartes.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 65 points de victoire à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez réussi à atteindre la dernière case d'une des pistes (pensez à noter cet exploit au fil de la partie).
- Obtenez 1 ★ si vous avez réussi à retourner les 6 pions Montgolfière.

Randonnée 5. Tour d'observation

Dans cette randonnée, Roger utilise un lot de pions Bonus d'une des couleurs qui ne sont pas utilisées.

Alignez les cartes Randonnée afin de savoir facilement dans quel ordre elles ont été placées. Chaque fois que vous prenez des cartes Randonnée dans cette rangée, faites glisser les cartes restantes vers la gauche et remplacez les cartes prises par de nouvelles cartes à placer en bout de rangée, à droite des autres.

À la fin de chaque round, vérifiez si l'icône de la première carte du paquet de Roger correspond à une des icônes des objectifs. Si c'est le cas, placez son pion Bonus correspondant à la valeur de cet étage de la tour sur la case dédiée.

Après avoir vérifié si Roger a accompli un objectif, placez la carte Randonnée la plus à gauche au sommet de son paquet, puis remplacez la carte prise comme expliqué ci-dessus.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 65 points de victoire à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez une colonne d'au moins 7 cartes dans votre zone Prairie.
- Obtenez 1 ★ si vous êtes parvenu à placer vos 3 pions Bonus sur le carnet de voyage.

Randonnée 6. La Grotte

Lors de cette randonnée, Roger n'obtient pas de pions Peinture rupestre.

À la moitié de la partie (avant de replacer des cartes sur le plateau suite au changement de sabot), prenez toutes les cartes Randonnée  face visible et placez-les sur le paquet de Roger.

À la fin de la partie, ajoutez toutes les cartes Découverte Grotte restantes au paquet de Roger.

Chaque carte Randonnée  du paquet de Roger lui rapporte 1 point de victoire supplémentaire.

- Obtenez 1 ★ si vous avez plus de points de victoire que Roger à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez au moins 65 points de victoire à la fin de la randonnée.
- Obtenez 1 ★ si vous avez réussi à jouer une carte Découverte Grotte.
- Obtenez 1 ★ si vous avez joué plus de cartes Randonnée  que Roger n'en possède dans son paquet.

Index des cartes

Numéro	Nom commun	Nom scientifique	Information intéressante	Lien et date d'observation
M01-M02	Nuage d'orage		Des dizaines de milliers d'orages éclatent sur terre chaque heure, en particulier au-dessus des îles et des zones tropicales.	
M03-M16	Éclaircie		Même si les arcs-en-ciel que nous voyons semblent avoir une forme d'arc, ils sont en réalité circulaires. En prenant un peu de hauteur (à bord d'un avion par exemple), on peut observer leur véritable forme.	
M17	Belette d'Europe	<i>Mustela nivella</i>	Le pelage de certaines espèces de belettes change de couleur selon les saisons. En hiver, elles peuvent devenir blanches pour se camoufler dans la neige... Mais l'absence de manteau neigeux en fait alors des proies faciles.	
M18	Pommier domestique	<i>Malus domestica</i>	Le pommier commun est parfait pour décorer un jardin. La présence de plusieurs variétés différentes de cet arbre vous permettra de jouir d'une floraison plus longue et de davantage de fruits grâce à la pollinisation croisée.	
M19	Néottie nid d'oiseau	<i>Nicotiana glauca</i>	La néottie nid d'oiseau n'effectue pas de photosynthèse : elle trouve tous les nutriments dont elle a besoin pour survivre dans les champignons mycorhiziens.	
M20	Fourmilier		Les fourmis forment des communautés hiérarchisées dans lesquelles chaque individu remplit des fonctions spécifiques afin d'assurer la survie de toute la colonie. La plupart des tâches sont effectuées par les ouvrières, tandis que la reine pond des œufs.	
M21	Rhizome bleu azur	<i>Rhizidium caeruleum</i>	Ce champignon saprotrophe tire tous ses nutriments de matières organiques décomposées.	
M22	Écluse		Les activités contemporaines de poldérisation des terres sont planifiées en tenant compte non seulement de l'efficacité économique du terrain, mais aussi de l'environnement.	
M23	Haie		Dès l'âge du bronze, des rangées de plantes sont utilisées pour délimiter différentes zones.	
M24	Talipe des bois	<i>Talpa sylvatica</i>	La culture de la talipe a probablement commencé au X ^e siècle en Perse. Les talipes sont ensuite arrivées en Europe au XVI ^e siècle depuis la Turquie.	
M25	Paysage avec un moulin à vent hollandais		Les moulins à vent hollandais ont été créés au XVII ^e siècle. Ils se distinguent par leur axe fixe et leur toit pivotant.	
M26	Sabots (découverte)		Les sabots, qui protègent les pieds des blessures mécaniques, étaient couramment utilisés par les travailleurs dans l'Europe médiévale.	
M27	Épicéa commun	<i>Picea abies</i>	L'un des plus vieux arbres connus au monde est un épicéa commun. Cet arbre de 9550 ans pousse en Suède et s'appelle Old Tjikko.	
M28	Marasme des Orléades	<i>Marasmius orlades</i>	Le marasme des Orléades est un champignon hygrophane, c'est-à-dire qu'il change de couleur lorsqu'il perd ou absorbe de l'eau.	
M29	Jaseur boréal	<i>Bombus terrestris</i>	Le jaseur boréal est capable de manger le double de son poids en une journée.	
M30	Chevreuil	<i>Capreolus capreolus</i>	Le chevreuil émet des sons semblables aux aboiements d'un chien.	
M31	Xylocope violet	<i>Xylocopa violacea</i>	Tout comme les abeilles ordinaires, les xylocoques violets sont des pollinisateurs indispensables à l'écosystème. Les abeilles permettent la reproduction de 80 % des espèces de plantes dans le monde, et celles-ci sont à leur tour essentielles à la survie des animaux.	
M32	Glouton	<i>Gulo gulo</i>	Lorsqu'ils chassent, les gloutons ont un comportement très similaire à celui des belettes. Ils ont une préférence pour les proies plus grosses qu'eux et peuvent tuer plusieurs animaux en peu de temps pour faire des réserves.	
M33	Cabane forestière		La construction d'un rez-de-chaussée en briques et d'un étage en bois présente de nombreux avantages. Le rez-de-chaussée en briques apporte de la stabilité à la cabane et permet d'y garder la chaleur et de la protéger de l'humidité. La construction plus légère à l'étage permet de créer de larges avant-toits, des balcons, et même des baies vitrées.	
M34	Bondrée apivore	<i>Pernis ptilorhynchus</i>	Le terme apivore caractérise les animaux qui mangent des abeilles. Cet oiseau se nourrit principalement des larves de guêpes, de frelons et d'abeilles, mais il ingurgite aussi d'autres insectes, ainsi que de petits vertébrés.	

M35	Bombyx du pin (larve)	<i>Dendrolimus pini</i>	Après l'éclosion, les chenilles mangent l'enveloppe de l'œuf. Elles passent ensuite aux aiguilles de pin : elles prennent de toutes petites bouchées mais finissent par les dévorer en entier.	
M36	Chien viverrin	<i>Nyctereutes procyonoides</i>	Les chiens viverrins sont originaires d'Asie de l'Est. Introduits en Europe pour leur fourrure, ils sont aujourd'hui classés espèce envahissante dans l'Union européenne.	
M37	Paysage avec une rivière		Toutes les plus anciennes civilisations du monde ont vu le jour près de rivières.	
M38	Paysage avec un cerf, un faucon et un loup		Les prédateurs jouent un rôle important dans la chaîne alimentaire, car ils régulent la population d'herbivores. Lorsque ces derniers n'ont pas d'ennemis naturels, l'équilibre de l'écosystème peut être perturbé et la nourriture peut devenir rare.	
M39	Vénus d'Oblazowa		Cette statuette féminine découverte dans la grotte d'Oblazowa aurait, selon les estimations, environ 15 000 ans. D'autres traces prouvant qu'elle fut habitée ont également été trouvées dans la grotte, notamment des outils utilisés par les néandertaliens il y a 100 000 ans.	
M40	Biface en silex		Les bifaces étaient un morceau de pierre (généralement du silex) façonné en y détachant des éclats. Ils servaient aux tâches de découpe.	
M41	Vue avec une grotte en grès		Le grès est une pierre composée principalement de silice. Selon sa constitution, il peut revêtir toutes sortes de couleurs. Blanc, jaune, mais aussi rouge ou vert-de-gris, il est même parfois presque noir.	
M42	Vue avec une grotte		La grotte la plus longue du monde est la Mammoth Cave, aux États-Unis. Elle mesure 686 km de long.	
M43	Vue avec des maisons troglodytes		Située en Jordanie, la cité nabatéenne taillée dans le roc aujourd'hui nommée Petra (« rocher » en grec ancien) était connue à l'origine par ses habitants sous le nom de Raqmu (multicolore). En effet, selon l'heure de la journée, la roche qui la compose semble changer de couleur.	
M44	Feu de camp devant une grotte		La maîtrise du feu par l' <i>Homo erectus</i> est une des étapes majeures de l'histoire de l'humanité. Depuis des milliers d'années, de nombreuses cultures accordent au feu des propriétés mystiques, liées à la sécurité et à l'énergie vitale, mais aussi à la destruction. Dans le mythe grec de Prométhée, ce dernier offre symboliquement le feu aux hommes.	
M45	Maison sur un rocher		Le monastère de Taung Kalat en Birmanie, ainsi que celui situé sur le piton de Katskhi en Géorgie, sont des exemples d'édifices religieux bâtis sur des rochers. De quoi profiter de la solitude et de l'isolement du monde pour s'abandonner à la rêverie.	
M46	Maison troglodyte		Des bâtiments résidentiels taillés dans la roche sont visibles dans la ville d'Uçhisar en Turquie.	
M47	Pseudoscorpion	<i>Chelifer cancroides</i>	Les pseudoscorpions sont en fait très bénéfiques pour l'homme. Ils se nourrissent de parasites dangereux pour les ruches et de mites qui détruisent les collections des bibliothèques.	
M48	Plectogona sanfilippo	<i>Plectogona sanfilippo</i>	Les myriapodes de cette espèce vivent entre 525 et 836 mètres au-dessus du niveau de la mer. Ce type d'espèces, présent uniquement dans des zones spécifiques, est appelé « espèce endémique ».	
M49	Marmotte des Alpes	<i>Marmota marmota</i>	Lorsqu'elles hibernent, la température corporelle des marmottes passe de 36°C à 8-10°C. Leur consommation d'oxygène est divisée par trente et leur rythme cardiaque passe de 220 à 30 battements par minute.	
M50	Capillaire des murailles	<i>Asplenium trichomanes</i>	Cette plante était utilisée dans la médecine populaire comme expectorant (elle permettait l'élimination du mucus des voies respiratoires).	
M51	Stalactites		L'augmentation annuelle maximale de la longueur des stalactites est d'environ 0,25 à 3 mm.	
M52	Stalagmites		L'une des plus hautes stalagmites connues sur Terre se trouve dans la grotte de Son Doong, au Viêt Nam, et mesure plus de 70 mètres de haut.	
M53	Triton alpestre	<i>Ichthyosaura alpestris</i>	Après avoir pondu ses œufs, la femelle les enveloppe dans des feuilles de plantes aquatiques.	
M54	Protée anguillard	<i>Proteus anguinus</i>	Cette espèce vit dans les grottes des Alpes dinariques. Il est possible d'en trouver jusqu'à 300 m de profondeur.	
M55	Découpe	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Les découpes passent l'hiver dans des grottes. Si elles n'en trouvent pas, elles se déplacent vers les sous-sols ou d'autres constructions humaines où il fait frais.	
M56	Formations de spéléothèmes		Les formations de spéléothèmes apparaissent lorsque de l'eau s'infiltré à travers des fissures dans la roche d'une grotte. Quand l'eau s'évapore, elle dépose du carbonate de calcium, qui s'accumule à mesure que de l'eau circule.	
M57	Piliers		Des stalagmites se forment parfois sous les stalactites. Elles finissent par se rapprocher les unes des autres et, si rien ne les arrête, elles fusionnent en piliers.	

M58	Rosalie des Alpes	<i>Rosalia alpina</i>	Le plus grand danger pour la population des rosales des Alpes est l'abattage et la destruction des arbres qu'elles utilisent pour pondre leurs œufs.
M59	Minioptère de Schreibers	<i>Miniopterus schreibersii</i>	Chez de nombreuses espèces de chauves-souris, la mère transporte les petits avec elle. Cependant, certaines espèces, comme le minioptère de Schreibers, créent des colonies de reproduction où les jeunes chauves-souris attendent ensemble que les mères reviennent de la chasse.
M60	Petit rhinolophe	<i>Rhinolophus hipposideros</i>	Les narines du petit rhinolophe sont entourées d'une excroissance de peau qui lui permet de focaliser les ondes sonores dont il se sert pour l'écholocation.
M61	Spéléropès de Strinati	<i>Speleomantes strinati</i>	Cette espèce est menacée d'extinction dans les cinq prochaines générations en raison du développement du champignon pathogène <i>batrachochytrium salamandrivorans</i> . Originaire d'Asie de l'Est, ce champignon a probablement été introduit en Europe par le biais du commerce des salamandres.
M62	Flûte de Hohle Fels		Cette flûte trouvée en Allemagne est vieille d'au moins 35 000 ans. La découverte de cet instrument indique que la musique faisait déjà partie de la culture et des traditions des premiers Européens.
M63	Meta des cavernes	<i>Meta menardi</i>	Cette araignée vit dans des environnements sombres et humides et déteste les terrains secs. En raison de sa préférence pour ce type d'habitats, elle chasse notamment les escargots.
M64	Porrhomma egeria	<i>Porrhomma egeria</i>	Cette espèce appartient à la famille des <i>Linyphiidae</i> , également connue sous le nom de « tisseuse de draps » en anglais. C'est la deuxième plus grande famille d'araignées après les saltiques.
M65	Travunijana djokovici	<i>Travunijana djokovici</i>	Cette espèce d'escargot aquatique a été nommée d'après le célèbre joueur de tennis serbe Novak Djokovic.
M66	Découpeuse (larve)	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Les larves de découpeuse se nourrissent de feuilles d'arbre et vivent souvent sur des saules ou des peupliers.
M67	Entrée d'une grotte de grès		La plus longue grotte de grès est la grotte de Krem Puri en Inde. Elle mesure 24,5 km de long et contient des fossiles de dinosaures datant de plus de 70 millions d'années.
M68	Entrée d'une grotte dans une prairie		Actuellement, la grotte la plus profonde connue sur Terre est la grotte de Veryovkina en Géorgie. Elle s'enfonce jusqu'à 2 223 mètres.
M69	Coprin disséminé	<i>Coprinellus disseminatus</i>	Ce champignon pousse généralement sur des arbres morts et en décomposition, mais on peut parfois trouver ses sporophores sur des arbres vivants. Il peut également se développer sous terre.
M70	Raiponce globulaire	<i>Phyteuma orbiculare</i>	Cette plante, qui pousse dans les montagnes européennes, est principalement menacée par les touristes. Ces derniers abîment accidentellement les végétaux qui poussent sur les rochers.
M71	Crâne de lion des cavernes		Les lions des cavernes ont disparu il y a environ 13 000 ans. Des peintures les représentant ont été découvertes dans la grotte Chauvet et à Lascaux.
M72	Peigne de Vimose		Découvert dans la tourbière danoise de Vimose, ce peigne date du II ^e siècle. L'inscription runique « Harija » qui orne son dos serait le nom de son propriétaire.
M73	Fragment de plat en céramique du Néolithique		L'incroyable résistance au temps de la céramique en fait une matière précieuse en archéologie. Elle permet aux archéologues de recueillir des informations sur les migrations et les coutumes relatives à la préparation des aliments, à la décoration et aux sépultures.
M74	Pyrite cristallisée sur une roche		La percussion de pyrite et de silex est l'une des plus anciennes techniques utilisées pour allumer un feu. Ce même système fut utilisé dans les armes à feu « snaplock » du XVI ^e siècle.

Crédits

Auteur : Klemens Kalicki
 Illustratrice : Karolina Kijak, Rebel Studio
 Graphistes : Karolina Kijak, Rebel Studio
 Développement : Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak
 Règles du jeu : Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
 Coordination de la production : Sławomir Gacal
 Mise en page : Wydawnictwo Rebel

Adaptation française : Edge Studio
 Traduction : Thais Aulnette
 Relecture/supervision : Pauline Marcel
 Mise en page : Luis E. Sánchez

rebel
STUDIO

FB: Rebel Studio
 IG: @rebelstudio.eu
 YT: Rebel Studio
www.rebelstudio.eu

rebel

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

Asmodee-Experts.fr

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol,
 Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France



Adresses sur quefairemesdechets.fr

