

UN JEU DE UWE ROSENBERG

# INDIAN SUMMER



REGLES DU JEU

# INDIAN SUMMER



## Automne en Nouvelle-Angleterre

Avant que l'hiver n'arrive, un automne particulièrement doux imprègne la forêt et les arbres se parent de leurs plus beaux atours. Pendant l'Indian Summer, la région de Nouvelle Angleterre fleurit pour la dernière fois dans un véritable arc-en-ciel vivant allant du vert au rouge en passant par l'orange.

Lentement, les premières feuilles tombent au sol. Le calme du lieu n'est troublé que par nos pas et le passage des animaux qui font leurs réserves pour l'hiver tout proche. Sur le sentier que nous empruntons au milieu des bosquets, nous découvrons toutes sortes de petits trésors de la nature tels que des baies, des noisettes, des champignons ou encore des plumes d'oiseaux. Arrêtons-nous un moment pour contempler les habitants farouches du bois avant de prendre le chemin de la maison où nous attendent un bon jeu et un thé bien chaud.

[www.blackrockgames.com](http://www.blackrockgames.com)

Pas envie de lire les règles ?



## ÉLÉMENTS DU JEU *Que trouve-t-on dans la boîte ?*

2 demi-plateaux de jeu *Animal* le verso est destiné au jeu solo



6 plateaux de jeu *Sous-bois* avec un recto et un verso différents



75 tuiles *Feuilles* de 3 couleurs pièces de puzzle avec un trou

Une liste complète des *Feuilles* (formes et nombres) se trouve en page 16



17 vertes 3 cases  
29 jaunes 4 cases  
29 rouges 5 cases

20 tuiles *Animal* Pièces de puzzle sans trou



32 tuiles *Écureuil*

4 tuiles *Sac à dos* Aide de jeu



1 *Buisson de baies* à assembler avant la première partie



1 tuile *Paire de chaussures* Marqueur premier joueur



80 jetons *Trésor*



Chaque *Trésor* possède une illustration sur une face et une icône sur l'autre. Décidez avec quel côté vous souhaitez jouer. Dans les visuels suivants nous utiliserons la face avec l'icône.

Ci-dessous sont détaillées les règles pour la version multijoueur. Les modifications de règles pour la version un joueur se trouvent en page 13.

15 MIN / ♀	10+	1-4

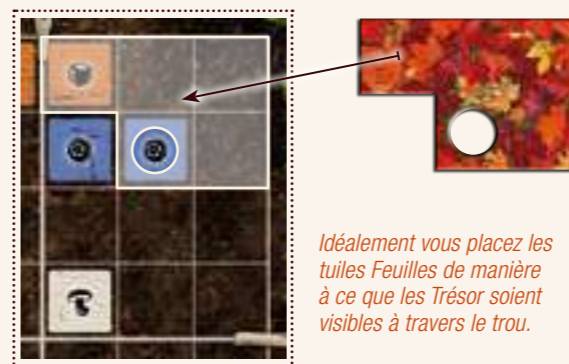
## But du jeu *Que suis-je sensé faire dans ce jeu ?*

Sur le chemin de retour de votre promenade, vous traversez une section de *Sous-bois*. Chaque *Sous-bois* est divisé en 6 zones comprenant divers *Trésor*. A votre tour, vous placez une tuile *Feuilles* sur votre *Sous-bois* afin de remplir les 6 zones.

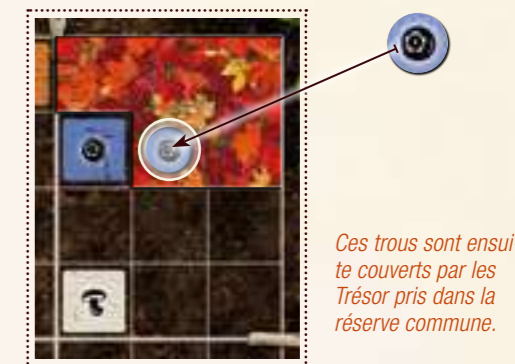


Chacune des 6 zones se compose de 12 cases carrées.

Chaque tuile *Feuilles* comporte 1 trou. Après avoir placé la tuile sur votre *Sous-bois*, ce trou peut laisser voir un espace vide ou un *Trésor*. Essayez de placer les tuiles *Feuilles* de manière à ce qu'elles recouvrent complètement votre *Sous-bois* en ne laissant qu'un minimum d'espaces vides. Idéalement, vous placez les tuiles *Feuilles* de manière à ce que les *Trésor* soient visibles à travers les trous. Si un *Trésor* est visible par le trou, alors vous pouvez le recouvrir avec un jeton *Trésor* pris de la réserve commune.

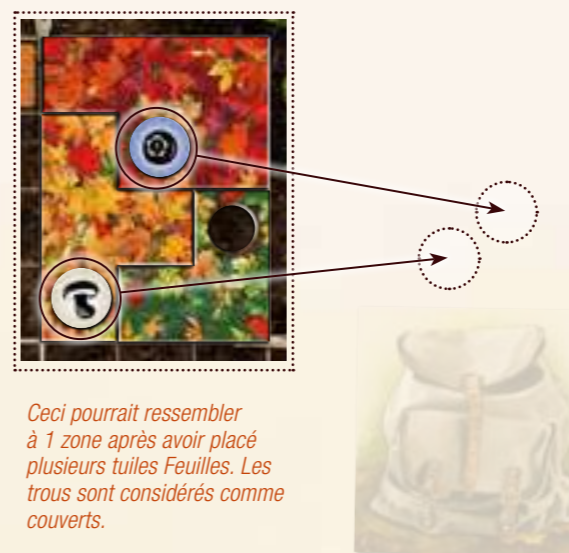


Idéalement vous placez les tuiles *Feuilles* de manière à ce que les *Trésor* soient visibles à travers le trou.



Ces trous sont ensuite couverts par les *Trésor* pris dans la réserve commune.

Chaque fois que vous couvrez entièrement 1 des 6 zones, vous récoltez les *Trésor* qui sont posés sur les tuiles *Feuilles* de cette zone. Avec ces jetons *Trésor* vous disposez de nouvelles options pour couvrir votre *Sous-bois* plus rapidement.



Ceci pourrait ressembler à 1 zone après avoir placé plusieurs tuiles *Feuilles*. Les trous sont considérés comme couverts.



Le premier joueur à recouvrir entièrement son *Sous-bois* avec des *Feuilles* gagne le jeu. Note : Les jetons *Trésor* ne servent qu'à départager les égalités, n'hésitez pas à vous en servir pendant la partie au lieu de les collectionner.

## Mise en place *Comment installer le jeu ?*

- A** Mélangez les 6 plateaux *Sous-bois* et distribuez-en un à chaque joueur. Donnez également un *Sac à dos* à chaque joueur, placez-le à côté du coin inférieur gauche du *Sous-bois*. Vous pouvez remettre les tuiles *Sous-bois* et *Sac à dos* non utilisés dans la boîte.
- B** Retournez les deux demi-plateaux de jeu *Animal* du côté multijoueur et assemblez-les côte à côte au centre de la table pour former le Plateau de jeu.
- C** Triez les tuiles *Animal* et placez-les sur les emplacements spécifiés sur les plateaux de jeu. Placez le jeton *Trésor* spécifique sur chacune des 3 tuiles *Animal* : raton laveur, renard et blaireau.
- D** Placez les jetons *Trésor* et les tuiles *Écureuil* séparément à chaque extrémité du plateau de jeu pour former la **réserve commune**.
- E** Mélangez les tuiles *Feuilles*. Chaque joueur tire 5 tuiles *Feuilles* au hasard (2 vertes, 2 oranges, 1 rouge), qu'il place de gauche (« avant ») à droite (« arrière ») le long du bas de leur *Sous-bois* en commençant directement à côté de leur *Sac à dos*. On obtient le placement des tuiles, dans l'ordre, suivant : les deux tuiles vertes de trois cases du côté du *Sac à dos* puis les deux oranges de quatre cases et la rouge de cinq cases à l'extrémité droite. Cette ligne de tuiles *Feuilles* est appelée le « **Sentier Personnel** ».
- F** Placez les tuiles *Feuilles* restantes en cercle autour du plateau de jeu. L'ordre des tuiles *Feuilles* est **aléatoire**. À l'emplacement de votre choix, laissez un espace vide d'environ une main. Ce cercle incomplet de tuiles *Feuilles* est appelé le « **Sentier Commun** ».
- G** Placez le *Buisson de baies* (ci-après nommé *Buisson*) dans l'espace vide du Sentier Commun.
- H** Gardez le reste des tuiles *Feuilles* à portée de main. Elles serviront plus tard dans la partie.
- I** Donnez à chaque joueur un jeton *Trésor* **baie, noisette et champignon**. Il les place devant son *Sac à dos*.
- K** La dernière personne à s'être promenée dans les bois est désignée premier joueur et prend la *Paire de chaussures*.



**H**

Clément, Caroline, Louise et Charly se retrouvent pour jouer une partie d'Indian Summer. Ils installent le jeu, prennent leurs tuiles Feuilles et Trésor. Charly est le premier joueur.



**E**



**Clément**



**E**

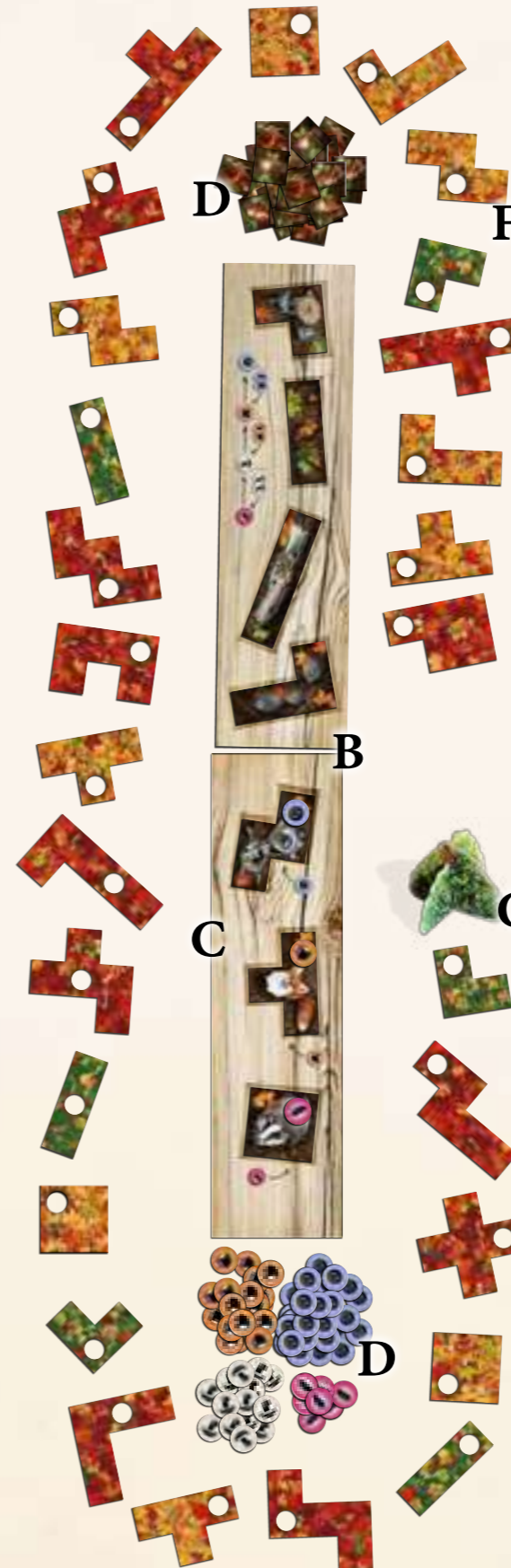


**Louise**

## Déroulement du jeu *Comment se passe une partie ?*

En commençant par le premier joueur, chacun joue **1 tour** dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour vous exécutez **1 action principale**. Avant et/ou après votre action principale, vous pouvez exécuter **autant d'actions spéciales que vous le souhaitez**.

Dès qu'un joueur a recouvert **Pentièreté** de son *Sous-bois* avec des tuiles, il déclenche la fin de partie. Le tour se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.



**D**

**F**

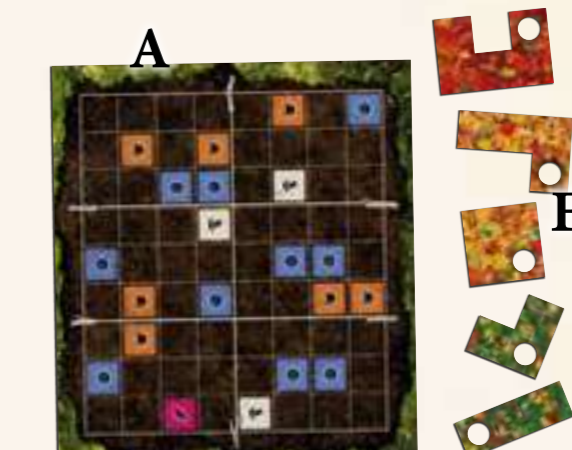
**B**

**C**

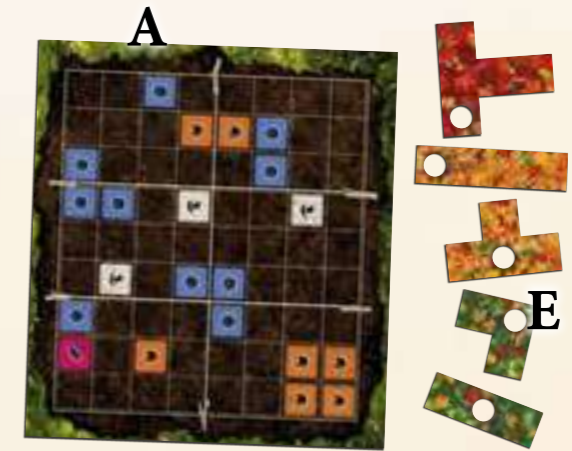
**G**

**C**

**D**



**Caroline**



**Charly**

**K**

Le Sac à dos marque le début de votre Sentier Personnel.

## Règle de placement des tuiles

Comment puis-je placer les tuiles Feuilles, Écureuil et Animal ?

Avec les **tuiles Feuilles**, vous pouvez :

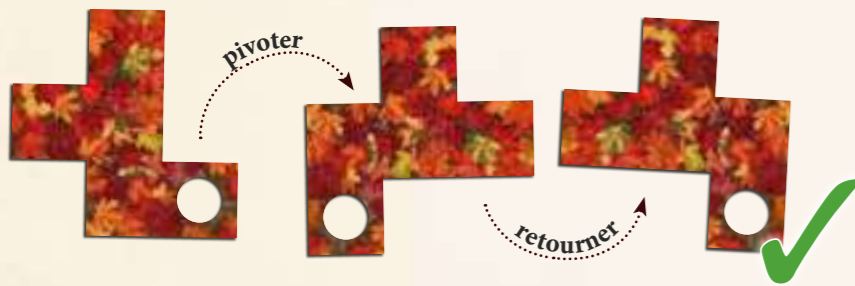
- les placer sur un espace vide,
- les placer de sorte qu'elles recouvrent un **Trésor** imprimé,
- les pivoter et les retourner de n'importe quelle manière,
- les placer seulement sur votre **Sous-bois**,
- les placer avec leur trou sur un emplacement vide de votre **Sous-bois**,
- les placer avec leur trou sur un emplacement avec un **Trésor** imprimé,
- les placer sur la ligne séparant deux zones ou plus,
- les placer seulement pendant votre action principale.

Avec les **tuiles Feuilles**, vous ne pouvez pas :

- les placer sur une tuile **Animal**,
- les placer sur un **Écureuil**,
- les placer par dessus une autre tuile **Feuilles**,
- les placer de manière à dépasser du bord de votre **Sous-bois**,
- les déplacer une fois que votre action principale est réalisée.

Les tuiles ne doivent pas forcément être placées les unes à côté des autres.

Avec les **tuiles Écureuil**, les mêmes règles s'appliquent.



Avec les **tuiles Animal**, vous pouvez uniquement :

- les placer sur des tuiles **Feuilles**,
- recouvrir une suite de **trous libres**. Un trou est libre quand il laisse apparaître un emplacement vide ou que le jeton **Trésor** a déjà été récolté (lorsque la zone a déjà été complétée plus tôt).

Pour les tuiles **Animal**, les mêmes contraintes s'appliquent que pour les tuiles **Feuilles** ou **Écureuil**.



## Action principale Quelle tuile Feuilles puis-je placer ?

A votre tour, exécutez l'une des deux actions suivantes comme action principale et ce, en suivant les règles de placement. Vous **n'êtes pas** autorisé à passer votre tour. **Note** : Seulement dans certains cas il est préférable de placer une tuile **Écureuil** au lieu d'une tuile **Feuilles**.

Prenez 1 tuile **Feuilles** de **votre choix** parmi celles de **votre Sentier Personnel** et placez-la sur votre **Sous-bois**.

OU  
Prenez 1 **Écureuil** de la pile commune et placez-le sur un espace vide de votre **Sous-bois**. Ne jamais placer d'**Écureuil** dans votre réserve.

Caroline prend la troisième tuile Feuilles de son Sentier Personnel et la place sur son Sous-bois.



Clément prend 1 Écureuil de la réserve commune et le place sur un espace vide.



À tout moment du jeu (même quand ce n'est pas votre tour), vous pouvez prendre une tuile **Feuilles** de votre **Sentier Personnel** et essayer de la placer sur votre **Sous-bois**. Ensuite remettez la tuile à la même place sur votre **Sentier Personnel**.

## Trésor Que se passe-t-il quand je recouvre un Trésor imprimé ?

Si vous couvrez l'emplacement d'un **Trésor imprimé** de votre **Sous-bois** par le trou d'une tuile **Feuilles**, prenez immédiatement le jeton **Trésor** correspondant dans la réserve commune et placez-le sur le trou.

Rien ne se passe si vous couvrez un emplacement vide de votre **Sous-bois** avec le trou d'une tuile **Feuilles** ou si vous couvrez un **Trésor imprimé** avec un **Écureuil**.

Caroline couvre 1 noisette avec le trou de la tuile Feuilles qu'elle vient de placer. Elle pose alors un jeton noisette sur le trou.



Clément place une tuile Feuilles de son Sentier Personnel sur son Sous-bois. Le trou couvre un espace vide, rien ne se produit.



## Zone *Quand puis-je récupérer les jetons Trésor posés sur les tuiles Feuilles ?*

Chaque zone est constituée de 12 cases (3x4) et est considérée comme complète quand tous ses emplacements sont recouverts par des tuiles *Feuilles* et/ou *Écureuil*. Les espaces qui sont couverts par les trous des tuiles *Feuilles* sont considérés comme **recouverts**.

Quand vous avez **complété** une zone, vous prenez immédiatement les *Trésor* posés sur les trous de **cette zone** et les placez dans votre réserve.

Si vous jetez un coup d'œil au jeu, vous pourriez être tenté de penser que les *Trésor* sont des points de victoire qui doivent être collectionnés. Il est important d'éliminer cette impression et de clarifier ce point quand vous expliquez les règles.

*Clément place pendant son action principale une tuile Feuilles et de cette façon complète une zone. Il prend alors 1 baie et 1 noisette. Il ne peut pas prendre le champignon qui est situé dans une zone incomplète.*



## Sentier Personnel *Comment récupérer de nouvelles tuiles Feuilles ?*

Après avoir pris la dernière tuile *Feuilles* de votre *Sentier Personnel*, remplissez-le **immédiatement**. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. Prenez la première tuile *Feuilles* du *Sentier Commun* (celle qui se trouve contre le *Buisson* dans le sens des aiguilles d'une montre) et placez-la à la **droite** de votre *Sac à dos*.



2. Déplacez le *Buisson* dans le **sens des aiguilles d'une montre** jusqu'à la tuile *Feuilles* suivante.

3. Prenez la nouvelle tuile *Feuilles* qui se trouve juste à côté du *Buisson* et placez-la à **droite** de la dernière tuile *Feuilles* que vous avez placé sur votre *Sentier Personnel*.



*Clément a placé la dernière tuile Feuilles de son Sentier Personnel. Il le complète immédiatement avec des tuiles Feuilles du sentier commun.*

4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que vous ayez **exactement 5** tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel*.

Durant cette opération, **ne changez pas** l'ordre des tuiles *Feuilles* que ce soit sur le *Sentier Commun* ou sur votre *Sentier Personnel*.



Vous pouvez payer 1 baie pour prendre de nouvelles tuiles *Feuilles* même s'il vous en reste sur votre *Sentier Personnel*. Voir l'**action spéciale Baie** (en page 10).

## Les tuiles Animal *Comment récupérer plus de Trésor ?*

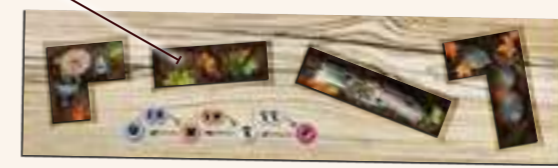
Il y a 7 tuiles *Animal* avec différentes formes. Lors de l'installation du jeu, 1 jeton *Trésor* a été placé sur trois d'entre-elles (le raton laveur, le renard et le blaireau).

A n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez placer une tuile *Animal*, en respectant les règles de pose définies en page 6.

Pour chaque *Trésor* imprimé (visible à travers l'un des trous) recouvert par la tuile *Animal*, récupérez le(s) jeton(s) *Trésor* correspondant(s) depuis la réserve commune et placez-le(s) dans votre *Sac à dos*.



Vous pouvez aussi choisir de placer une tuile *Animal* **plus petite** que la forme de la suite de trous.



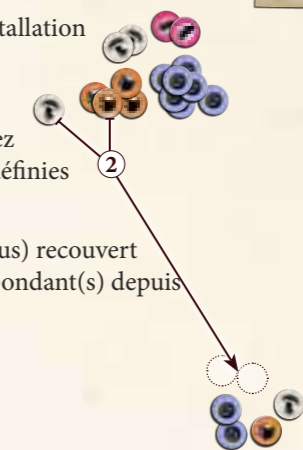
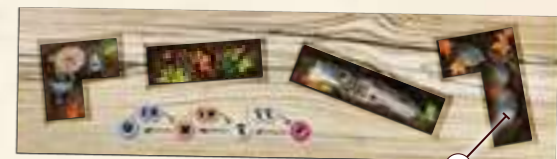
Si vous placez 1 des 3 tuiles *Animal* qui a un *Trésor* posé sur elle en début de partie (raton-laveur, renard, blaireau), vous récupérez ce *Trésor* dans votre réserve **comme un bonus**.

## Le Sentier Commun

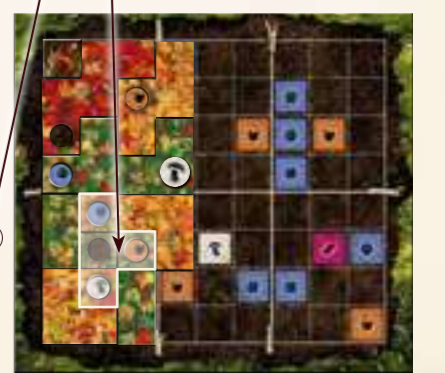
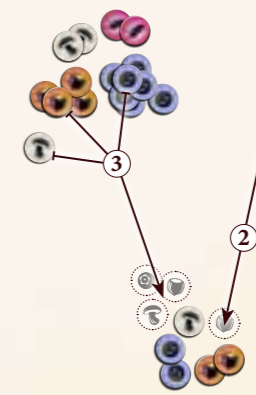
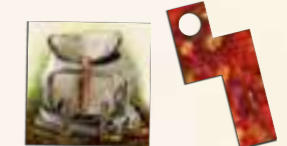
*Que se passe-t-il quand il n'y a plus de tuile Feuilles ?*

A partir du moment où il ne reste plus que 7 tuiles *Feuilles* sur le *Sentier Commun*, remplissez-le à nouveau avec les tuiles *Feuilles* prises de manière aléatoire dans la réserve. Pour se faire, prenez les tuiles *Feuilles* laissées sur de côté en début de partie et ajoutez-les au *Sentier Commun* (du côté où le *Buisson* **ne se trouve pas**) jusqu'à ce que vous ayez presque complété le cercle autour du Plateau de jeu.

S'il n'y a plus de tuile *Feuilles* disponible pour compléter le *Sentier Commun*, poursuivez normalement. S'il n'y a plus suffisamment de tuiles *Feuilles* sur le *Sentier Commun* pour compléter votre *Sentier Personnel*, remplissez-le au maximum. Dans les rares cas où il n'y aurait plus de tuiles *Feuilles* ni sur le *Sentier Commun* ni sur votre *Sentier Personnel*, utilisez des jetons champignons pour récupérer des tuiles *Feuilles* d'autres joueurs ou placez des tuiles *Écureuil*.



*Clément place le hérisson sur les 4 trous de son Sous-bois. Comme il y a 1 noisette et 1 champignon imprimés dans ces trous, il prend dans la réserve commune un jeton champignon et un jeton noisette.*



## Trésor *Que puis-je faire en plus de mon action principale ?*

Dépensez 1 jeton *Trésor* depuis **votre réserve** dans la réserve commune et bénéficiez immédiatement de son action. Les *Trésor* ont différentes capacités. Les baies et noisettes vous donnent des **actions spéciales**. Les Champignons et plumes déclenchent des **actions principales alternatives**.

Avant et après votre action principale vous pouvez exécuter **autant d'actions spéciales que vous souhaitez**.

**AU LIEU** de votre action principale, vous pouvez exécuter une action principale alternative. Vous ne pouvez **jamais** exécuter plus d'**une** action principale à votre tour. Ce qui signifie que vous pouvez utiliser au **maximum** 1 champignon ou 1 plume à votre tour.



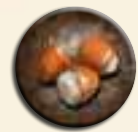
### Baie *Comment obtenir la bonne tuile Feuilles ?*

Dépensez 1 baie de votre réserve et exécutez son **action spéciale**.

Remplissez votre *Sentier Personnel* de manière à le compléter jusqu'à 5 tuiles *Feuilles*. Pour ce faire, suivez les étapes 2 à 4 de la section *Sentier Personnel*.

Si vous disposez déjà de 5 tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel*, vous pouvez prendre, une fois, une sixième tuile *Feuilles*. Pour ce faire, suivez l'étape 3 décrite dans la section *Sentier Personnel*. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 6 tuiles *Feuilles* dans votre *Sentier Personnel*.

*Louise a 3 tuiles Feuilles sur son Sentier Personnel. Elle place une baie dans la réserve commune (1) et complète son Sentier Personnel depuis le Sentier Commun (2). Louise veut également la tuile Feuilles suivante du Sentier Commun. Elle dépense une autre baie (3) pour la prendre et ajoute cette sixième tuile Feuilles à son Sentier Personnel (4).*



### Noisette *Comment puis-je compléter les trous entre les tuiles Feuilles ?*

Placez 1 noisette dans la réserve commune depuis votre réserve personnelle pour exécuter cette **action spéciale**.

Prenez alors 1 *Écureuil* de la réserve commune et placez-le sur un **espace vide** de votre *Sous-bois*. S'il complète une zone, récoltez immédiatement tous les *Trésor* de cette zone et placez-les dans votre réserve.

*Caroline place 1 noisette dans la réserve commune. Elle prend un Écureuil de la réserve commune et le place sur son Sous-bois. Comme cette action spéciale complète une zone, elle récolte tous les Trésor de cette zone (2 baies et 1 noisette) et les place dans son Sac à dos.*



## Champignon

### *Comment prendre des tuiles Feuilles aux autres joueurs ?*

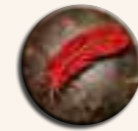
Dépensez 1 champignon de votre réserve dans la réserve commune pour exécuter cette **action principale alternative**.

Prenez la 1ère tuile *Feuilles* chez **2 autres joueurs**, celle qui se trouve juste à droite de leur *Sac à dos* et placez-les directement sur votre *Sous-bois*. S'il n'y a plus d'emplacement pour ces deux tuiles, vous pouvez renoncer et ne prendre qu'une des deux tuiles.

**Dans une partie à deux joueurs**, vous prenez une tuile *Feuilles* chez votre partenaire de jeu et une sur le *Sentier Commun* (celle qui se trouve juste à côté du *Buisson*).

Si vous prenez la dernière tuile *Feuilles* du sentier d'un joueur, celui-ci peut directement suivre les étapes de 1 à 4 décrites dans la section *Sentier Personnel*. Si deux joueurs sont affectés par cette situation, ils complètent leur *Sentier Personnel* dans l'ordre du tour.

*Comme action principale alternative, Clément se défait de 1 champignon. Il décide de prendre la première tuile Feuilles à la droite du Sac à dos de Charly et de Caroline et les place immédiatement sur son Sous-bois. Comme Charly n'a plus de tuile Feuilles dans son sentier, il le complète immédiatement avec 5 tuiles prises du Sentier Commun.*



### Plume *Comment puis-je poser deux de mes tuiles Feuilles en un tour ?*

Dépensez 1 plume et exécutez cette **action principale alternative**.

Placez **2 tuiles Feuilles** de votre *Sentier Personnel* dans l'ordre de votre choix sur votre *Sous-bois*. Vous avez besoin d'au moins deux tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel* pour exécuter cette action.

*Comme action principale alternative, Charly se défait de 1 plume. Il décide de prendre la deuxième et la quatrième tuile Feuilles de son sentier et les place sur son Sous-bois.*

Vous pouvez avoir autant de *Trésor* que vous voulez dans votre réserve personnelle.



Note : Nous conseillons de ne pas trop conserver les jetons *Trésor* au fil de la partie. Le gagnant est souvent le joueur qui a le plus régulièrement utilisé ses jetons *Trésor* afin d'optimiser le placement de tuiles *Feuilles* sur son *Sous-bois*.

## Echanger les Trésor *Comment puis-je obtenir plus de champignons et de plumes ?*

Vous pouvez échanger les jetons *Trésor* de votre réserve personnelle pour ceux de la réserve commune. Chaque *Trésor* a une valeur propre. Les plumes sont les plus précieuses, suivies par les champignons, les noisettes et les baies, dans cet ordre. Vous pouvez échanger les *Trésor* à tout moment et aussi souvent que vous le voulez pendant votre tour.

Echanger un *Trésor* pour un de catégorie inférieur.  
Echanger 2 *Trésor* de même valeur pour 1 *Trésor* de catégorie supérieure.



**Exemple :** *Louise échange 1 plume pour 1 champignon et le dépense pour exécuter l'action principale alternative correspondante. En plaçant les tuiles Feuilles qu'elle vient de prendre aux deux joueurs, elle recouvre une zone et récupère les Trésor posés dessus (3 baies). Elle échange alors 2 baies pour 1 noisette qu'elle utilise pour placer un Écureuil. De cette manière elle parvient à compléter une autre zone. Elle récolte alors ses Trésor (1 noisette et 1 champignon) et les place dans sa réserve personnelle.*

## Fin de la partie *Comment gagner ?*

Dès qu'un joueur a **entièrement** recouvert son *Sous-bois* avec les tuiles *Feuilles* et/ou *Écureuil*, terminez le tour en cours. Pour le décompte final, échangez tous les *Trésor* selon les règles d'échange pour obtenir des noisettes et servez-vous-en pour placer des *Écureuil* dans les espaces vides de votre *Sous-bois*.

Si vous complétez des zones de cette manière, récoltez les *Trésor* éventuels et échangez-les pour des noisettes et ainsi de suite. Il n'y a pas de limite sur l'utilisation de jetons *Écureuil*. S'il n'y en a plus dans la réserve, remplacez-les par n'importe quel autre jeton.

Le joueur qui a recouvert intégralement son *Sous-bois* avec les tuiles *Feuilles* et/ou *Écureuil* gagne la partie. Si plus d'un joueur est parvenu à tout recouvrir, les joueurs ex-aequo comparent la quantité de noisettes de leur réserve pour résoudre l'égalité. Le gagnant est alors celui qui dispose du plus de noisettes. S'il y a égalité dans le nombre de noisettes, le gagnant est le joueur qui possède encore une ou des baies. Si là encore il y a égalité, les joueurs se partagent la victoire. Pour distinguer la deuxième, la troisième et/ou la quatrième place, tous les autres joueurs comptent les espaces vides de leur *Sous-bois*. Le joueur qui en possède le moins est déclaré deuxième, etc.



Clément place 1 tuile *Feuilles* sur son *Sous-bois* et le recouvre entièrement. Il déclenche alors la fin de jeu. Le tour se termine et Caroline place 1 plume dans la réserve et joue 2 tuiles *Feuilles* pour couvrir un maximum de son *Sous-bois*. Tous les joueurs échangent alors leurs *Trésor* pour des noisettes. Louise a 2 noisettes et 1 baie. Avec deux noisettes elle place 2 *Écureuil* et parvient à couvrir entièrement son *Sous-bois*. Elle gagne alors plus de *Trésor* (1 baie, 3 noisettes et une plume). Après, Charly et Caroline ont utilisé leurs noisettes. Charly conserve 3 espaces vides sur son *Sous-bois* et Caroline 1 seul. Louise échange sa plume et 2 baies pour 2 noisettes. Pour déterminer qui est le gagnant toutes les noisettes sont comptées. Clément en a 2 et Louise 5, Louise gagne la partie.

## Exemple de tour *Comment toutes les possibilités se combinent-elles ?*

C'est au tour de Caroline. Elle a deux tuiles *Feuilles* sur son sentier, 2 baies et 1 plume. Elle place 1 baie dans la réserve commune pour compléter son *Sentier Personnel* jusqu'à 5 tuiles *Feuilles*. Elle dépense alors 1 baie supplémentaire pour prendre une sixième tuile *Feuilles* du *Sentier Commun*. Elle décide de jouer sa plume et exécute l'action principale alternative correspondante. Elle place sa troisième et sa sixième tuile *Feuilles* sur son *Sous-bois*. De cette manière elle recouvre entièrement une zone et récolte 1 noisette et 1 champignon. Elle place la noisette dans la réserve commune et prend 1 *Écureuil* qu'elle place sur son *Sous-bois*. Elle complète alors une autre zone d'où elle gagne 1 baie, 1 noisette et 1 champignon. Elle place alors la baie dans la réserve commune pour compléter son *Sentier Personnel* jusqu'à 5 tuiles *Feuilles*.



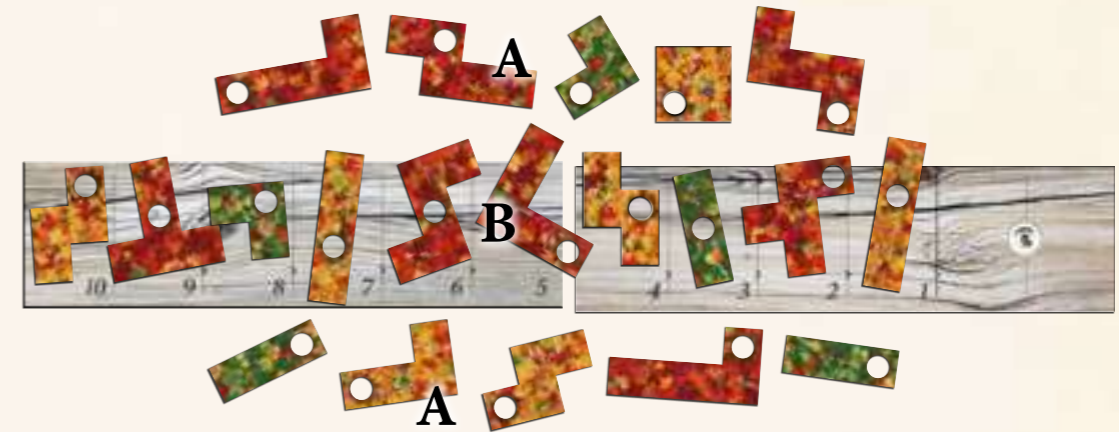
## Règle pour le mode Solo *Comment puis-je jouer seul à Indian Summer ?*

La version 1 joueur diffère seulement en quelques points de la version multijoueur. Une manche dure à peu près 15 minutes. Pour un défi particulièrement intéressant, une partie complète se joue en 3 manches.

### Mise en place du mode Solo *Comment installer le jeu en version 1 joueur ?*

Mélangez les 6 *Sous-bois* et tirez-en 1 au hasard. Prenez une tuile *Sac à dos*. Remplacez les plateaux *Sous-bois* et les tuiles *Sac à dos* non utilisés ainsi que le jeton premier joueur dans la boîte.

Retournez les deux demi-plateaux de jeu *Animal* du côté solo et assemblez-les au milieu de la table pour former le *Plateau de jeu*. Répartissez aléatoirement les 75 tuiles *Feuilles* en 3 piles contenant chacune 25 tuiles. Pour chacune de vos manches, vous utiliserez une pile différente. De cette manière toutes les tuiles *Feuilles* seront utilisées et vous obtiendrez un score final qui dépendra moins du facteur chance.



Prenez 1 pile et répartissez les 25 tuiles *Feuilles* comme suit :

- A Au dessus et en dessous du *Plateau de jeu*, placez 5 tuiles *Feuilles* aléatoirement sur une ligne. Ces deux lignes forment respectivement le sentier **supérieur** et le sentier **inférieur**.
- B Sur chacun des 10 emplacements marqués d'un chiffre (« X ») placez également 1 tuile *Feuilles* de manière **aléatoire**.
- C Placez le **reste** des 5 tuiles *Feuilles* à droite de votre *Sac à dos*. Elles représentent votre *Sentier Personnel*.



Il n'y a **pas** de *Sentier Commun* dans la version Solo.

Mettez de côté les deux autres piles de 25 tuiles *Feuilles* (vous n'en aurez potentiellement besoin que pour les manches suivantes si vous faites une partie complète). Triez les tuiles *Animal* et placez-les à côté du *Plateau de jeu*. Placez les jetons *Trésor* sur les trois tuiles *Animal* correspondantes (le raton laveur, le renard et le blaireau). Placez les jetons *Trésor* et les tuiles *Écureuil* séparément de part et d'autre du *Plateau de jeu*.

Prenez 1 jeton **baie**, 1 jeton **noisette** et 1 jeton **champignon**. Placez-les devant votre *Sac à dos*.

## Déroulement d'une manche version 1 joueur *Combien de tours dois-je accomplir pour couvrir mon Sous-bois ?*

Le mode Solo compte **exactement** 10 tours. Votre tour varie de la version multijoueur comme suit :

Au début de chaque tour, déplacez la tuile *Feuilles* qui est posée sur l'espace/numéro correspondant au tour en cours (voir exemple ci-dessous). De cette manière vous pouvez garder une vue sur votre nombre de tours accomplis.



*Ici il y a déjà deux tuiles Feuilles déplacées à l'extrémité droite du plateau de jeu. Dans cette situation, la tuile Feuilles « 3 » est déplacée en espace « 1 ». Le troisième tour commence.*

Vous exécutez un tour après l'autre. Pour le placement des tuiles *Feuilles*, les mêmes règles s'appliquent que pour le mode multijoueur. Seule la manière dont vous récupérez les tuiles *Feuilles* et les actions des baies et des champignons changent.

## Les sentiers supérieur et inférieur *D'où viennent les nouvelles tuiles Feuilles ?*

Après avoir joué la dernière tuile *Feuilles* de votre *Sentier Personnel*, rechargez-le immédiatement en respectant les étapes suivantes :

1. Choisissez de piocher dans le sentier supérieur ou dans le sentier inférieur.
2. Décidez de piocher en partant de la gauche ou en partant de la droite du sentier sélectionné.
3. Prenez la première tuile *Feuilles* du sentier et du côté sélectionnés.
4. Répétez l'étape 3 jusqu'à avoir exactement 5 tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel*.

S'il n'y a pas assez de tuiles *Feuilles* sur le sentier choisi pour compléter votre *Sentier Personnel* vous pouvez payer une baie supplémentaire pour prendre les tuiles *Feuilles* manquantes sur l'autre sentier.

## Champignon *Comment puis-je récupérer des tuiles Feuilles du plateau de jeu ?*

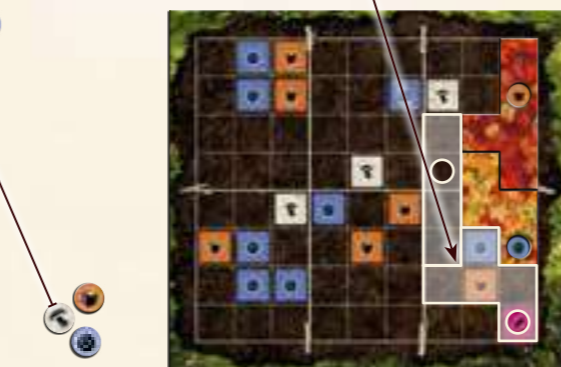
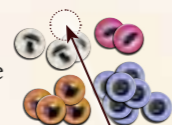


Comme **action principale alternative**, vous pouvez récupérer les tuiles *Feuilles* qui se trouvent dans l'espace champignon du *Plateau de jeu* (à droite de l'espace n°1).

Pour cette action, défaussez un jeton champignon de votre réserve personnelle (1) et récupérez les 2 tuiles *Feuilles* disponibles dans cet **espace champignon**. Placez-les dans l'ordre de votre choix sur votre *Sous-bois* (2).

Vous pouvez réaliser cette action principale alternative s'il n'y a plus qu'une seule tuile *Feuilles* disponible sur l'espace champignon (mais vous n'en récupérez donc qu'une seule) ou si vous n'avez plus assez d'emplacements sur votre *Sous-bois* (vous renoncez dans ce cas à l'une des 2 tuiles et n'en prenez qu'une seule.)

A la fin de votre action, glissez ensuite toutes les tuiles vers l'extrémité droite du *Plateau de jeu* tout en conservant leur ordre. Décalez les tuiles tant que le numéro est **inférieur** au numéro du tour en cours.



## Baie *Comment puis-je recharger mon Sentier Personnel ?*

Compléter son *Sentier Personnel* avec des tuiles *Feuilles* est une action spéciale que vous pouvez réaliser à tout moment contre un jeton baie.

En vous défaussant d'un jeton baie vous rechargez votre *Sentier Personnel* jusqu'à 5 tuiles *Feuilles*.

Pour ce faire, suivez les étapes 1 à 4 décrites dans la section « **Les sentiers supérieur et inférieur** » (page 14). Vous êtes obligés de compléter votre *Sentier Personnel* jusque 5 tuiles si c'est possible. S'il n'y a plus assez de tuiles *Feuilles* dans le sentier sélectionné, votre action spéciale se termine plus tôt. C'est le **seul cas** où vous pourriez récupérer moins de 5 tuiles *Feuilles* en utilisant cette action spéciale.

Si vous avez déjà 5 tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel*, vous pouvez, tout comme dans la règle multijoueur, utiliser cette action spéciale pour obtenir une sixième tuile dans votre *Sentier Personnel*.

Pour cette sixième tuile *Feuilles*, vous choisissez à nouveau entre chaque sentier et chaque côté.

Vous ne pouvez **jamais** avoir plus de 6 tuiles *Feuilles* sur votre *Sentier Personnel*.

## Comptage des points d'une manche

Au terme du dixième tour, votre manche s'achève. Si c'est votre troisième manche la partie se termine.

Avant le comptage des points, remplissez au mieux votre *Sous-bois* en échangeant vos jetons *Trésor* pour des noisettes et ces noisettes pour des jetons *Écureuil*.

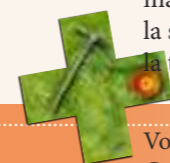
Si tous les espaces de votre *Sous-bois* ne sont pas recouverts, la partie est considérée comme perdue. Pour chaque emplacement non recouvert, vous comptez -1 point.

Si vous parvenez à tout recouvrir, la partie est considérée comme gagnée. Vous gagnez des points pour chaque *Trésor* que vous possédez dans votre réserve. Chaque baie vaut 1 point, chaque noisette vaut 2 points, chaque champignon vaut 3 points et chaque plume vaut 4 points. Si d'aventure vous obtenez un score de 0, vous pouvez considérer que la partie est gagnée.

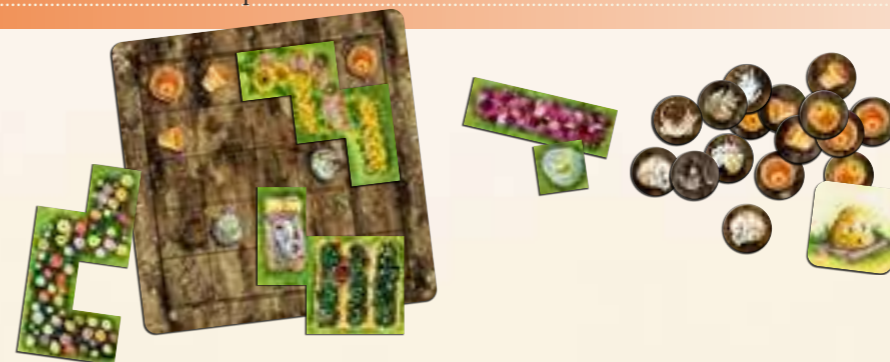
Pour la manche suivante, jouez avec une nouvelle pile de 25 tuiles *Feuilles* (laissée de côté initialement).

## Score de la partie (3 manches)

Le résultat global des trois manches est le total des points des deux meilleures manches gagnées. Si vous n'en avez gagné qu'une seule, votre résultat global est la somme des deux manches perdues. Si vous perdez les deux premières manches, la troisième est déclarée forfait.



Vous en voulez plus ? Essayez *Cottage Garden*, le premier jeu de la *Puzzle Trilogy* : Créez un petit jardin paradisiaque à partir de plusieurs agencements de tapis de fleurs. Utilisez chaque espace pour des compositions riches en couleurs jusqu'à ce que la variété fleurisse partout.



## Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrateur : Andrea Boekhoff

Infographiste : Martin Kleinke

Chef de projet : Julian Steindorfer

Vidéo de règles : Ludovox et TTTV

Remerciements particuliers : Klaus Ottmaier,

Rolf Raupach, Roman Rybiczka

© 2018 Edition Spielwiese  
Kopernikusstr.24  
D-10245 Berlin  
www.edition-spielwiese.de

Distribué en France par :  
Blackrock Games  
10 rue des Pâles  
FR 63540 Romagnat  
www.blackrockgames.fr



Toute reproduction ou publication du livre de règles, matériel de jeu ou illustration est soumise à permission préalable.



