





- 3

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Redwood se déroule en 5 manches à l'issue desquelles un décompte final a lieu. Chaque manche est divisée en autant de tours qu'il y a de joueurs. En commençant une nouvelle manche, déplacez le  puis, tour après tour, les joueurs entreprennent leurs actions.

DÉPLACEMENT DU PION SOLEIL ✕

En début de manche, le  est avancé en sens horaire sur la pile de cartes Panorama suivante, révélant au passage la carte Objectif «survolée».



IMPORTANT

Ne déplacez pas le  lors de la première manche!


DÉROULEMENT D'UN TOUR ✕

En commençant par le premier joueur puis en sens horaire jusqu'au dernier joueur, chacun doit effectuer son tour de jeu composé des trois actions suivantes:

- A. Choix des gabarits
- B. Déplacement du photographe
- C. Prise de vue

A. CHOIX DES GABARITS ✕

Choisissez un  puis posez-le **immédiatement** devant vous.

Choisissez ensuite un  de vue puis posez-le aussi **immédiatement** devant vous.




IMPORTANT

Toucher un  c'est le choisir. Il n'est dès lors plus possible d'en changer.

REMARQUE

L'intérêt d'une partie de Redwood vient en grande partie de votre capacité à **estimer** les distances sur base des éléments posés à **plat** sur la table et sur le plateau de jeu.

Vous **devez** choisir vos  :


- parmi ceux disponibles dans la réserve générale,
- et/ou parmi ceux posés devant un ou plusieurs **autres** joueurs. Tout joueur auquel vous prenez un ou deux  reçoit **1**  de la réserve générale par .




Vous **ne pouvez pas** choisir de  parmi ceux restés devant vous du tour précédent.



Posez vos gabarits à cet endroit.

REMARQUE

Les  éventuellement posés devant vous en début de tour sont ceux que vous avez choisis lors du tour précédent. Il n'y en a toutefois aucun si vous jouez votre premier tour, ou il peut vous en rester moins de deux, si d'autres joueurs sont venus se servir depuis votre tour précédent.

Maintenant que vous avez choisi et posé devant vous le  et le  que vous allez utiliser pendant ce tour, reposez dans la réserve générale le ou les  (s'il vous en reste) du tour précédent.



DÉROULEMENT DU JEU

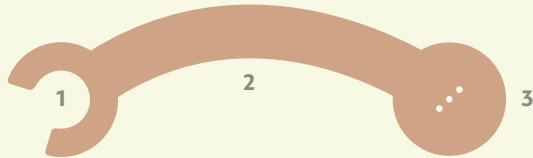


DÉROULEMENT D'UN TOUR

B. DÉPLACEMENT DU PHOTOGRAPHE

Pour déplacer le qui vous représente sur le plateau, vous devez utiliser le préalablement choisi. Il est composé de trois parties :

- 1 Deux branches permettant au de se clipser sur la base du .
- 2 Une partie centrale allongée représentant le chemin emprunté pour vous déplacer.
- 3 Un disque plein, montrant le « numéro » d'identification du , et désignant votre point d'arrivée.

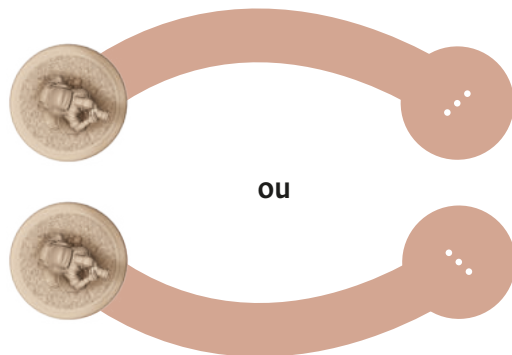


Pour vous déplacer sur le plateau, accomplissez dans l'ordre les étapes suivantes :

- Mise en place
- Itinéraire
- Déplacement

a. MISE EN PLACE

Clipsez votre à votre posé sur le plateau. Vous pouvez choisir le sens du et vous pouvez changer d'avis.



ou

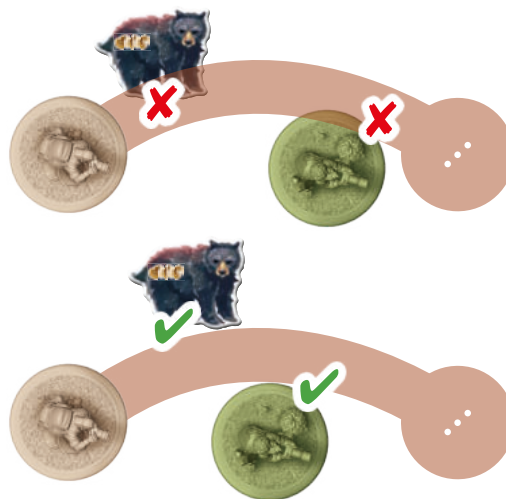
ASTUCE

Tirez profit de la rondelle de néoprène collée à la base du : **exercez une légère pression** sur le au moment où vous y clipsez et orientez le afin d'éviter que le ne glisse par mégarde sur le plateau

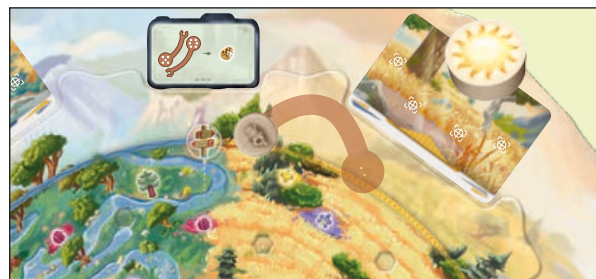
b. ITINÉRAIRE

Maintenez le en place et faites pivoter le afin de déterminer votre point d'arrivée. La position du est valide si :

- il ne recouvre ni un , ni un autre (en tout ou partie),



- le disque à l'extrémité libre du est situé entièrement à l'intérieur du cercle délimitant l'aire de jeu, ou recouvre entièrement l'épaisseur de ce cercle. Par contre, la partie centrale du peut, elle, entièrement déborder de l'aire de jeu.

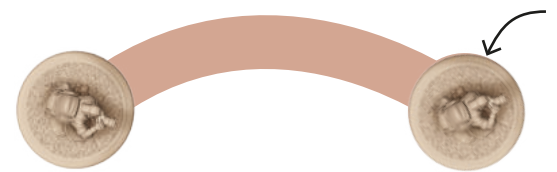


BLOQUÉ ?

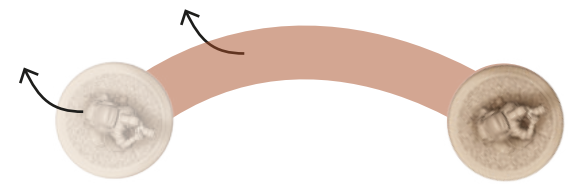
Dans le **cas extrêmement rare** où votre ne peut pas être déplacé car il est physiquement bloqué par d'autres et/ou des , alors il reste en place. N'effectuez pas votre déplacement et passez à l'action suivante.

c. DÉPLACEMENT

Posez avec précision votre second (que vous conserviez sur votre Plateau Réserve personnelle) sur le disque à l'extrémité libre de votre .



D'une main, maintenez le second en place **sans appuyer dessus**, et de l'autre retirez le premier et le pour ensuite les poser dans votre réserve personnelle. Votre déplacement est maintenant terminé !



MALADROIT ?

Toute manipulation sur le plateau doit se faire en veillant à ne pas déplacer les et par mégarde. Si cela devait toutefois se produire, remettez en place aussi précisément que possible ce qui a été déplacé par erreur.

FAIRPLAY


Dans *Redwood*, un millimètre peut parfois faire la différence. Il est donc important de ne pas réaliser des déplacements approximatifs. Et il est tout aussi important de faire preuve de *fairplay* pour gérer les situations délicates. Quand le cas se présente, nous vous conseillons de donner l'avantage au joueur actif pour valoriser les photographies réussies « de justesse ».



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR




C. PRISE DE VUE

b. DÉTERMINEZ L'ARRIÈRE PLAN

Prolongez virtuellement vers l'avant l'axe du  jusqu'à rencontrer un arc de cercle coloré en bordure de l'aire de jeu. La couleur de cet arc indique la couleur de la carte Panorama qui constitue l'arrière plan de votre cliché. Prenez une carte de cette couleur.



De plus, si le  se trouvait sur la carte Panorama que vous venez de prendre, laissez-le en place et prenez un  à la réserve générale (sauf si vous en avez déjà deux sur vos cartes Panorama).

Si une pile de cartes Panorama a été vidée, vous n'êtes désormais plus autorisé à orienter l'axe du  vers l'arc coloré correspondant.



Les cases  se trouvent entre deux couleurs d'arc de cercle. Si l'axe de votre  pointe vers une case , choisissez **une** carte Panorama d'une des deux couleurs adjacentes.



LA FICELLE

Si ce que pointe l'axe de votre  n'est pas clairement défini, aidez-vous de la ficelle : maintenez-la superposée à l'axe et observez en vue zénithale où la ficelle va intersecter le cercle délimitant l'aire de jeu. **Important :** après vérification, la position du  ne peut plus être modifiée !

BLOQUÉ ?

Dans le **cas extrêmement rare** où vous ne pouvez pas prendre de photo car la position des  adverses vous empêche de poser votre , votre tour prend immédiatement fin.

c. POSEZ LA CARTE PANORAMA

Les cartes Panorama sont posées sur votre plateau Réserve personnelle en ligne et adjacentes les unes aux autres.





À la première manche, posez devant vous la carte Panorama que vous venez de prendre.


À partir de la deuxième manche, vous devez choisir où placer la carte Panorama que vous venez de prendre : à gauche ou à droite de vos cartes préalablement posées. Il est interdit d'intercaler une carte entre deux autres. Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée.



REMARQUE


Au besoin, faites glisser vers la gauche ou la droite les cartes déjà présentes sur votre plateau Réserve personnelle afin de libérer de la place pour y poser la nouvelle carte.




Si vous avez dû prendre un , posez-le sur le ciel de la carte que vous venez de poser (un  permet éventuellement de marquer des  voir page 8) en veillant à **ne pas recouvrir** d'icône .

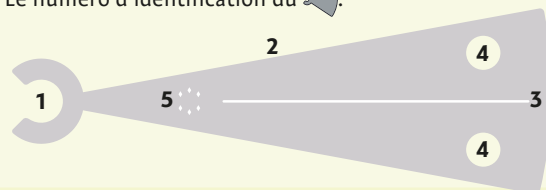
Vous marquez des  en fin de partie si le bord de la carte que vous venez de poser s'harmonise parfaitement (couleur et dessin) avec la carte adjacente (voir page 8).



Découvrez **le puma** dans l'extension Redwood: Into the Wild.

Pour prendre une photographie, vous devez utiliser le  préalablement choisi. Il est composé de quatre parties :

- 1 Deux branches permettant au  de se clipser sur la base du .
- 2 Une partie principale triangulaire dont un côté est arrondi, représentant l'angle de prise de vue de votre objectif.
- 3 Un axe indiquant dans quelle direction est pris le cliché.
- 4 Deux perforations placées symétriquement de part et d'autre de l'axe et qui sont utilisées par les cartes Objectif portant le numéro 1 (voir page 12).
- 5 Le numéro d'identification du .





Effectuez votre prise de vue en suivant ces étapes :

- a. Choisissez votre orientation
- b. Déterminez l'arrière plan
- c. Posez la carte panorama
- d. Saisissez l'instant
- e. Vérifiez les contraintes des cartes Objectif
- f. Déplacez les Animaux

a. CHOISISSEZ VOTRE ORIENTATION

Clipsez votre  à votre  posé sur le plateau de jeu puis faites-le pivoter à votre guise afin qu'il recouvre **entièrement** les sujets que vous souhaitez voir apparaître sur votre cliché :  (tous deux directement imprimés sur le plateau) et/ou .



Le  ne peut pas recouvrir tout ou partie d'un autre . Par contre, il peut déborder hors de l'aire de jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

C. PRISE DE VUE

d. SAISISSEZ L'INSTANT

Prenez à la réserve générale les et/ou correspondants aux sujets que vous avez **entièrement** recouverts à l'étape a et posez-les sur des emplacements libres de votre nouvelle carte panorama.

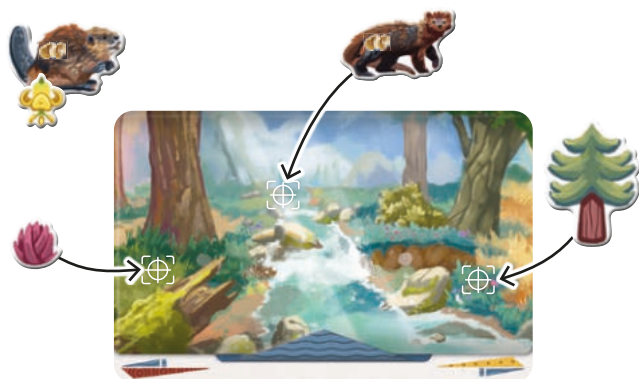
IMPORTANT

Laissez **tous** les sur le plateau de jeu !

Sur la carte Panorama, chaque icône correspond à un emplacement pouvant accueillir un , , ou . Vous ne pouvez pas poser plus de jetons qu'il y a d'icônes .

Choisissez et rangez à la réserve générale les jetons que vous ne pouvez pas poser faute d'icônes libres sur votre nouvelle carte Panorama pour les accueillir.

Toutes les icônes qui peuvent être recouvertes doivent l'être. Toute icône ne l'étant pas vous fera perdre 1 en fin de partie.



Exemple: vous avez réussi à obtenir 5 jetons différents. Malheureusement, l'arrière plan de votre photo n'accepte qu'un maximum de 3 jetons. Vous devez donc en replacer 2 sur leurs réserves respectives. Vous choisissez de rejeter le castor et la fleur jaune.

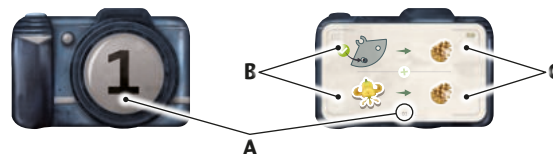
Vous ne pouvez poser les jetons que sur la **nouvelle** carte Panorama; en aucun cas sur une autre carte préalablement posée.

e. VÉRIFIEZ LES CONTRAINTES DES CARTES OBJECTIF

Maintenant que vous avez pris votre photo, vous pouvez gagner des **pour chaque carte Objectif révélée** dont vous respectez la contrainte.

Chaque carte Objectif affiche:

- A** le numéro d'ordre de la carte, indiquant au début de quelle manche elle doit être révélée.
- B** la ou les contraintes à respecter pour gagner des .
- C** le nombre de gagnés pour le respect de chaque contrainte.



Afin de n'oublier aucune carte Objectif révélée, vérifiez si vous respectez leur(s) contrainte(s) en partant de la première puis en tournant en sens horaire.

Chaque bonus de carte Objectif ne peut être gagné qu'une seule fois par tour.

Prenez à la réserve générale les indiqué par toute carte Objectif dont vous respectez la ou les contraintes, et posez-les sur votre plateau Réserve personnelle.

Consultez la description détaillée des cartes Objectif en page 12.

f. DÉPLACEZ LES ANIMAUX

Chaque a deux biomes de prédilection parmi les cinq représentés sur le plateau de jeu (chaque biome correspond à la couleur d'une carte Panorama).

Déplacez tout que vous venez de photographier.

RAPPEL

Un a été photographié quand vous avez pu poser sur votre carte Panorama un le représentant.

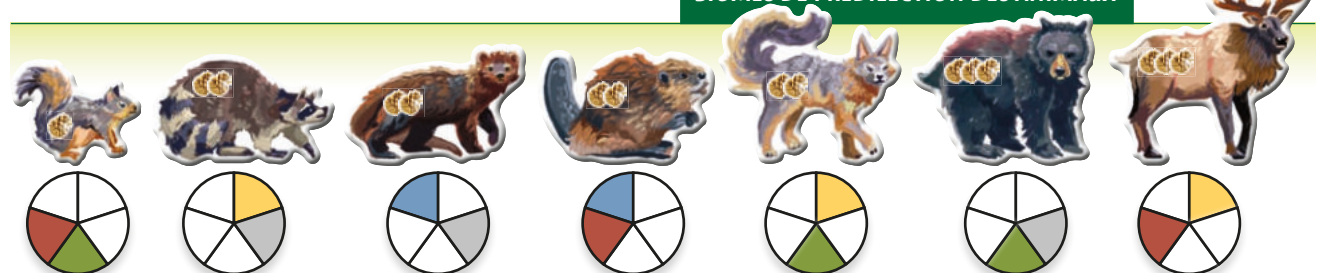
Pour ce faire:

- Récupérez le que vous venez d'utiliser et rangez-le sous votre plateau Réserve personnelle.
- Déplacez un à un, et dans l'ordre de votre choix, tout dont vous avez pu poser un jeton correspondant sur votre nouvelle carte Panorama: enfichez-le dans **un autre** trou hexagonal du plateau, appartenant à un de ses deux **biomes de prédilection** (voir ci-dessous; également rappelés sur le plateau Réserve générale des animaux), en l'orientant comme vous voulez. Ce faisant, vous ne pouvez pas toucher de .

Si aucun autre trou hexagonal des deux biomes de prédilection du n'est disponible (car tous sont occupés par d'autres animaux et/ou bloqués par des figurines), alors vous pouvez choisir n'importe quel autre trou libre du plateau de jeu.

Dans le cas rare où la réserve des pris en photo est vide, alors le n'est pas déplacé mais rangé dans la boîte; on ne pourra plus le prendre en photo pour le reste de la partie.

BIOMES DE PRÉDILECTION DES ANIMAUX



LES ACTIONS DE VOTRE TOUR SONT TERMINÉES!

Conservez sous votre plateau Réserve personnelle les que vous venez d'utiliser.

C'est maintenant au joueur suivant en sens horaire de commencer son tour.

La manche est terminée si le dernier joueur a fini son tour. Si ce n'était pas la cinquième manche, une nouvelle manche commence.

Si les 5 manches sont terminées, alors la partie est finie.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la cinquième manche. Entamez le décompte final et reportez les différents résultats sur une feuille de scores.

LA SÉRIE D'ANIMAUX

Comptez le nombre d'animaux **différents** que vous possédez sur l'ensemble de votre ligne de cartes et marquez des 🌞 en conséquence:

- 1 🐾 = 0 🌞
- 2 types d'🐾 différents = 1 🌞
- 3 types d'🐾 différents = 3 🌞
- 4 types d'🐾 différents = 6 🌞
- 5 types d'🐾 différents = 10 🌞
- 6 types d'🐾 différents = 15 🌞
- 7 types d'🐾 différents = 21 🌞

LES JETONS HARMONIE

Chaque jeton 🌿 récupéré rapporte 1 🌞. Bien sûr, 🌿🌿 vaut 3 🌞.

LES JETONS ANIMAUX

Chaque 🐾 rapporte des 🌞 (indiqués sur le jeton) selon son espèce. Additionnez les 🌞 de **tous** les animaux que vous avez pris en photo.

LES JETONS SÉQUOIA

Chaque 🌲 rapporte 2 🌞. Additionnez les 🌞 de tous les 🌲 que vous avez pris en photo.

LE PANORAMA

Votre panorama est constitué du **plus grand nombre** de cartes adjacentes les unes aux autres et **qui s'harmonise parfaitement** (couleur et dessin).

Comptez le nombre de cartes contigues harmonieusement connectées dans votre ligne de cartes:

- 2 cartes harmonieusement connectées = 3 🌞
- 3 cartes harmonieusement connectées = 6 🌞
- 4 cartes harmonieusement connectées = 10 🌞
- 5 cartes harmonieusement connectées = 15 🌞

LES JETONS SOLEIL

Comptez les 🌞 posés sur vos cartes Panorama:

- 0 🌞 = 0 🌞
- 1 🌞 = 4 🌞
- 2 🌞 = -1 🌞

LES EMPLACEMENTS

Chaque emplacement 🎯 non-occupé de vos cartes Panorama vous fait perdre 1 🌞.

LES JETONS FLEUR

Comptez les jetons 🌸 posés sur vos cartes Panorama: chacun vous rapporte 1 🌞.

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'*ex-æquo*, le gagnant est le joueur:

- qui a pris le plus d'animaux en photo;
- si l'égalité persiste, alors c'est celui qui a le plus long panorama;
- si l'égalité persiste encore, alors c'est celui qui a le plus de jetons 🌞.

Si, à ce stade, l'égalité persiste et signe, alors la victoire est partagée.



Exemple: à gauche, 3 cartes sont harmonieusement connectées et, à droite, 2 autres le sont aussi. On ne prend dès lors en compte que le panorama de 3 cartes pour lequel vous marquez 6 🌞.

Le *Jeu en équipes* est pleinement compatible avec le *Jeu de base* (voir page 3) et le *Jeu expert* (voir page 10).

✕

En commençant par l'équipe jouant en second, chaque joueur choisit une position de départ pour sa figurine.

✱

✕

✱

e. REMPLISSEZ LES CONTRAINTES D'HARMONIE

A vibrant, stylized illustration of a young person with bright blue, curly hair tied in a small ponytail. They are wearing a green jacket with orange trim, blue pants with orange patches, and blue and orange sneakers. They are carrying a large, grey and orange backpack and holding a blue camera with a red strap. The person is walking on a dirt path with green foliage in the background. The illustration is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text 'TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS' which is written vertically along the right edge.

MODE : JEU EXPERT



Les règles du *Jeu de base* restent d'application, à l'exception des modifications et ajouts décrits ci-dessous.
Le *Jeu expert* est pleinement compatible avec le *Jeu en équipes* (voir page 9) et le *Jeu solo* (voir page 11).

MISE EN PLACE



La mise en place est identique à celle du *Jeu de base* à l'exception des cartes Panorama, dont la face *Jeu expert* (bande **noire** dans le bas de la carte) doit être rendue visible.

DÉROULEMENT D'UN TOUR



C. PRISE DE VUE



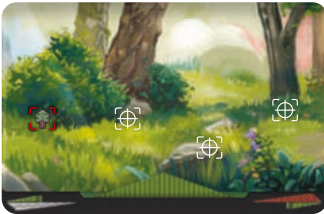
d. SAISISSEZ L'INSTANT

Sur la carte Panorama, l'icône indique une contrainte spécifique. Si vous ne respectez pas cette contrainte, alors vous ne pouvez pas poser de jeton sur cet emplacement.

Chaque type de carte Panorama possède son propre type de contrainte...

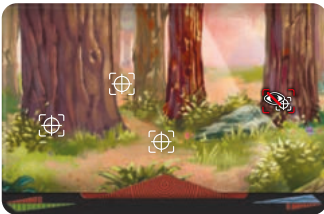
CARTE PANORAMA VERTE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône que s'il s'agit d'un .



CARTE PANORAMA ROUGE

Vous ne pouvez poser un jeton sur l'icône que si toutes les icônes sont déjà occupées par un jeton.



CARTE PANORAMA JAUNE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône que s'il s'agit d'une du type indiqué par l'icône.



CARTE PANORAMA GRISE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône que si vous avez utilisé le correspondant à l'icône.



CARTE PANORAMA BLEUE

Vous ne pouvez poser de jeton sur l'icône que s'il s'agit d'un du type indiqué par l'icône.



FIN DE PARTIE



LES SÉRIES DE JETONS FLEUR



Chaque jeton ne vous rapporte plus 1 comme dans le *Jeu de base*.

Désormais, seules les séries de **3 jetons différents** vous rapportent 7 . Chaque jeton ne peut être utilisé que dans une seule série, et un jeton ne servant dans aucune série ne rapporte aucun .

LES EMPLACEMENTS



Chaque emplacement non-occupé de vos cartes Panorama vous fait perdre 1 .

Chaque emplacement non-occupé de vos cartes Panorama vous fait perdre 3 .



Les règles du *Jeu de base* restent d'application, à l'exception des modifications et ajouts décrits ci-dessous.
Choisissez un scénario sur cette page pour pratiquer le *Jeu solo*. Chacun vous impose une contrainte à respecter pour pouvoir comptabiliser vos points en fin de partie.
Le *Jeu solo* est pleinement compatible avec le *Jeu expert*.

MISE EN PLACE



Les cartes Objectif ne sont pas prises au hasard ; elles sont définies par le scénario choisi (voir ci-contre).

Seules les deux cases 🌳 mises en surbrillance sur la carte Aurore sont disponibles pour l'entrée en jeu de votre 🐾.

DÉROULEMENT D'UN TOUR



Seul votre 🐾 se déplace et prend des photos sur le plateau de jeu.

FIN DE PARTIE



Vous ne pouvez compter vos points que si vous avez réussi à respecter la contrainte imposée par le scénario.

Notez votre score d'une partie à l'autre et essayez de progresser.

SCÉNARIOS



SCÉNARIO N°1 : ÉTUDE COMPORTEMENTALE



Contrainte : vous devez photographier au moins trois fois le même 🐾 (au choix) durant la partie.

Cartes Objectif :

00.01.01	00.02.03	00.03.01	00.04.04	00.05.04
----------	----------	----------	----------	----------

SCÉNARIO N°2 : À L'AFFÛT



Mise en place : posez 3 🐾 non-utilisés sur le plateau de jeu en prenant soin de recouvrir avec chacun les icônes de fleur indiquées sur le schéma ci-contre :

Contrainte : au moment de prendre une photo, si un 🐾 se trouve dans l'axe de votre 🐾, rangez ledit 🐾 dans la boîte ; si plusieurs 🐾 se trouvent dans l'axe, ne rangez que le plus proche. Les 3 🐾 doivent avoir disparu du plateau de jeu une fois la partie terminée.

Cartes Objectif :

00.01.02	00.02.01	00.03.02	00.04.03	00.05.03
----------	----------	----------	----------	----------



SCÉNARIO N°3 : RANDONNÉE SPORTIVE



Contrainte : tout 🏃🏻 est immédiatement rangé dans la boîte après avoir été utilisé une fois ; il ne pourra plus être utilisé de la partie. De plus, vous perdez la partie si au moins un de vos clichés ne comprend pas de 🐾.

Cartes Objectif :

00.01.03	00.02.04	00.03.04	00.04.01	00.05.01
----------	----------	----------	----------	----------

SCÉNARIO N°4 : SURRÉALISME



Contrainte : vous devez avoir exactement 3 🌟 sur l'ensemble de vos cartes Panorama à la fin de la partie. Par ailleurs, les 🌟 ne font ni perdre ni gagner aucun 🌳.

Cartes Objectif :

00.01.04	00.02.02	00.03.03	00.04.02	00.05.02
----------	----------	----------	----------	----------

L'auteur de Redwood (Christophe) et notre développeur « maison » (Michaël) ont longuement testé le *Jeu solo*. Réussirez-vous à battre leurs meilleurs scores pour chaque scénario ?

NOM	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT	NOM	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT	NOM	SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
Christophe	1	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Michaël	1	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Christophe	2	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Michaël	2	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Christophe	3	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Michaël	3	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Christophe	4	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
Michaël	4	?	? 🌳	? 🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
			🌳	🌳				🌳	🌳				🌳	🌳
			🌳	🌳				🌳	🌳				🌳	🌳

DESCRIPTION DES CARTES OBJECTIF



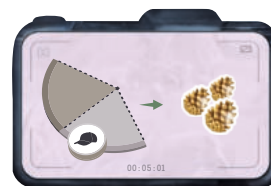
CARTE OBJECTIF 00.01.01

- +1 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +1 si vous photographiez une [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.03.01

- +2 si vous venez de prendre en photo un [paw print icon] que vous aviez déjà photographié précédemment.



CARTE OBJECTIF 00.05.01

- +3 si votre [paw print icon] recouvre toute l'épaisseur du cercle définissant l'aire de jeu.



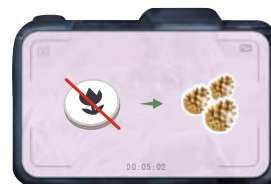
CARTE OBJECTIF 00.01.02

- +1 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +1 si vous photographiez un [tree icon].



CARTE OBJECTIF 00.03.02

- +2 si vous venez de prendre en photo un paysage (carte Panorama) que vous aviez déjà photographié précédemment.



CARTE OBJECTIF 00.05.02

- +3 si vous n'avez pas photographié de [tree icon].



CARTE OBJECTIF 00.01.03

- +1 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +2 si votre [paw print icon] recouvre, même partiellement, un trou hexagonal.



CARTE OBJECTIF 00.03.03

- +1 si au moins 1 icône [target icon] ou [target icon] de votre nouvelle photo reste visible.



CARTE OBJECTIF 00.05.03

- +3 si vous n'avez pas photographié de [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.01.04

- +1 si vous réalisez une prise de vue parfaite.*
- +2 si votre [paw print icon] recouvre, même partiellement, le lac central.



CARTE OBJECTIF 00.03.04

- +3 si au moins 2 icônes [target icon] et/ou [target icon] de votre nouvelle photo restent visibles.



CARTE OBJECTIF 00.05.04

- +3 si un [paw print icon] est partiellement recouvert par votre [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.02.01

- +1 si vous vous êtes déplacé en utilisant le [tool icon] numéroté 2 ou 3.



CARTE OBJECTIF 00.04.01

- +2 si le lac se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre [paw print icon], à l'opposé de votre [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.02.02

- +1 si vous vous êtes déplacé en utilisant le [tool icon] numéroté 5 ou 6.



CARTE OBJECTIF 00.04.02

- +2 si une case [case icon] se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre [paw print icon], à l'opposé de votre [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.02.03

- +1 si la carte Panorama de votre photo correspond à un des biomes opposés à celui actuellement occupé par le [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.04.03

- +2 si un [paw print icon] se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre [paw print icon], à l'opposé de votre [paw print icon].



CARTE OBJECTIF 00.02.04

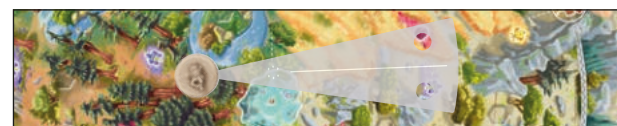
- +1 si votre [paw print icon] se trouve, même partiellement dans le biome où se trouve actuellement le [paw print icon].**



CARTE OBJECTIF 00.04.04

- +2 si un [paw print icon] se trouve dans l'axe et complètement en dehors de votre [paw print icon], à l'opposé de votre [paw print icon].

* Vous réalisez une prise de vue parfaite lorsqu'une partie d'un des sujets de votre photographie ([tree icon] ou [paw print icon]) apparaît à travers un trou de votre [paw print icon]. Vous ne recevez qu'une fois par tour le bonus lié à une prise de vue parfaite (la présence de deux trous placés symétriquement par rapport à l'axe vous évite d'avoir à retourner le [paw print icon]).



Exemple: une partie de [tree icon] est visible à travers les deux trous du [paw print icon]. On ne considère cependant qu'une seule fois l'objectif Prise de vue parfaite comme ayant été complété! Vous gagnez 1 [paw print icon].

Note: cette règle simule la règle des tiers en photographie; les compositions basées sur les proportions 2/3-1/3 donnent des photographies plus harmonieuses.

** Un biome est un des cinq segments du plateau, chacun correspondant à un type de carte Panorama. Chaque biome a une couleur dominante et un type de décor.

Si vous devez définir avec précision si un [paw print icon] se trouve dans un certain biome, tendez la ficelle par dessus les pointillés qui partent du lac et ceux qui partent de la case [case icon] au bord du biome qui vous intéresse. Regardez ensuite en vue zénithale où votre [paw print icon] se trouve exactement. Un [paw print icon] à cheval sur deux biomes est considéré comme étant dans ces deux biomes.

Le lac au centre du plateau de jeu est une zone neutre; un [paw print icon] qui s'y trouverait entièrement serait considéré comme n'étant dans aucun des cinq biomes.

