



SOMMAIRE

- Module 1: le puma 2
- Module 2: les 7 nouveaux animaux 2
- Module 3: les aptitudes des photographes 3
- Module 4: les moyens de transport 4
- Module 5: le campement 5
- Module 6: le sentier bucolique 5
- Module 7: le téléobjectif 5
- Un nouveau scénario pour le mode Solo 6
- Cinq nouvelles cartes Objectif 6

- 5 cartes Panorama
- 5 cartes Aurore
- 20 petites cartes
 - 7 cartes Espèce
 - 8 cartes Photographe
 - 5 cartes Objectif

RS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL EN COURS / TRAVAIL E

MODULE 1: LE PUMA

*Soyez vigilant car la discrétion du puma est légendaire.
Il peut à tout moment apparaître là où vous ne l'attendez pas...*

MATÉRIEL À UTILISER

Les 5 nouvelles cartes Panorama/Puma (une par type de panorama).
Chacune montre un puma dans le décor.

Anatomie de la carte

MISE EN PLACE

Ajoutez chaque carte Panorama/Puma à la pile Panorama correspondante. Veillez à utiliser la même face que les autres cartes: jeu de base ou jeu expert. Ne retirez pas de carte des piles.

Mélangez chaque pile séparément puis posez-les autour du plateau.
Aucune carte Panorama/Puma ne doit être visible au sommet d'une pile Panorama en début de partie. Si cela devait se produire, mélangez à nouveau la pile concernée.

TOUR DE JEU

Lorsqu'une carte Panorama/Puma est révélée au sommet d'une pile, vérifiez immédiatement si le puma est visible au sommet d'une autre pile. Si tel est le cas, la carte Panorama/Puma la plus anciennement visible est déplacée à la base de sa pile. S'il s'agissait de la dernière carte de sa pile, alors elle est écartée dans la boîte de jeu.

Lorsque vous photographiez un puma, **aucun autre** ne peut être photographié en même temps; seuls les et le peuvent l'être simultanément.

FIN DE PARTIE

Lors du scoring final:

- Les pumas comptent comme une espèce animale différente en ce qui concerne les accordés pour la diversité. Vous pouvez dès lors avoir photographié 8 différents et scorer 28 (pour autant, la feuille de score ne reflète pas cette possibilité).
- Chaque puma présent sur votre panorama vous rapporte 2.

MODULE 2: LES 7 NOUVEAUX ANIMAUX

De nombreuses espèces peuplent la région. Étant donné leur mode de vie particulier, les photographier peut être particulièrement difficile.

MATÉRIEL

- 9
- 40
- 7 cartes Espèce

MISE EN PLACE

Choisissez un ou plusieurs de ce module à utiliser en jeu.

Un remplace toujours le même du jeu de base:

- la **martre** remplace le **castor**,
- le **tamia** remplace l'**écureuil**,
- le **coyote** remplace le **loup**,
- le **lynx** remplace l'**ours**,
- la **mouffette** remplace le **raton laveur**,
- le **porc-épic** remplace la **loutre**,
- le **cerf** remplace le **wapiti**.

REMARQUES

- Les appareillés ci-dessus partagent toujours les mêmes biomes (exception: la martre, voir ci-dessous).
- Quel que soit le nombre de nouveaux choisis, il n'y en aura toujours que 7 différents sur le plateau de jeu (exception: 3 pions Martre remplacent le pion Castor; il y a donc 9 sur le plateau).

Choisissez jusqu'à 3 nouveaux (les 3 Martre comptent ici pour un seul).

Placez à proximité du plateau de jeu les cartes Espèce des nouveaux choisis.

MISE EN PLACE DES JETONS LYNX

Si vous jouez avec le lynx à 2 joueurs ou en mode Équipes, retirez 1 Lynx de la réserve générale et rangez-le dans la boîte; il ne sera pas utilisé durant cette partie.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Les nouveaux ne peuvent être photographiés qu'en respectant les conditions imposées par leur **trait de caractère** (voir ci-dessous).

RAPPELS

- Il est toujours autorisé de recouvrir totalement ou partiellement un sans le photographier pour autant.
- Un sujet (, ,) est photographié lorsque son jeton correspondant a pu être posé sur la carte Panorama d'arrière-plan.

DESCRIPTION DES TRAITS DE CARACTÈRE

LE TAMIA EST SOCIABLE

Vous ne pouvez photographier un tamia que si vous photographiez simultanément un autre.

LE COYOTE EST RUSÉ

Vous ne pouvez photographier un coyote que si l'arrière-plan (carte Panorama) est la rivière (bleu) ou la forêt (marron).

LE LYNX EST RARE

Il n'y a pas de condition particulière pour photographier le lynx. Mais seuls 3 Lynx sont disponibles à la réserve générale (2 en mode Solo ou en Équipes).

RAPPEL

Dès que le dernier d'un certain type est pris à la réserve générale, le correspondant est retiré du plateau et il n'est dès lors plus possible de le photographier.

LA MOUFETTE EST PESTILENTIELLE

Seuls les D, E, F ou le téléobjectif (voir page 5) permettent de photographier la mouffette.

LE PORC-ÉPIC EST GOURMAND

Vous ne pouvez photographier un porc-épic que si vous photographiez simultanément une.

LE CERF EST PLACIDE

Après avoir été photographié, le cerf ne se déplace pas.

LA MARTRE EST GRÉGAIRE

Il n'y a pas de condition particulière pour photographier la martre.

La martre n'a pas de biome de prédilection. Placez 3 Martre au lieu d'un seul sur n'importe quels emplacements libres du plateau.

Tant qu'il reste 3 Martre ou plus à la réserve générale, laissez les 3 Martre sur le plateau de jeu. Lorsqu'il ne reste plus que deux, retirez un Martre. Faites de même lorsqu'il ne reste plus qu'un.

MODULE 3: LES APTITUDES DES PHOTOGRAPHES

Chaque photographe a ses propres qualités et son domaine d'expertise.

MATÉRIEL

8 cartes Photographe.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit deux cartes Photographe au hasard et en choisit une qu'il conserve et place, face cachée, à côté de son plateau personnel. Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

La carte Photographie vous confère une aptitude **à usage unique**.



Vous pouvez décider d'utiliser votre aptitude durant un de vos tours de jeu, au moment le plus opportun.
Cela fait, défaussez la carte.

LE GUIDE

Après avoir fixé à votre 📍 et testé votre 🚗, mais avant d'effectuer votre déplacement, vous pouvez changer **une seule fois** de 🚗.

Rangez sur son présentoir le 🍷 que vous avez rejeté.

L'OPPORTUNISTE

Après vous être déplacé, mais avant d'utiliser votre  (vous ne pouvez donc pas l'essayer), vous pouvez changer **une seule fois** de .

LE COMPORTEMENTALISTE


Avant de vous déplacer, déplacez un 🐾 sur un emplacement libre respectant ses biomes de prédilection.

LE MONTEUR PHOTO

Remplacez la carte Panorama d'arrière-plan que vous devriez normalement prendre, par la carte Panorama d'un biome adjacent.

LE GUETTEUR

Ne prenez pas de 🍷 et conservez celui que vous avez éventuellement devant vous.

Ne prenez qu'un  et rendez celui que vous aviez éventuellement devant vous.

Ne vous déplacez pas ce tour-ci, mais prenez votre photo normalement.

LE MONTEUR ANIMALIER

Vous réussissez à photographier un 🐾 n'étant que partiellement recouvert par votre 🎧 à condition que ce soit le seul 🐾 que vous photographiez ce tour-ci.

XXX

XXX

MODULE 4: LES MOYENS DE TRANSPORT

Pour aller plus loin, plus vite, ne négligez pas l'usage des moyens de transport écologiques...

MATÉRIEL À UTILISER

- 1 🛶 Kayak
- 1 🪂 Parapente
- 1 🚲 Vélo

MISE EN PLACE

Posez sur la table le présentoir à gabarits de cette boîte, et accrochez-y les trois 🛶.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Ces 🛶 peuvent être choisis comme n'importe quel autre 🛶. Toutefois, chacun s'utilise de manière spécifique...

LE KAYAK

CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

Au début de votre tour, votre 🧑 doit au moins en partie recouvrir la rivière.

DÉPLACEMENT

Le 🛶 Kayak vous permet de déplacer votre 🧑 n'importe où, du moment qu'elle recouvre en partie la rivière au terme de votre déplacement.

REMARQUE

Le 🛶 Kayak ne se fixe pas à la figurine; déposez-le simplement devant vous, puis déplacez votre 🧑 sans utiliser de 🛶 sur le plateau de jeu.

LE PARAPENTE

CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

Au début de votre tour, votre 🧑 doit au moins se trouver en partie dans le biome Montagne (gris).

DÉPLACEMENT

Le 🪂 parapente s'utilise comme tout 🛶 de la boîte de base, sauf qu'il offre deux zones différentes «d'atterrissage».

Libre à vous de choisir sur laquelle de ces zones vous souhaitez vous déplacer.

Votre lieu d'arrivée ne doit pas obligatoirement se situer dans le biome Montagne.

LE VÉLO

CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

Au début de votre tour, votre 🧑 doit au moins en partie recouvrir une 🌳.

DÉPLACEMENT

Le 🚲 Vélo vous permet de déplacer votre 🧑 sur l'une des deux 🌳 adjacentes à celle de départ. Elle doit **entièrement** recouvrir la 🌳 d'arrivée.

REMARQUE

Le 🚲 Vélo ne se fixe pas à la figurine; déposez-le simplement devant vous, puis déplacez votre 🧑 sans utiliser de 🚲 sur le plateau de jeu.


MODULE 5:
LE CAMPEMENT

Rien de tel que de retourner au campement
pour reprendre des forces.

MATÉRIEL À UTILISER


- 1 pion Campement
- 4 jetons Campement


MISE EN PLACE

Avant que les joueurs choisissent la  où entrer en jeu en début de partie, le premier joueur pose le pion Campement sur un emplacement libre du plateau.

Chaque joueur reçoit un jeton Campement qu'il place sur son plateau personnel, face Actif visible [\[Montrer\]](#).

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Une fois durant la partie, au début de votre tour de jeu, si la tuile Campement est libre, vous pouvez retourner votre jeton Campement, face Inactif visible [\[Montrer\]](#). Déplacez alors immédiatement votre  sur la tuile Campement, sans qu'elle en dépasse. Il s'agit d'un déplacement supplémentaire «gratuit».

Effectuez ensuite votre tour de jeu de manière normale: choix des , déplacement...

MODE DE JEU EN ÉQUIPES

Durant un tour, seul un des deux coéquipiers peut utiliser son jeton Campement.

MODULE 6:
LE SENTIER BUCOLIQUE

Ce petit sentier bordé de jolies fleurs a un charme fou!



MATÉRIEL À UTILISER

- 1  Sentier bucolique




MISE EN PLACE




Ajoutez ce  sur le présentoir.

REMARQUE

Pour compenser l'ajout de ce , nous vous conseillons de rejeter un autre , au choix parmi ceux de la boîte de base.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Lorsque vous utilisez ce , gagnez immédiatement un  s'il recouvre **entièrement** au moins une ; pour vérifier cela, vous devez considérer la totalité du gabarit.

À l'opposé, si ce  ne recouvre pas entièrement au moins une , **perdez** un .

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas utiliser ce  lors de votre premier tour de jeu.

MODULE 7:
LE TÉLÉOBJECTIF

«Voir loin, c'est renoncer à ce qui est proche.»
Raimbault (Christophe).

MATÉRIEL À UTILISER

- 1  Téléobjectif





MISE EN PLACE

Ajoutez ce  sur le présentoir.

REMARQUE


Pour compenser l'ajout de ce , nous vous conseillons de rejeter un autre , au choix parmi ceux de la boîte de base.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Lorsque vous utilisez ce , les sujets (, , ) situés sous sa partie «floue» – même en partie seulement – ne peuvent pas être photographiés.

UN NOUVEAU SCÉNARIO POUR LE MODE SOLO

SCÉNARIO N°5: MULTISPORTS

Contrainte: vous devez avoir utilisé chaque  Moyen de transport proposé dans cette extension (kayak, parapente, vélo). À chaque fois que vous en utilisez un, rangez-le dans la boîte; il ne pourra plus être utilisé durant cette partie.

Cartes Objectif:

00.01.00	00.02.00	00.03.00	00.04.00	00.05.00
----------	----------	----------	----------	----------

5 NOUVELLES CARTES OBJECTIF

Certaines de ces nouvelles cartes Objectif font perdre des 🍌.

Si au moment de perdre des 🌾, vous n'en avez pas assez dans votre réserve personnelle, perdez uniquement ceux que vous avez.

Vous ne pouvez perdre que les jetons 🌰 ou 🌳; en aucun cas des 🌻, 🐾, 🍀 ou 🌲. Vous pouvez à tout moment convertir 1 🌳 en 3 jetons 🌰 pour pouvoir payer «votre dû».

Une carte Objectif peut vous rapporter des 🌾... que vous perdrez la seconde d'après avec une de ces nouvelles cartes.












CARTE OBJECTIF 00.01.05

+1 🌰 si vous réalisez une prise de vue parfaite.

+1 🍌 si vous utilisez
un moyen de transport.






CARTE OBJECTIF 00.04.05

-2  si rien ( ,  ,  ,  ,  ,
campement) ne se trouve dans
l'axe de votre  ,
à l'opposé de votre  et
complètement en dehors du .



CARTE OBJECTIF 00.02.05



–1  si vous utilisez un  de plus faible valeur que celui visible devant l'un des autres joueurs. Les  de cette extension ne sont pas numérotés et ne sont donc pas affectés par cette carte.



CARTE OBJECTIF 00.05.05

+2 🍌 si vous avez gagné 3 🍌 ou plus ce tour-ci. **Important:** considérez votre total de 🍌 pour ce tour **après** avoir déduit les éventuelles pertes de 🍌 dues à une ou plusieurs autres cartes Objectif.

**CARTE OBJECTIF 00.03.05**

+1 🌾 si tous les emplacements  et/ou  de votre arrière-plan sont occupés.

-1 🍌 dans le cas contraire (non cumulatif).