

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

Un jeu de société pour deux à quatre personnes
A partir de 8 ans
Durée de jeu 45 à 90 minutes

Introduction

Qu'est-ce qui file si vite le long de la haie ?

Encore un farfadet ?

Les farfadets sont à nouveau partis à la recherche de plantes et d'animaux rares. Dans cette excitante compétition pour trouver des raretés, il faut bien sûr aller vite.

Ainsi, les farfadets seront aidés par la libellule, le blaireau, la sauterelle et le bruant.



Déroulement de la partie

Dans "Haselwurz und Bärenklau [L'asaret d'Europe et l'ours]", les joueurs se glissent dans le rôle de farfadets. Au cours du jeu, à chaque fois un nouveau plateau se dessine, au fur et à mesure que sont découverts les forêts, prairies, champs et mers.

Par un choix judicieux de l'animal pour vous déplacer et de l'emplacement des éléments spéciaux comme les haies et les bosquets, augmentez vos chances de faire de nouvelles découvertes. Car celui qui place au bon moment la tuile adéquate sera peut-être en même temps récompensé par deux ou trois découvertes.

Celui qui obtient le plus de points grâce aux animaux et plantes découverts gagne la partie.

Composants

48 tuiles hexagonales de paysage :

Forêt (vert foncé), prairie grasse (jaune/vert), prairie maigre (multicolore), champ (marron), mer (bleu), village (rouge/gris) et gravier (gris)

48 Cartes découverte plantes et animaux avec des valeurs de rareté de 1 à 9

16 Cartes déplacement blaireau, oiseau (bruant), libellule et sauterelle

8 Cartes résumé

48 Marqueurs rouges

12 Haies vert foncé

6 Bosquets vert foncé

6 Champs de fleurs (terre en jachère multicolore) jaune

4 Farfadets dans différentes couleurs

1 livret de règles

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

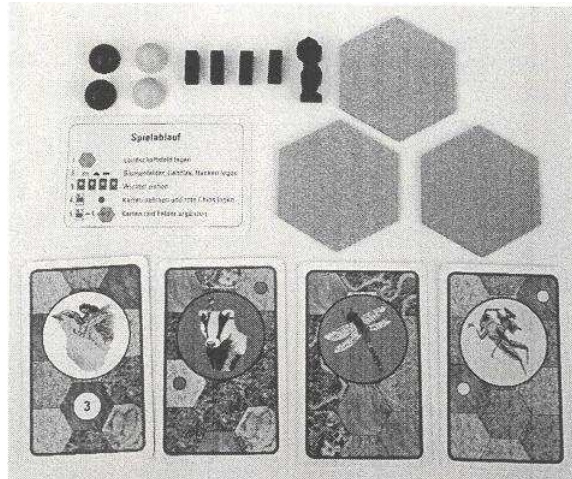
Mise en place

1. Chaque joueur reçoit

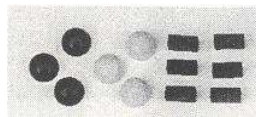
- 1 figurine farfadet
- 4 Cartes déplacement (la couleur-du cadre identique à celle du farfadet)
- 1 carte résumé
- 3 tuiles hexagonales de paysage face cachée (Si les joueurs le souhaitent, on peut aussi jouer avec les tuiles hexagonales de paysage face visible).

Les haies, les bosquets et les champs de fleurs sont distribués de manière égale aux joueurs.

A 4 joueurs, 2 joueurs prennent 2 bosquets et un champ de fleurs, les 2 autres prennent un bosquet et 2 champs de fleurs.



Matériel de chaque joueur dans une partie à 3 joueurs.

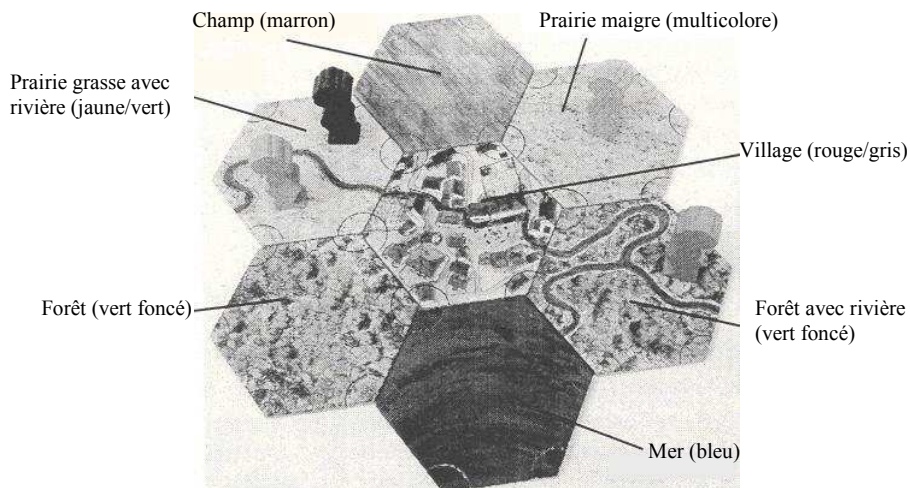


Matériel en bois de chaque joueur dans une partie à 2 joueurs.



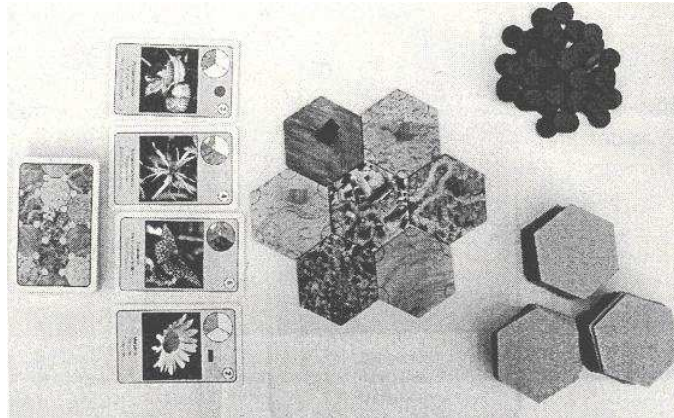
Matériel en bois des joueurs A et B dans une partie à 4 joueurs. Les joueurs C et D ont 2 champs de fleurs, 1 bosquet et 3 haies.

2. Disposez au milieu de la table les 7 tuiles hexagonales de paysage représentées dans le schéma suivant de la manière indiquée :



Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

3. Les joueurs placent ensuite leurs farfadets sur les tuiles hexagonales de paysage de leur choix (mais pas dans le village ni dans la mer).
4. Les tuiles hexagonales de paysage restantes sont mélangées et placées face cachée en plusieurs pioches prêtes à l'emploi.
5. Les marqueurs rouges sont placés à côté du plateau de jeu.
6. Les cartes découverte sont mélangées et placées face cachée en une pioche. Les quatre cartes supérieures sont retournées face visible.



Déroulement de la partie

Le joueur qui a placé son farfadet en dernier commence la partie. Chaque tour se déroule comme suit :

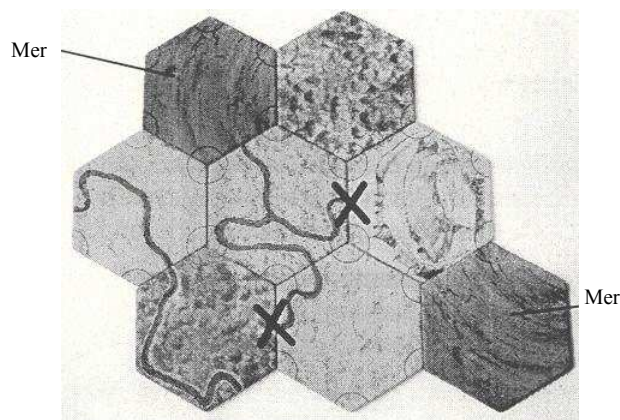
- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Poser une tuile hexagonale de paysage2. Optionnel : Poser des champs de fleurs, des bosquets, des haies3. Déplacer le farfadet4. Prendre des cartes et poser des marqueurs5. Compléter les cartes et les paysages |
|--|

1. Poser une tuile hexagonale de paysage

Une nouvelle tuile hexagonale de paysage est placée adjacente à au moins une tuile hexagonale de paysage existante.

Points à considérer pour le placement :

Les rivières peuvent aboutir à la mer mais ne peuvent pas prendre fin brusquement dans une tuile hexagonale de paysage.






Aucune autre restriction n'existe pour le placement.

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

2. Optionnel : Poser des champs de fleurs, des bosquets, des haies

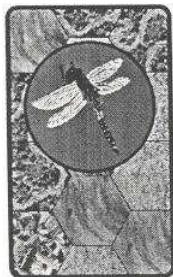
Le joueur peut maintenant placer comme suit **une ou plusieurs** de ses pièces en bois sur les tuiles hexagonales de paysage :

-  Les bosquets dans les prairies grasses, les prairies maigres, les champs ou le gravier
-  Les champs de fleurs uniquement dans les champs
-  Les haies **ne sont pas mises sur** les tuiles hexagonales de paysage mais seulement **le long des tuiles** hexagonales de paysage.
Les haies peuvent traverser des rivières mais ne peuvent toutefois pas être mises entre deux mers ou deux forêts.

Un bosquet et un champ de fleurs peuvent se trouver sur un même champ.

3. Déplacer le farfadet

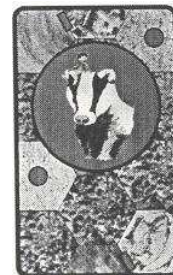
Maintenant, le joueur choisit une carte déplacement se trouvant devant lui et déplace son farfadet d'une des manières suivantes pour venir sur une tuile hexagonale de paysage qui remplit avec les tuiles hexagonales de paysage adjacentes les conditions indiquées d'une ou plusieurs des cartes découverte face visible :



Avec la **libellule**, il peut se déplacer au choix **le long** d'un chemin aqueux continu de rivières et de mers. Une rivière doit couler dans la tuile hexagonale de paysage de départ et celle d'arrivée. (Les farfadets ne peuvent pas rester en mer).



Avec le **blaireau**, il peut se déplacer au choix sur les forêts, les champs avec un bosquet et le long des haies. La tuile hexagonale de paysage de départ et celle d'arrivée doivent être un champ avec un bosquet ou une forêt



Avec la **sauterelle**, il peut se déplacer au choix sur des prairies (maigres ou grasses) ou sur des champs avec des champs de fleurs. La tuile hexagonale de paysage de départ et celle d'arrivée doivent également suivre ces conditions.



Avec l'**oiseau**, il peut se déplacer jusqu'à trois tuiles hexagonales de paysage **de son choix**. A la fin du déplacement, l'oiseau atterrit sur une tuile hexagonale de paysage (**sauf le village ou la mer**).

Le village ou la mer peuvent certes être survolés avec l'oiseau ou la libellule mais le farfadet ne peut pas rester sur ces deux tuiles hexagonales de paysage.

Après le déplacement, la carte déplacement avec laquelle on a déplacé le farfadet est retournée et n'est plus disponible pour d'autres déplacements.

Si un joueur renonce à déplacer le farfadet, il ne peut pas découvrir de plantes ou d'animaux pendant ce tour et doit retourner une carte déplacement encore face visible de son choix.

La même règle est en vigueur si un joueur ne peut momentanément pas déplacer le farfadet avec les cartes déplacement qui sont disponibles devant lui.

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

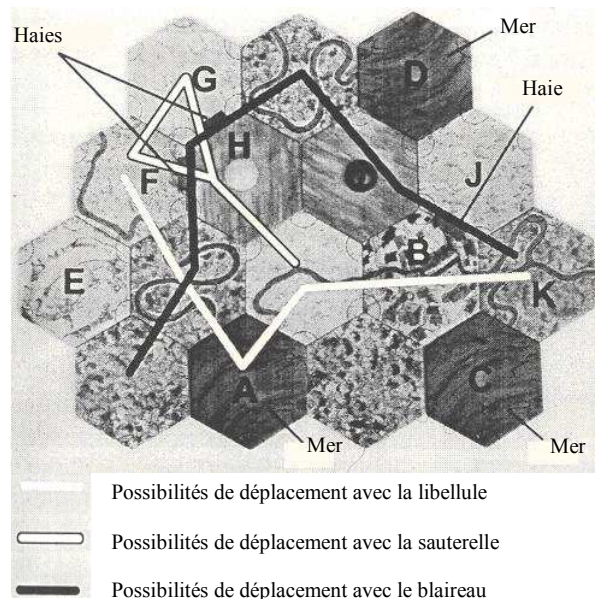
Exemple 1 :

Si le farfadet se déplace avec la libellule, les tuiles hexagonales de paysage **A** et **B** peuvent être traversées mais il ne peut pas s'y arrêter.

Avec la sauterelle, la tuile hexagonale de paysage **J** ne peut pas être atteinte, puisqu'aucun champ de fleurs ne se trouve entre la tuile hexagonale de paysage **H** et la tuile hexagonale de paysage **J**.

Avec le blaireau, les tuiles hexagonales de paysage **F**, **G**, **H**, **B** et **J** peuvent être longées le long des haies mais ne peuvent toutefois ni être pénétrées ni servir de tuile hexagonale de paysage de départ.

Si on démarre de la tuile hexagonale de paysage **E** avec l'oiseau, toutes les tuiles hexagonales de paysage peuvent être atteintes sauf **D**, **J**, **K** et **C** (distance de 4). La mer **A** et le village **B** ne peuvent pas non plus être pénétrés.



Dès que toutes les cartes déplacement sont retournées, elles sont remises face visible et peuvent maintenant être utilisées comme moyens de transport pour le farfadet au prochain tour.

4. Prendre des cartes et poser des marqueurs

Si le farfadet se trouve après son déplacement sur une tuile hexagonale de paysage telle qu'elle touche par un coin deux autres tuiles hexagonales de paysage et que l'ensemble des trois réalise les conditions (en haut à gauche sur les cartes découverte) d'une **carte découverte face visible**, le joueur peut :

- prendre la carte découverte correspondante devant lui et
- poser un marqueur sur le point de repère correspondant des tuiles hexagonales de paysage.

Points à prendre en considération

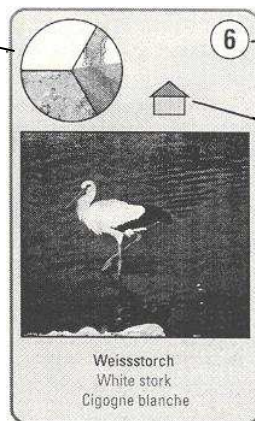
- ! Ce n'est qu'aux points de repère correspondants aux cartes découvertes prises et auxquels les trois tuiles hexagonales de paysage se touchent que les marqueurs peuvent être placés.
- ! On ne peut plus récupérer de plantes ou d'animaux aux points de repère qui ont déjà été recouverts d'un marqueur.
- ! A la fin d'un déplacement, plusieurs plantes et animaux peuvent être découverts en même temps.
- ! Les secteurs blanc sur les cartes découverte signifient que des tuiles hexagonales de paysage quelconques font l'affaire.
- ! Une rivière doit couler dans le milieu concerné afin que la condition correspondante soit réalisée.
- ! Si un champ de fleurs est requis, un champ doit également être concerné même si aucun champ n'est indiqué sur la carte.
- ! Les haies indiquées doivent toucher directement le point de repère concerné.



Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

Exemple 2 :

Sur les champs adjacents doivent se trouver une prairie maigre et une mer. Au lieu de la mer, une rivière peut couler dans le milieu.

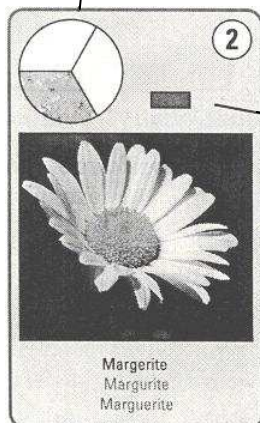


Valeur de rareté de l'animal ou la plante

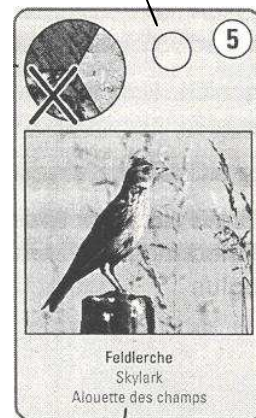
Une des tuiles hexagonales de paysage adjacentes doit être un village et/ou une prairie maigre ou une prairie grasse avec une maison

Un champ de fleurs doit se trouver sur une tuile hexagonale de paysage adjacente.

Sur un champ adjacent doit se trouver une prairie grasse. Les deux champs restants peuvent être des paysages quelconques.



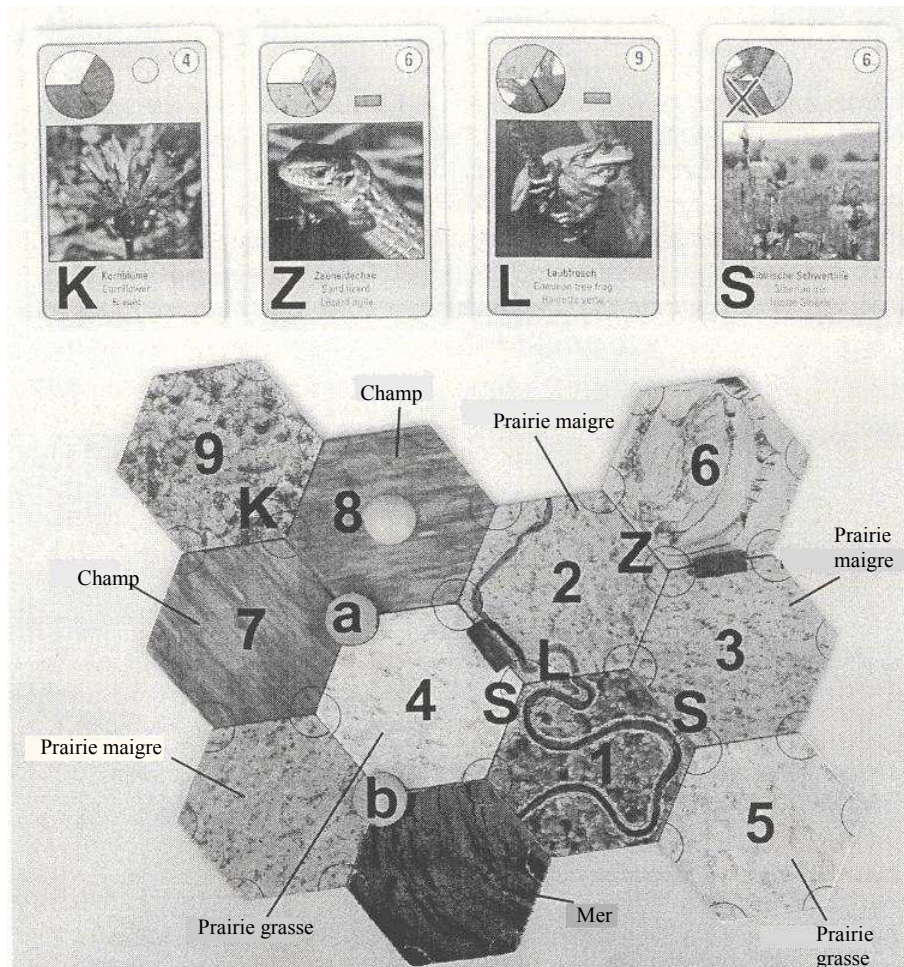
Une haie doit toucher le point de repère



Nom de l'animal ou la plante

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

Exemple 3 :



La situation de jeu montre un exemple de découverte de plantes et d'animaux.

Les cartes découvertes suivantes sont face visible et les plantes et animaux correspondants peuvent être découverts :

- K** Kornblume [Bleuet]
- Z** Zauneidechse [Lézard agile]
- L** Laubfrosch [Rainette verte]
- S** Schwertlilie [Iris de Sibérie]

Les grandes lettres sur le plateau de jeu indiquent les points de repère où les plantes et les animaux peuvent être découverts.

Tuiles hexagonales de paysage sur lesquelles les farfadets peuvent découvrir des plantes ou des animaux :

Sur les tuiles hexagonales de paysage suivantes, deux cartes peuvent être prises en même temps :

- 1** Laubfrosch [Rainette verte] et Schwertlilie [Iris de Sibérie]
- 2** Laubfrosch [Rainette verte] et Zauneidechse [Lézard agile] ou Schwertlilie [Iris de Sibérie] et Zauneidechse [Lézard agile]
- 3** Schwertlilie [Iris de Sibérie] et Zauneidechse [Lézard agile]

Sur les tuiles hexagonales de paysage suivantes, une seule carte peut être prise :

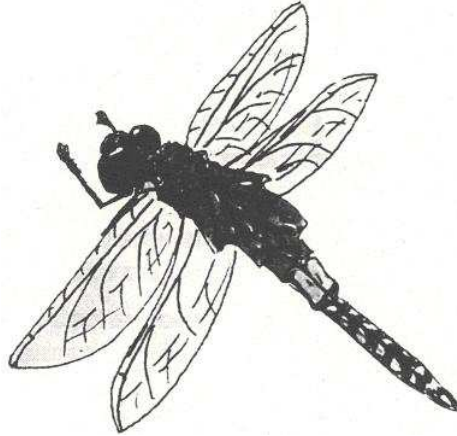
- 4** Laubfrosch [Rainette verte] ou Schwertlilie [Iris de Sibérie]
- 5** Schwertlilie [Iris de Sibérie]
- 6** Zauneidechse [Lézard agile]
- 7, 8, 9** Kornblume [Bleuet]

Haselwurz und Bärenklau (L'asaret d'Europe et l'ours) – Règles

Sur les autres tuiles hexagonales de paysage, rien ne peut être découvert pour le moment.

Là où se trouve le marqueur **a**, les conditions pour Kornblume [Bleuet] sont également réalisées mais faire une découverte là n'est plus possible.

Il en va de même pour le marqueur **b** : là, les conditions pour Schwertlilie [Iris de Sibérie] seraient réalisées.



5. Compléter les cartes et les paysages

A la fin de son tour le joueur prend une nouvelle tuile hexagonale de paysage et a maintenant à nouveau en main 3 tuiles hexagonales de paysage.

Ensuite, les cartes découverte face visible sont complétées à 4.

Si un joueur se trouve avoir le même choix de cartes découverte, il peut remplacer toutes les cartes au début de son tour par les quatre cartes supérieures de la pioche mais n'y est pas obligé. Les cartes découvertes retirées sont remises sous la pioche.

Fin la partie

La partie se termine immédiatement si,

- soit les cartes découverte face visible ne peuvent plus être complétées à 4
- soit un joueur ne peut plus compléter ses tuiles hexagonales de paysage à 3.

Les cartes découvertes sont évaluées. Chaque joueur additionne les valeurs de rareté des cartes qu'il a récupérées. Le joueur avec le plus de points gagne.

