

4 SAISONS

4 SAISONS EST UN JEU POUR 2 À 4 PERSONNES ÂGÉES DE 10 ANS ET PLUS, D'UNE DURÉE D'ENVIRON UNE HEURE.

LE JOUR SE LÈVE SUR LA GRANDE FORÊT DU MONDE. GAÏA, MÈRE DES SAISONS, CONFIE À SES FILLES LE SOIN DE RÉVEILLER LES ARBRES. DEPUIS TOUJOURS ELLES NE PEUVENT RÉSISTER AU PLAISIR DE RÉVEILLER LA FORÊT ET ATTIRER LE PLUS DE VIE ANIMALE SOUS LEUR PROTECTION.

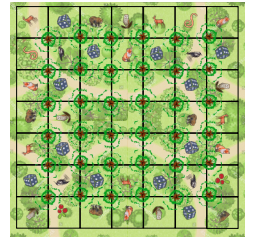
LE RÉVEIL DES ARBRES DE VIE COMMENCE AU CENTRE DE LA FORÊT. IL S'ÉTENDRA AU TRAVERS DE CELLE-CI PENDANT LES 11 TOURS DE JEU QUI COMPOSENT LA JOURNÉE.

CHAQUE ARBRE COUVRE UNE ZONE OÙ SONT PRODUITES 4 RESSOURCES. LA SAISON QUI RÉVEILLE UN ARBRE PEUT RÉCOLTER TOUT OU PARTIE DE CES RESSOURCES. BIEN UTILISÉES, ELLES PERMETTENT AUX SAISONS D'ATTIRER LES ANIMAUX DE LA GRANDE FORÊT ET DE BÉNÉFICIER DE LEURS POUVOIRS. CELLE QUI AURA LE PLUS CONTRIBUÉ AU RÉVEIL D'UN ARBRE PARERA CELUI-CI DE SES COULEURS, GAGE DE POINTS DE VICTOIRE. LES ANIMAUX EN RAPPORTERONT AUSSI EN FIN DE PARTIE.

A LA FIN DU 10ÈME TOUR, LA PARTIE PRENDRA FIN ET LA SAISON AYANT LE PLUS CONTRIBUÉ AU RÉVEIL DE LA FORÊT SERA RÉCOMPENSÉE PAR GAÏA.

- **1** PLATEAU DE JEU REPRÉSENTANT LA GRANDE FORÊT. Un côté standard, un autre pour la mini-extension.

- **48** JETONS SAISON (**12** PAR SAISON) AVEC LA COULEUR DE LEUR SAISON EN RECTO ET UN VERSO DE COULEUR NEUTRE.

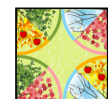


- **44** TUILES ARBRE SUR LESQUELLES SONT REPRÉSENTÉS UNE RESSOURCE ET 2 SEGMENTS D'ARBRE À CHAQUE COIN.

ON DISTINGUE **4** TUILES DÉPART (RESSOURCE CERCLÉE DE VERT) ET UN DECK SPÉCIFIQUE DE **10** TUILES PAR SAISON, TOUTES RECONNAISSABLES À LEURS DOS.



Tuile départ

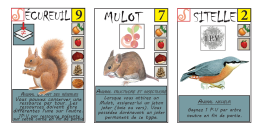


Tuile Blaireau

- **4** TUILES ARBRE DU BLAIREAU – SUR LESQUELLES NE FIGURENT AUCUNE RESSOURCE.

- **32** CARTES ANIMAL.

- **28** ANIMAUX AYANT UN POUVOIR (**4** EXEMPLAIRES DE CHAQUE : ÉCUREUIL, MULOT, PIC ÉPEICHE, BLAIREAU, LOIR, GEAI DES CHÊNES ET SITTELLE).



- **4** ANIMAUX TOTEMS DES SAISONS, SANS POUVOIR (CHOUETTE, CHEVREUIL, OURS, RENARD) FIGURANT UNE ÉCHELLE DE POINTS ALLANT DE **5** À **24** avec leur jeton totem. UNIQUEMENT POUR L'EXTENSION ANIMAUX TOTEM.



- **DES** JETONS DES **5** RESSOURCES DISPONIBLES : POMME DE PIN, NOIX, CHÂTAIGNE, NOISETTE, ET FRAISE DES BOIS.

- **DES** JETONS JOKERS : BAIES ROUGES ET VERS DE TERRE.



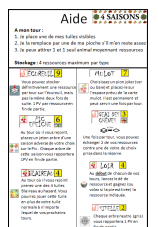
- **1** DÉ DE RESSOURCE.



- **DES** FICHES DE SCORE

RESSOURCE	1	2	3	4	5	TOTAL
3X						
1X						
1X						
TOTAL						

- **4** fiches d'aide individuelle recto/verso





MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS


MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Prenez les 4 tuiles *Arbre* de Départ et placez-les au hasard face visible sur les 4 emplacements réservés du plateau.
- Placez les 4 tuiles *Blaireau* en pile faces cachées sur le côté du plateau.
- Triez les cartes *Animaux* à pouvoir et placez-les à côté du plateau, sélectionnant pour chaque *Animal* autant de cartes que de joueurs. Les cartes en surnombre sont écartées et ne seront pas utilisées.
- Formez une réserve avec les jetons ressources ainsi que les jetons *Jokers* (baies et vers de terre).
- Choisissez une Saison : récupérez les jetons *Saison* correspondants, une Fiche Aide ainsi que votre deck de 10 tuiles *Arbre*. Mélangez ce dernier et disposez-le en une pile face cachée devant vous. Retournez les 3 premières tuiles de votre deck.
- Déterminez un premier joueur.

LE TOUR DE JEU


Le jeu se joue dans le sens horaire.

A VOTRE TOUR, EFFECTUEZ LES ACTIONS SUIVANTES DANS L'ORDRE :

-  - **ACTION SPÉCIALE :** *Si vous avez préalablement attiré un Loir, lancez le dé de ressources. Gagnez le jeton ressource approprié depuis la réserve. Si vous obtenez une pie, vous pouvez voler une ressource à l'une des autres saisons.*

1) POSER UNE TUILE ARBRE

- Choisissez l'une des 3 tuiles *Arbre* visibles devant vous et placez-là de façon adjacente à l'une des tuiles déjà posées sur le plateau.

-  - **ACTION SPÉCIALE :** *Si vous disposez d'une tuile additionnelle obtenue lors d'un tour précédent via un Blaireau, vous pouvez répéter l'action de pose d'une tuile en prenant celle placée sur votre carte Blaireau, avant ou après votre tuile standard.*

- Si vous placez une tuile *Arbre* sur une case spéciale, appliquez l'effet de cette case (cf. « Cases spéciales »).

- Si la tuile que vous posez complète entièrement un *Arbre*, celui-ci est réveillé. Procédez alors immédiatement aux opérations suivantes : *Récolter des ressources et Déterminer la saison majoritaire*.

- Si la tuile posée ne forme pas d'*Arbre* complet, passez directement à la phase *Attirer un Animal*.



SUR CETTE ILLUSTRATION, UN JOUEUR POURRA COMPLÉTER UN ARBRE EN POSANT UNE TUILE SUR L'EMPLACEMENT MARQUÉ D'UNE CROIX ROUGE. IL FORMERA AINSI UN CARRÉ DE 4 TUILES ARBRE ET POURRA IMMÉDIATEMENT PASSER À LA PHASE *RÉCOLTE* ET *SAISON MAJORITAIRE*.

- Retournez la tuile au sommet de votre deck et placez-la devant vous de façon à en avoir à nouveau 3 faces visibles. Si votre deck est épuisé, ignorez cette action.

2) RÉCOLTE DES RESSOURCES - votre stock est limité à 4 ressources par type de ressource à la fin de votre tour.

- Comptez combien l'*Arbre* contient de segments à la couleur de votre *Saison*.

- Récoltez autant de ressources présentes au *Pied* de l'*Arbre* que ce nombre de segments.

- Chaque tuile composant l'*Arbre* ne produit qu'une ressource. Vous ne pouvez donc pas récolter plusieurs fois la ressource d'une même tuile ni récolter plus de 4 ressources, même si vous disposez de plus de 4 segments à votre *Saison* dans l'*Arbre*.

- Si votre tuile devait réveiller 2 *Arbres* (ou plus) simultanément, le nombre maximum de ressources que vous pourriez récupérer à partir de ces 2 *Arbres* (ou plus) serait limité à 6.



Les tuiles *Arbre* présentant ce symbole ressource vous permettent de choisir entre une noix et une châtaigne.

SUR CETTE ILLUSTRATION LE JOUEUR BLEU INCARNANT L'HIVER POSSÈDE 4 SEGMENTS À SA COULEUR. IL PEUT PRÉTENDRE À 4 RESSOURCES. IL RÉCOLTE 1 Jeton Fraise des Bois, 2 Jetons noisette et, entre Noix et Châtaigne, il opte pour une Noix.

3) DÉTERMINER LA SAISON MAJORITAIRE

- Déterminez la saison qui dispose du plus grand nombre de segments sur cet *Arbre*. Posez dessus un jeton *Saison* correspondant pour représenter cette majorité. Ce jeton rapportera 3 points de victoire à sa saison en fin de partie. En cas d'égalité entre plusieurs *Saisons*, retournez un jeton *Saison* quelconque sur sa face neutre et placez-le sur l'*Arbre*.



SUR L'ILLUSTRATION, LE JOUEUR BLEU INCARNANT L'HIVER POSSÈDE 4 SEGMENTS À SA COULEUR, LE JOUEUR ROSE (PRINTEMPS) 0 SEGMENT, LE JOUEUR VERT (ÉTÉ) 1 ET LE JOUEUR ORANGE (AUTOMNE) 3. LE JOUEUR BLEU POSSÈDE DONC LA MAJORITÉ ET POSE UN JETON ARBRE À SA COULEUR SUR L'ARBRE.

4) ATTIRER UN ANIMAL

- À la fin de votre tour, si vos ressources le permettent, vous pouvez attirer un et un seul *Animal* de la *Forêt* en dépensant les ressources (éventuellement *Joker*) demandées sur sa carte. Déposez la carte *Animal* devant vous.

- En fin de partie, il vous rapportera le nombre de points de victoire inscrit dans sa case jaune.

- Vous pouvez attirer plusieurs fois le même *Animal* au cours de la partie mais à des tours différents.



- **ACTION SPÉCIALE** : Si vous avez préalablement attiré un *Geai des chênes*, vous pouvez échanger 2 de vos ressources contre 1 de votre choix avant d'effectuer votre achat.



- Si vous disposez d'une ressource *Joker* temporaire acquise via une case spéciale ou un *Joker* permanent via un mulot, vous pouvez remplacer une des ressources demandées par l'*Animal* par cette ressource *Joker*. Il faut néanmoins que le *Joker* corresponde à celui indiqué sur la carte *Animal*. Rendez alors le *Joker* en lieu et place de la ressource qu'il remplace, sauf s'il provient d'un mulot (*Joker* permanent) avec les autres ressources demandées par l'*Animal*.



- **ACTION SPÉCIALE** : Si vous avez préalablement attiré un ou plusieurs *Écureuils*, vous pouvez stocker, à la fin de votre tour, une ressource sur chacune de ces cartes en respectant les règles de stockage de l'*écureuil* (cf. « Pouvoir des animaux »).

FIN DE PARTIE

- La fin de partie arrive lorsque le dernier joueur a placé sa dernière tuile *Arbre*.

- Chaque joueur compte ses points de victoire :

- La somme des points de ses *Animaux* à pouvoir (cases jaunes).
- 3 points par jeton *Saison* à la couleur de sa *Saison* dans la *Forêt*.
- 1 point par ressource stockée sur ses *Écureuils*.
- 1 point par jeton *Saison* de la *Saison* choisie par ses *Pics-Épeiches*, présents dans la *Forêt*.
- 1 point par jeton *Saison* neutre pour chacune de ses *Sittèles* présentes dans la *Forêt*.

- En cas d'égalité, le plus grand nombre de jetons *Saison* à sa couleur fait la différence. Si l'égalité persiste, le joueur possédant le plus de ressources non utilisées, remporte la partie.

CASES SPÉCIALES

CASE DÉ



En plaçant une tuile *Arbre* sur cette case, lancez le dé de ressource. Gagnez la ressource indiquée par le dé. Si le dé montre une *Pie*, vous pouvez voler une des ressources disponibles chez une autre *Saison*. Le vol ne s'applique ni aux ressources stockées par l'*Écureuil* ni aux ressources *Joker* (*Baie* et *Ver de terre*). Si aucune ressource ne peut être volée, l'action est perdue.

CASE JOKER (BAIE OU VER DE TERRE)



La tuile *Arbre* que vous placez sur une de ces cases vous rapporte le *Joker* temporaire indiqué. Récupérez celui-ci depuis la réserve générale.

CASE PIE



Vous pouvez voler une des ressources disponibles chez une autre *Saison*. Le vol ne s'applique ni aux ressources stockées par l'*Écureuil* ni aux ressources *Joker* (*baies* et *ver*). Si aucune ressource ne peut être volée, l'action est perdue.

POUVOIR DES ANIMAUX

ÉCUREUIL (ANIMAL QUI FAIT DES RÉSERVES)



L'*Écureuil* stocke des provisions. A votre tour de jeu, vous pouvez stocker une de vos ressources face visible sur chacun de vos *Écureuils*. Un *Écureuil* ne peut stocker deux fois de suite la même ressource. Chaque ressource stockée vous rapportera 1 point de victoire en fin de partie. Les ressources stockées sur l'*Écureuil* ne sont plus disponibles pour attirer d'autres *Animaux*.

MULOT (ANIMAL FRUCTIVORE ET INSECTIVORE)



Quand vous attirez un *Mulot* chez vous, choisissez l'une des 2 ressources *Joker* (*baie* ou *ver de terre*) et placez-la sur la carte *Mulot*. Vous disposerez ainsi de ce *Joker* permanent utilisable une fois à chacun de vos prochains tours.

PIC ÉPÉICHE (ANIMAL UBIQUISTE)



Oiseau non migrateur, le *Pic Épéiche* s'adapte à toutes les *Saisons*. Quand vous en attirez un, prenez un jeton *Saison* de l'une des autres *Saisons* et placez-le sur votre *Pic Épéiche*. En fin de partie, les jetons *Saison* à cette couleur placés dans la *Forêt* vous rapporteront chacun 1 point de victoire.

BLAIREAU (ANIMAL NOCTURNE)



Animal nocturne, le *Blaireau* est très actif. Quand un *Blaireau* vous rejoint, prenez l'une des 4 tuiles *Blaireau* au hasard et placez-la sur votre carte *Blaireau* face visible. Lors de l'un de vos tours suivants, vous pourrez jouer cette tuile en plus, avant ou après la tuile issue de votre deck, jouée normalement à ce tour. Vous pouvez ainsi retarder l'usage de la tuile *Blaireau* jusqu'au dernier tour si vous le voulez, comme jouer plusieurs tuiles

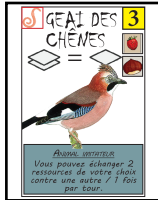
Blaireau dans le même tour si vous avez réussi à attirer plusieurs *Blaireaux* au fil de la partie.

LOIR (ANIMAL HIBERNANT)



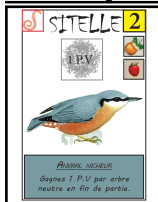
Si vous avez attiré un *Loir*, lancez le dé de ressources (autant de fois que de cartes *Loir* en votre possession). Gagnez le jeton ressource approprié depuis la réserve. Si vous obtenez une *Pie*, vous pouvez voler une ressource à l'une des autres *Saisons*.

GEAI DES CHÊNES (ANIMAL IMITATEUR)



Le *Geai des chênes* est un imitateur et apprend à reconnaître les denrées recherchées par tous. Il vous permet une fois par tour d'échanger 2 de vos ressources au choix contre 1 de la réserve.

SITELLE (ANIMAL NICHEUR)



La *Sittelle* peut nicher n'importe où. En fin de partie, chaque *Sittelle* vous rapportera 1 point de victoire par jeton *Saison Arbre* neutre présent dans la *Forêt*.



EXTENSION ANIMAUX TOTEM



Pour des parties plus stratégiques, vous pouvez jouer avec les cartes Animaux Totem. Lors de la mise en place, chaque joueur prend la carte Animal Totem correspondant à la couleur de sa saison et son pion Totem. Utilisez le plateau côté Animaux Totems. Quand vous placez une tuile sur une case du plateau figurant votre animal totem, déplacez le pion totem sur les cases prévues sur votre carte animal *Totem*, dans l'ordre croissant de leurs valeurs. La première fois, placez-le sur la première case de votre carte Animal Totem. Vous marquerez en fin de partie autant de points de victoire que la valeur inscrite sous votre pion *Totem*.