



RÈGLES



5 NIVEAUX



CONCEPT

Chaque manche est constituée de 2 phases principales :

Lors de la première phase, chaque joueur pioche des cartes Provisions, dont vous aurez besoin afin de vous déplacer dans le parc ou d'observer des animaux. Cependant, vous ne gardez pas les cartes piochées pour vous. Vous devez les distribuer aux Rangers à votre gauche et votre droite, et ce, sans parler ! Assurez-vous donc de regarder les Missions en cours ainsi que les lieux où se trouvent les autres Rangers afin de leur donner les cartes dont vous pensez qu'ils auront le plus besoin.

Lors de la deuxième phase, vous utilisez vos cartes Provisions pour déplacer vos Rangers ou pour observer les animaux. Lors de cette phase, vous pouvez (et ferez même mieux de) parler entre vous ! Vous devez communiquer afin de discuter de la meilleure coordination pour compléter les Missions et en récupérer de nouvelles.

COOPÉRATION

Vous incarnez une équipe de Rangers dans un parc naturel qui travaillent ensemble et tentent de remplir des missions utiles ainsi que de veiller sur la faune.

Si vous ne parvenez pas à compléter vos missions à temps, le parc fermera !



MATAGOT



Commencez cette randonnée au **LEVEL 1** (niveau 1), qui correspond au niveau de découverte. Il existe 5 niveaux différents dans ce jeu. Plus le niveau est haut, plus votre route sera semée d'embûches : la nature sera plus capricieuse et vous devrez faire face à de nombreux dangers !

MATÉRIEL

POUR LES RANGERS

5 figurines Ranger



5 jetons Soutien



5 aides de jeu



10 drapeaux Ranger



5 plateaux Ranger



1 marqueur Manche



1 jeton Ranger de départ



32 Missions Normales



1 plateau de jeu à double face



84 cartes Provisions



12 jetons Animal (côté base)



MISE EN PLACE

Les parties des règles qui varient selon le nombre de joueurs sont écrites en vert.

Lors d'une partie à 2 joueurs, un joueur virtuel appelé « Vicky » joue avec vous. Mettez donc le jeu en place pour une partie à 3 joueurs. Plus de détails en page 7, « Partie à 2 joueurs ».

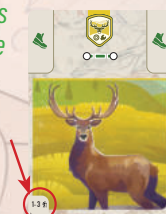
? Un lieu est représenté sur le plateau de jeu par un cercle avec ou sans lettre/nombre. Les Refuges sont également considérés comme un lieu.

La variante solo pour les joueurs est détaillée dans le livret de règles, puis lire qui vous expliquera les règles pour les parties solo.

1 Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Utilisez le côté du plateau correspondant au nombre de joueurs. L'un des côtés est utilisé pour une partie de 1 à 3 joueurs et l'autre pour une partie de 4 à 5 joueurs.

2 Préparez les **cartes Provisions** : Mettez de côté les 21 cartes dont le nombre indiqué en bas à gauche ne correspond pas au nombre de joueurs pour cette partie.

Mélangez ensuite les cartes restantes pour former une pile face cachée que vous placez à côté du plateau de jeu.

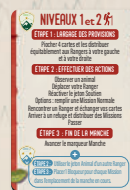


3 Placez les 9 **jetons Animal** sur chacune des icônes correspondantes aux différents endroits du plateau de jeu.

Note : Ils sont chacun de la même taille que leur illustration à droite du plateau.

4 Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le matériel suivant de la couleur correspondante et le place comme indiqué :
1 Plateau Ranger (côté standard visible) / 1 figurine Ranger / 2 drapeaux Ranger / 1 jeton Soutien (côté actif visible) / 1 aide de jeu

5 Mélangez les **Missions Normales** et distribuez-en 1 à chaque joueur. Chaque joueur doit la placer face visible sur 1 des 2 emplacements Mission de son plateau Ranger, puis déplacer son drapeau Ranger sur le lieu du plateau de jeu correspondant à sa carte Mission.



N'oubliez pas de trier les cartes Provisions avant de commencer la partie.

Les parties à 1 joueur se jouent en solo, en dépliant le dépliant solo, les changements.



6 Sur chaque emplacement prévu, placez face cachée le nombre de cartes Missions Normales indiqué.

Le numéro inscrit en orange sur chaque emplacement correspond aux numéros des manches qui seront jouées durant la partie.


1 à 3 joueurs : 6 - 3 - 4 - 3 - 2 - 1

4 joueurs : 8 - 5 - 3 - 3 - 2

5 joueurs : 9 - 6 - 4 - 2 - 2



7 Placez le marqueur Manche sur la manche 1 de la piste des manches.

8 Enfin chacun d'entre vous place son Ranger sur l'un des deux Refuges avec l'icône  (celles où « START » est écrit juste en dessous de l'icône Refuge).

9 Donnez le jeton Ranger de départ au joueur le plus jeune.

DÉTAILS DU MATÉRIEL

PLATEAUX RANGER

Chaque joueur possède un plateau Ranger contenant suffisamment de place pour 2 Missions Normales.

Le plateau contient également des cases pour placer votre jeton Soutien ainsi que les jetons Animal récupérés.

Vous devrez également laisser de la place à gauche et à droite du plateau afin que vos voisins puissent placer les cartes Provisions qu'ils vous passeront.



MISSIONS NORMALES

Les Missions Normales contiennent les lettres des lieux dans lesquels vous devez vous rendre pour remplir les Missions (pour simplifier les choses, les nombres de 1 à 6 sont considérés comme des lettres dans les explications de ces règles). Chaque joueur peut posséder jusqu'à 2 Missions Normales.

Si vous possédez déjà 2 Missions Normales, vous devez en remplir 1 pour pouvoir obtenir une nouvelle.

Note : vous n'avez pas le droit de vérifier les Missions qui ont été remplies.

Exemple

Mission 1

Mission 2



Missions Normales attribuées



Placez votre drapeau sur le lieu correspondant du plateau de jeu. 1



Atteignez le drapeau pour remplir votre Mission.

JETONS SOUTIEN

Un autre Ranger peut vous demander de désactiver votre jeton Soutien afin de l'utiliser en tant qu'icône de son choix (à l'exception d'un hélicoptère).

Retournez-le ensuite face cachée pour indiquer qu'il est désactivé.

Vous pouvez le réactiver plus tard en défaussant des cartes Provisions contenant au moins 4 icônes de n'importe quel type (voir page 7, « Action : Réactiver le jeton Soutien »).

Exemple



Soutien
ACTIVE

Désactivez le jeton Soutien après l'avoir utilisé.



Soutien
DÉSACTIVÉ

Utilisez 4 icônes pour réactiver*



*Utilisez 4 icônes pour réactiver

CARTES PROVISIONS

Les cartes Provisions ont 3 rôles :

Observer un animal : votre Ranger doit se situer dans la même zone que l'animal représenté sur la carte. Vous défaussez ensuite la carte pour recevoir le jeton Animal (voir page 6, « Action : Observer un animal »).

Déplacer votre Ranger : vous pouvez utiliser l'équipement représenté par les icônes dans les coins en haut de la carte. Chaque icône dans l'un des deux coins (il peut y en avoir entre 1 et 3) vous permet de vous déplacer d'1 étape le long de la route vers un lieu adjacent (page 6, « Action : Déplacer votre Ranger »).

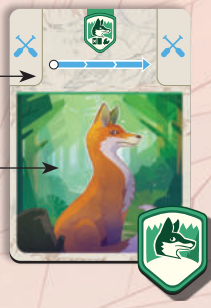
Recharger votre jeton Soutien : vous pouvez recharger votre jeton Soutien en dépensant des cartes avec un total de 4 icônes (voir page 5, « Jetons Soutien »).

Exemples

Déplacer votre Ranger
2 étapes d'escalade



Mouvement libre en descendant la rivière



Observez un animal et recevez le jeton Animal correspondant

Icônes des cartes Provisions



Déplacez votre Ranger dans un lieu adjacent le long d'une route de randonnée.



Déplacez votre Ranger vers un autre point d'arrivée de la voie routière.



Déplacez votre Ranger dans un lieu adjacent le long d'une route d'escalade.



Déplacez votre Ranger dans un lieu adjacent le long d'une route enneigée.



Déplacez votre Ranger vers n'importe quel autre lieu en descendant la rivière. Vous ne pouvez pas remonter la rivière.



Déplacez votre Ranger vers un Refuge de votre choix.



Icône « Joker ». Une carte qui la contient peut-être jouée comme n'importe quelle icône de route à l'exception d'un hélicoptère.

Exemple : déplacement de Q à L et cartes Provisions nécessaires.



Q à O O à G G à L

Il est interdit de faire des allers-retours avec une seule carte

Retourner le dépliant pour le reste des règles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Remarque générale sur la **communication** :

Vous ne pouvez pas décrire ou mentionner explicitement les cartes dans votre main. Vous pouvez cependant dire quels sont les lieux que vous pourriez atteindre, ou les animaux que vous pourriez observer.

Vous n'êtes absolument pas autorisés à parler du jeu dans les situations suivantes :

- pendant le Largage des provisions, lorsque vous distribuez les cartes Provisions
- lorsque vous êtes dans un Refuge et distribuez les Missions Normales

ÉTAPES D'UNE MANCHE

1 LARGAGE DES PROVISIONS

2 EFFECTUER DES ACTIONS

1 - LARGAGE DES PROVISIONS

Chaque joueur pioche 4 cartes Provisions de la pioche Provisions. Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche Provisions, puis continuez à piocher. Ajoutez ces cartes dans votre main à celles qui restaient (ou pas) des manches précédentes.

Vous ne pouvez plus communiquer avec vos coéquipiers jusqu'à ce que tous les joueurs terminent la distribution des cartes !

Vous devez désormais **distribuer toutes les cartes dans votre main** aux joueurs à votre gauche et à votre droite de la manière la plus équitable possible. Ne gardez aucune carte pour vous.

Placez les cartes face cachée à gauche/droite des plateaux de vos coéquipiers. Une fois que toutes les cartes sont distribuées, prenez les cartes que vos coéquipiers ont placées à côté de votre plateau.

Vous pouvez désormais communiquer de nouveau !



i

Dans les exemples suivants, vous êtes le Ranger bleu

Exemple

Exemple : Si vous avez 4 cartes Provisions, passez-en 2 à chacun des joueurs à côté de vous.



Exemple : Si vous avez 5 cartes, passez-en 3 à un joueur et 2 à l'autre.



2 - EFFECTUER DES ACTIONS

Le joueur qui possède le jeton Ranger de départ effectue ses actions en premier, puis les tours sont joués dans le sens horaire autour de la table. Pendant votre tour, vous devez effectuer au moins 1 action, ou passer. Lorsque vous utilisez les cartes Provisions pour effectuer une action, placez les ensuite dans la pile de défausse.

Les 4 actions principales sont les suivantes :

- **OBSERVER UN ANIMAL**
- **DÉPLACER VOTRE RANGER**
- **ACTION DE SOUTIEN** utiliser le jeton Soutien d'un autre Ranger
- **RÉACTIVER VOTRE JETON SOUTIEN**

Note : vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action.

ACTION : OBSERVER UN ANIMAL

Vous pouvez observer un animal en jouant une carte Provisions qui affiche cet animal lorsque vous êtes dans un lieu de la même région (vérifiez la couleur du cercle pour être sûr). Prenez le jeton Animal correspondant et placez-le sur votre plateau Ranger.

ACTION : DÉPLACER VOTRE RANGER

Vous pouvez jouer 1 carte Provisions ou plus pour **déplacer votre Ranger** en utilisant les icônes en haut de la carte (explication des icônes en page 4, « Cartes Provisions »).

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les icônes, mais si vous arrêtez d'utiliser l'une des options ci-dessous, vous ne pouvez pas utiliser les icônes restantes.

ACTION : JETONS SOUTIEN

Utiliser le jeton Soutien d'un autre Ranger pour déplacer votre Ranger. Celui-ci le retourne ensuite du côté inactif. Le jeton sert de joker pour un déplacement (voir page 4, « Icônes des cartes Provisions »).

VÉRIFIEZ VOS OPTIONS Une fois votre déplacement terminé et avant d'effectuer une autre action, il peut vous rester au moins 1 des 3 options ci-dessous, que vous devez effectuer dans cet ordre :

① Remplir une Mission Normale

Si le lieu où vous vous trouvez correspond à la lettre de l'une de vos Missions, vous remplissez celle-ci.


Défaussez la Mission Normale sur l'emplacement dédié du plateau de jeu, puis reprenez votre drapeau et placez-le sur votre plateau Ranger.

② Partager vos cartes

Si au moins 1 Ranger est présent dans votre nouveau lieu, vous pouvez échanger librement vos cartes Provisions avec les joueurs concernés.

③ Obtenir des Missions Normales dans un Refuge

Si votre nouveau lieu est un Refuge, vous pouvez utiliser la radio pour obtenir plus de Missions, et distribuer de nouvelles Missions Normales à votre équipe. Si vous décidez de faire ainsi :

 **vous ne pouvez pas communiquer jusqu'à ce que les Missions soient distribuées.**

- piochez la prochaine Mission Normale face cachée (pas plus d'une à la fois !) sur l'emplacement de la manche en cours. Regardez-la et décidez quel Ranger recevra la mission. Vous ne pouvez donner la carte qu'à un Ranger qui :

- possède au moins 1 emplacement libre pour placer la Mission.
- n'a pas déjà reçu de Mission pendant ce tour.

Continuez de piocher des Missions Normales jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu 1 nouvelle mission ou possède au moins 2 Missions. Si l'emplacement de la manche en cours est vide, vous ne pouvez pas révéler plus de Missions. Si un joueur reçoit une Mission Normale correspondant à son lieu actuel, celle-ci sera remplie au début de son tour.

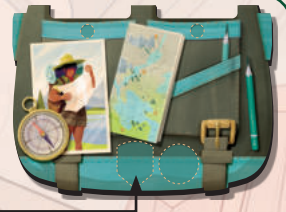
Exemple



Vous observez le castor en jouant la carte Provisions et prenez ensuite le jeton Animal correspondant.

Exemple

Placez les jetons Animal ici une fois les animaux observés.

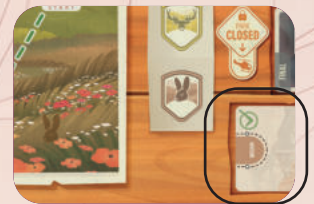


Exemple

Après avoir rempli une Mission Normale, reprenez votre drapeau sur le plateau de jeu.



Défaussez ensuite la Mission Normale face visible sur l'emplacement dédié du plateau de jeu.



MISSION RADIO AU REFUGE



ACTION : RÉACTIVER VOTRE JETON SOUTIEN

Vous pouvez **réactiver votre jeton Soutien** en défaussant des cartes Provisions contenant un total d'au moins 4 icônes.

Jeton Soutien : Si votre jeton Soutien est activé, un autre Ranger peut vous demander de le désactiver pour l'utiliser comme une icône de route de son choix (n'importe quelle icône sauf l'hélicoptère).

PASSER :

Si vous passez, vous n'effectuez aucune action et ne jouez plus de tours jusqu'à la fin de la manche. Vous gardez vos cartes Provisions restantes en main. La manche continue jusqu'à ce que tous les Rangers aient passé.

FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez si :

- il ne reste plus aucune Mission sur le plateau de jeu et vos plateaux Ranger, ET
- tous les animaux ont été observés et qu'il ne reste ainsi plus de jetons Animal sur le plateau de jeu.

Félicitations ! Peut-être qu'il est temps d'essayer un niveau plus difficile ?

S'il y a moins de 4 **Missions Normales** restantes sur l'emplacement de la manche en cours, vous pouvez jouer une autre manche.

Sinon, vous perdez la partie à cause du trop grand nombre de problèmes !

Déplacez le marqueur Manche sur l'emplacement de la manche suivante. S'il s'agit de l'emplacement « **Park Closed** » : **Vous perdez la partie par manque de temps !**

Si vous n'avez ni gagné, ni perdu : Le joueur qui possède le jeton Ranger de départ le passe au joueur à sa gauche et ajoute les Missions Normales de la manche en cours à la pile de l'emplacement de la manche suivante. Vous êtes prêts pour jouer une nouvelle manche !

PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, Vicky, la Ranger virtuelle, est utilisée en tant que troisième Ranger contrôlée par chacun des joueurs.

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 3 joueurs.

CHANGEMENTS DU DÉROULEMENT

- Largage des provisions

- Chaque joueur pioche 4 cartes et pourra les partager comme d'habitude. Cependant, Vicky ne partage pas ses 4 cartes.
- Vous (mais pas Vicky !) piochez 2 cartes en plus de la pioche
- Vicky garde ses cartes restantes de la manche précédente.

- Effectuer des actions

- Lorsque vous jouez des cartes, vous prenez tous les deux les décisions pour Vicky. Les cartes de la main de Vicky sont laissées face visible afin que chaque joueur puisse les voir. Cela fonctionne comme dans une partie à 3 joueurs.
- Vicky ne peut pas obtenir pour vous des Missions Normales dans les Refuges.
- Si vous rencontrez Vicky dans un lieu, vous pouvez partager vos cartes Provisions avec elle sans vous concerter avec l'autre joueur.

Exemple



Jeton Soutien

Exemple



Jeton Soutien
DÉSACTIVÉ

Vous utilisez
4 icônes pour
réactiver votre
jeton Soutien.

Jeton Soutien
ACTIVÉ

Exemple



Déplacez le marqueur
Manche sur l'emplacement
de la manche suivante.



CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrations : CROCOTAME, Samuel Bouvant

Direction éditoriale : Arnaud Charpentier

Direction artistique : Maxime Erceau

Design graphique : Maxime Erceau

Production : Publishing Technology & Solutions

Traduction française : Valentin Le Lay

Relecture : Thomas Marrot

Développeurs : Ralph Bruhn, Arnaud Charpentier

Règles : Ralph Bruhn

Retrouvez les
dernières versions
de toutes nos règles
en scannant ce QR
code !



Éditions Matagot
161 rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

JETONS ANIMAL ET BLOQUEUR



NIVEAU 2 : Vous devrez désormais faire face aux dégâts sur les routes. Cependant, en prenant soin des animaux, vous pourrez obtenir des récompenses spéciales qui vous permettront de réparer les routes et de vous déplacer plus rapidement.

MISE EN PLACE SUITE

NOUVELLE ÉTAPE – PLACER LES BLOQUEURS

- 10** Mélangez les 10 jetons Bloqueur face cachée. Piochez 4 jetons Bloqueur et placez-les face visible sur les emplacements correspondants. Placez le reste des jetons Bloqueur face cachée à proximité du plateau de jeu.

JETONS BLOQUEUR

Les jetons Bloqueur bloquent les routes sur lesquelles ils sont placés. Les routes contenant un jeton Bloqueur ne peuvent plus être utilisées, sauf si vous les dégagez en utilisant un jeton Animal.

ACTION DE SOUTIEN

Lors de votre tour, vous pouvez utiliser le jeton Animal d'un autre Ranger de l'une des 2 manières suivantes :

- Retirer un jeton Bloqueur de votre choix sur le plateau de jeu et le remettre dans la boîte (icône de clé).
- Obtenir la récompense imprimée sur le jeton Animal d'un autre Ranger. Il peut s'agir d'une icône de route pouvant être utilisée immédiatement (🗺️🔪🔪🔪🔪), ou de piocher 2 cartes Provisions de la pioche et d'en garder 1(🍲🍲).

Après l'avoir utilisé, déplacez le jeton Animal sur la droite du plateau de jeu. Il y restera jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

À la fin de chaque manche, vous devez placer 1 jeton Bloqueur pour chaque Mission Normale laissée sur l'emplacement de la manche en cours. S'il n'y a pas assez de jetons Bloqueur en stock, **vous perdez la partie à cause d'un effondrement des routes !**

Déplacez le marqueur Manche sur la manche suivante et faites de même pour les Missions Normales restantes.

Si vous avez réussi à remporter la partie malgré les bloqueurs, félicitations !

Êtes vous prêts pour le niveau suivant ?

10 Jetons Bloqueur



Jetons Animal (utilisés face verso)



Détails de mise en place

10

Placez les 4 jetons Bloqueur sur les lieux correspondants du plateau de jeu.



Exemple : Placez le jeton Bloqueur sur l'icône correspondante pour bloquer la route adjacente.

Exemple

Placez les jetons Animal ici une fois utilisés.

Vous pouvez utiliser un jeton Animal de 2 façons :

Carte pour un autre Ranger



Retirer un jeton Bloqueur

i



Quand vous prenez un jeton Animal, placez-le sur votre plateau Ranger.

Exemple



Vous terminez la 2^e manche et il vous reste 1 Mission Normale. Vous devez donc piocher 1 jeton Bloqueur et le placer sur l'icône correspondante du plateau de jeu.

Vous déplacez ensuite le marqueur Manche sur la 3^e manche et faites de même pour la Mission Normale restante.



RANGERS, GRIMONS JUSQU'AU 3^E NIVEAU !



LEVEL 2 OK



RÈGLES AVANCÉES



NIVEAUX 3, 4 ET 5

Rangers ! La randonnée continue, mais en haute montagne, les pistes deviennent de plus en plus compliquées.

Vous devrez réaliser des Missions Spéciales afin de sauver les animaux du parc, avec vos nouveaux mousquetons et leurs pouvoirs uniques.

Plus vous remplissez de Missions Spéciales, puis vous gagnerez des succès !

Enfin, le tout dernier niveau vous mettra face aux aléas de la nature : la météo changera tout au cours de la randonnée.



RANGERS,
VOTRE ENTRAÎNEMENT
EN HAUTE ALTITUDE
COMMENCE

5 NIVEAUX :



UNE MISSION SPÉCIALE DES POUVOIRS UNIQUES ET UNE MISSION FINALE



5 tuiles Pouvoir



20 Missions Spéciales



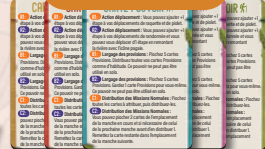
1 drapeau Mission Finale



5 Drapeaux Mission Spéciale



5 cartes Pouvoir



Bien joué à vous, chers Rangers ! Suite à vos exploits, une nouvelle mission qui demandera une coordination parfaite vous a été attribuée.

En plus de cela, vous recevrez également une Mission Finale. Pour vous aider dans ces tâches, vous disposerez de capacités spéciales issues de votre entraînement, qui sont uniques à chacun d'entre vous.

MISE EN PLACE SUITE

NOUVELLES ÉTAPES - TUILES POUVOIR MISSION SPÉCIALE MISSION FINALE

11 Chaque joueur pioche une **tuile Pouvoir** au hasard, représentant le pouvoir unique de votre Ranger (voir page 3 : « *tuiles Pouvoir* »).
S'il s'agit de votre première partie, utilisez le côté 1. Sinon, vous pouvez utiliser n'importe lequel des deux côtés.

12 Mélangez les 20 **Missions Spéciales**, puis placez-les face cachée sur le plateau de jeu.
Révélez la Mission Spéciale du haut de la pile et placez-la à côté de celle-ci. Prenez 1 drapeau Mission Spéciale par joueur et placez-les dans l'ordre indiqué sur les lettres du plateau de jeu imprimées sur cette Mission.

13 Placez 1 Mission Spéciale sur l'emplacement pour la **Mission Finale**, « **Park Closed** ». Placez-y dessus le **drapeau Mission Finale**.

MISE EN PLACE



Exemple



Vous êtes un groupe de 4 Rangers et devez donc placer 4 drapeaux Mission Spéciale.
Utilisez les 4 premières lettres de la Mission Spéciale.

RANGERS,
NOUS ACCOMPLIRONS
ENSEMBLE DES
MISSIONS SPÉCIALES



EFFECTUER DES ACTIONS

DE NOUVELLES OPTIONS APRÈS
L'ACTION DÉPLACER VOTRE RANGER

VÉRIFIEZ VOS OPTIONS

4 Remplir la Mission Spéciale :

Si tous les drapeaux Mission Spéciale présents sur le plateau de jeu sont couverts au même moment par les Rangers, la Mission est remplie.

Vous recevez la récompense suivante :

L'équipe désigne 1 des joueurs ayant contribué à remplir la Mission Spéciale : celui-ci réactive son jeton Soutien.

5 Mission Finale :

Une fois que vous avez rempli toutes les Missions Normales et Spéciales, il vous reste encore à remplir une **Mission Finale** : Vous devez tous atteindre le lieu où l'hélicoptère vous attend pour vous emmener en dehors du parc !

Le premier Ranger à avoir rempli ses Missions Normales lorsqu'il ne reste plus de Missions sur les emplacements de la piste des manches doit placer le drapeau Mission Finale.

Vous devez attendre que ce drapeau soit placé pour communiquer de nouveau !

Ce Ranger prend les Mission Spéciale de l'emplacement « Park Closed ». Il choisit l'une des 5 lettres de la Mission Finale et place le drapeau Mission Finale sur le lieu correspondant. Il s'agit de l'endroit où tous les joueurs devront se réunir à la fin de la partie afin de vérifier s'ils ont pu sauver le parc de la fermeture !

FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

Vous devez remplir les conditions de victoires ci-dessous en plus de celles du Niveau 1 :

Pour gagner, vous devez :

- avoir rempli la Mission Spéciale
- avoir complété la Mission Finale, c'est-à-dire réunir tous les Rangers au drapeau Mission Finale.

Si vous avez réussi à gagner, félicitations à toute l'équipe !

On se voit au prochain niveau ?

2 JOUEURS

Vicky ne peut pas choisir le lieu de la Mission Finale. C'est donc le premier des 2 joueurs humains à remplir ses Missions qui le fera. Vicky n'obtient pas de tuile Pouvoir.

TUILES POUVOIR

TUILE POUVOIR

Face 1 :

« 1 »

à côté de la lettre



Face 2 :

« 2 »

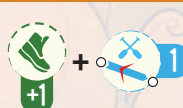
à côté de la lettre



A1 : Action déplacement : Vous pouvez ajouter +1 étape à vos déplacements de raquette et de piolet.



A2 : Action déplacement : Vous pouvez ajouter +1 étape à vos déplacements de randonnée et vous pouvez vous déplacer d'1 étape en remontant la rivière avec l'icône pagaie.



B1 : Largage des provisions : Piochez 5 cartes Provisions. Distribuez toutes ces cartes Provisions comme d'habitude.



NOTE : Ce pouvoir ne peut pas être utilisé en solo.

B2 : Largage des provisions : Piochez 5 cartes Provisions. Gardez 1 carte Provisions pour vous-même et distribuez les 4 autres comme d'habitude.



NOTE : Ce pouvoir ne peut pas être utilisé en solo.

C1 : Distribution des Missions Normales : Piochez toutes les cartes à attribuer, puis distribuez-les.



C2 : Distribution des Missions Normales : Vous pouvez piocher 2 cartes de l'emplacement de la manche en cours et si nécessaire de celui de la **prochaine** manche avant d'en distribuer 1. Remettez la carte restante dans l'emplacement de la manche suivante.



D1 : Jeton Soutien : Lorsque vous utilisez le jeton Soutien, le joueur qui reçoit l'aide peut utiliser 2 icônes de son choix, différentes ou non.



D2 : Jeton Soutien : Le joueur qui reçoit l'aide peut réactiver le jeton Soutien avec 3 icônes au lieu de 4.



E1 : Jeton Animal : Le joueur qui reçoit les effets du jeton Animal peut utiliser les deux en même temps.



E2 : Distribution des Missions Normales : Après la distribution, vous pouvez échanger 2 Missions Normales.



COURSE AUX JETONS SUCCÈS ET ACTION REPOS



20 jetons Succès



Chers Rangers, il semble bien que vous n'en avez toujours pas assez ! Vous avez désormais l'option de compléter plusieurs Missions Spéciales afin de tenter de récupérer le plus grand nombre de jetons Succès. Puisque cela vous demande plus de coordination, vous pouvez désormais utiliser une nouvelle action, vous permettant de faire une pause pendant une manche.

MISE EN PLACE SUITE

PLACEZ LES JETONS SUCCÈS

- 14** Placez les jetons Succès à côté de la pile des Missions Spéciales. Placez autant de jetons Succès sur la Mission Spéciale révélée qu'il y a de joueurs.

EFFECTUER DES ACTIONS

ACTION : REPOS

Si vous ne souhaitez pas passer, mais ne souhaitez pas non plus effectuer d'autres actions pour le moment, vous pouvez vous **reposer** : vous défaussez alors une carte Provisions non utilisée de votre choix.

Note : Vous pouvez utiliser cette option pour attendre sur un lieu qu'une Mission Spéciale soit remplie ou qu'un autre Ranger vous rejoigne pour échanger des cartes Provisions.

VÉRIFIEZ VOS OPTIONS

- 6** Après avoir **rempli une Mission Spéciale**, prenez les jetons Succès des Missions Spéciales que vous aviez posés dessus. L'équipe décide ensuite si elle souhaite ou non **révéler une autre Mission Spéciale**. Si vous décidez de faire ainsi, l'équipe doit ensuite décider de l'**importance** de la prochaine Mission. Choisissez un nombre variant entre le nombre de joueurs et 1 de moins que ce nombre de joueurs : il représente l'importance de la Mission.

Révélez la Mission Spéciale, puis placez-la par-dessus la dernière mission complétée. Placez-y ensuite autant de jetons Succès que l'importance choisie pour la mission.

Lisez les lettres de la Mission Spéciale dans l'ordre affiché, puis placez sur les lettres correspondantes du plateau de jeu 1 drapeau Mission Spéciale par jeton Succès.

Gardez cependant en tête que vous perdrez s'il reste une Mission Spéciale non remplie et face visible à la fin de la partie !

FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

Les conditions de victoires restent les mêmes, mais si vous gagnez, comptez les jetons Succès que vous avez acquis. Vérifiez l'ampleur de votre succès en regardant le tableau des résultats en page 5.

Êtes vous prêts pour le niveau suivant ?

Détails de mise en place - 3 joueurs

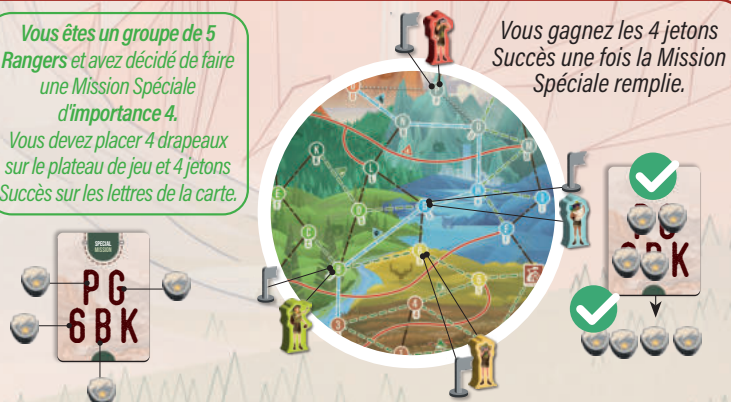
Révélez la Mission Spéciale et placez les jetons Succès sur les lettres



Ajoutez les drapeaux Mission Spéciale sur les lettres correspondantes

Exemple

Vous êtes un groupe de 5 Rangers et avez décidé de faire une Mission Spéciale d'importance 4. Vous devez placer 4 drapeaux sur le plateau de jeu et 4 jetons Succès sur les lettres de la carte.



Vous gagnez les 4 jetons Succès une fois la Mission Spéciale remplie.



PLUS QU'UNE MONTAGNE LES GARS



LEVEL 4 OK

CARTES INTÉPÉRIES



Vous croyez avoir tout vu chers Rangers ? Tenez-vous prêts à affronter mère nature. Vous devrez désormais vous adapter à la météo, alors tentez de prendre avantage de ses aléas. Seules votre intelligence et vos compétences vous permettront de dépasser le niveau ultime !

MISE EN PLACE SUITE

NOUVELLE ÉTAPE - CARTES INTÉPÉRIES

- 15** Placez face cachée 1 **carte Intépéries** sur chaque emplacement de la piste des manches. Les cartes Intépéries changent une partie des règles pour 1 manche. Ces cartes contiennent toujours une partie A avec des effets neutres ou négatifs, mais certaines contiennent également une partie B avec des effets positifs.

LARGAGE DES PROVISIONS NOUVELLE ÉTAPE - INTÉPÉRIES





À la première manche, le premier joueur révèle la carte Intépéries de l'emplacement de la manche en cours, puis la place sur l'emplacement dédié du plateau de jeu (voir l'exemple).

À partir de la seconde manche, cette carte remplace la carte Intépéries de la manche précédente.

LA PEAK TEAM NE S'ARRÊTE JAMAIS !

LEVEL 5 OK

RÉSULTATS

1-3 		4 		5 		 JOUEURS	
	3		4		5	DÉBUTANT	
5	6	7	8	9	10	STANDARD	
7	8	10	11	13	14	AVANCÉ	
9	10	12	13	15	17	EXPERT	
	11	14	15	18	19	STAR	
	12		16		20	ROCKSTAR	

20 cartes Intépéries

R Lorsque vous obtenez de nouvelles missions via le radio, la première mission piochée doit être distribuée sans la regarder.

Si vous vous déplacez de 4 étages ou plus le long de la rivière avec 1 carte piochée, votre tour prend fin à la fin du déplacement.

Si vous remplacez une provision en utilisant une carte piochée, piochez 1 carte Provisions.

GRÉSIL

À la fin de la manche, chaque Ranger doit être à 2 étages ou moins d'un autre Ranger ou d'un Refuge. Si ce n'est pas le cas, piochez 2 jetons Bloqueur à la fin de la manche. Si la pile est ainsi vidée, vous perdez la partie.

PIQUET D'INCENDIE

Il reste au moins 2 animaux à observer : on devez acquiescer au moins 2 animaux lors de cette manche. Si vous échouez, vous devez piocher 2 jetons Bloqueur à la fin de la manche. Si la pile est ainsi vidée, vous perdez la partie.

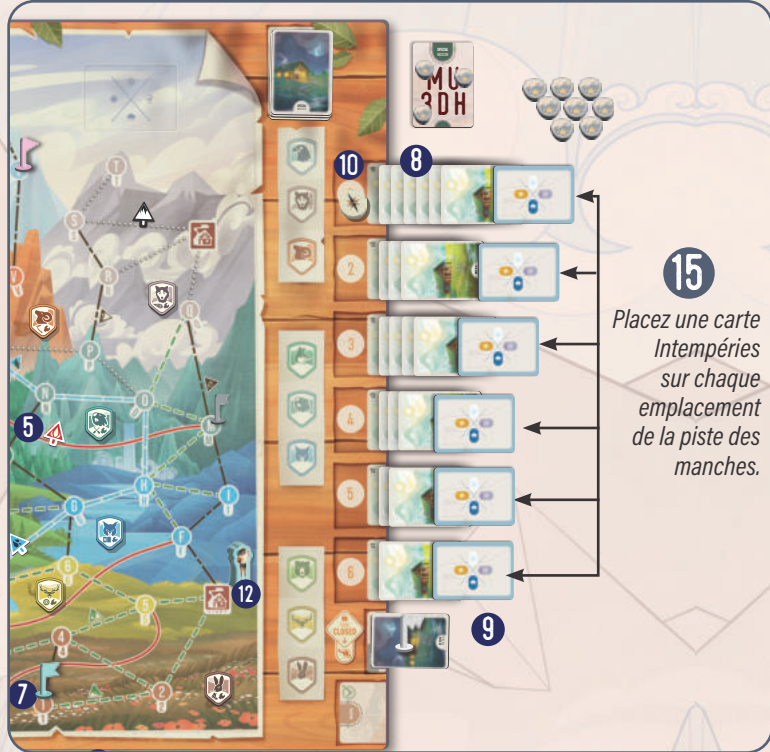
VENT

PLUIE

NEIGE

CHALEUR

Détails de mise en place



Exemple

Lorsque vous révèlez la carte Intépéries, vous devez la placer sur cet emplacement.



Déplacez la carte Intépéries

MODE SOLO



Vous êtes un Capitaine Ranger et votre mission est de diriger une équipe. Vous devez réaliser les objectifs en utilisant votre équipement et en aidant votre équipe de Rangers à sauver tous les animaux du parc. Seul dans votre QG, vous devez coordonner vos Missions Spéciales et remplir chaque mission en utilisant votre équipement judicieusement.

APERÇU

Dans une partie en Solo, vous êtes un capitaine qui dirige et contrôle 3 Rangers afin de sauver le parc de la fermeture. La tuile Pouvoir, le jeton Soutien et les jetons Animal sont sous votre contrôle. Vous pouvez les utiliser pour le Ranger de votre choix.

MISE EN PLACE

- Mettez le jeu en place comme pour une partie à 3 joueurs, mais ne leur donnez pas de tuiles Pouvoir ni de jetons Soutien.
- Pour la distribution initiale des cartes Provisions, voir « Largage des provisions » (page suivante, à droite).
- Prenez un plateau Capitaine (dos d'un plateau Ranger). Placez-y 1 jeton Soutien. Placez-y également 1 tuile Pouvoir de la face de votre choix.

6



Rappel de mise en place

- 1 Placez le **plateau de jeu**.
- 2 Choisissez une couleur de joueur.
- 3 Prenez 3 **plateaux Ranger** et 3 **drapeaux Ranger**. Prenez 1 plateau Joueur en le mettant sur sa face dos (**plateau Capitaine**).
- 4 Placez les **jetons Animal**.
- 5 Mélangez les **jetons Bloqueur** et placez-en 4.
- 6 Mélangez les **cartes Provisions**.
- 7 Placez le **marqueur Manche**.
- 8 Préparez les **Missions Normales**, 1 par plateau Ranger. Déplacez ensuite les drapeaux Ranger sur les lieux correspondants du plateau de jeu, puis placez les Missions Normales sur les emplacements de la piste des manches comme d'habitude.
- 9 Placez 1 **Mission Spéciale** face cachée sur l'emplacement pour la **Mission Finale**. Placez le **drapeau Mission Finale** sur cette Mission Spéciale.
- 10 Préparez les **Missions Spéciales** comme d'habitude : Révélez 1 Mission et placez les drapeaux et jetons Succès.
- 11 Ensuite, décidez où placer chacun de vos Rangers sur l'un des 2 Refuges avec l'icône « START ».
- 12 Pour les joueurs expérimentés : Placez face cachée 1 **carte Intempéries** sur chaque emplacement de la piste des manches.



PLATEAU CAPITAINES
 ARRIÈRE DU PLATEAU RANGER
 LE PLATEAU CAPITAINES EST
 RECONNAISSABLE PAR CETTE ICÔNE.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En mode solo, les règles des niveaux 4 et 5 sont dans l'ensemble les mêmes qu'à plusieurs joueurs. Les différences sont détaillées ci-dessous.

1 - LARGAGE DES PROVISIONS

Au lieu de distribuer une main unique à chaque Ranger, vous créez une zone de distribution à 4 colonnes comme indiqué à droite **6**

- Ajoutez 1 carte Provisions face visible à chaque colonne.
- Ajoutez 1 carte Provisions face cachée à chaque colonne.
- Ajoutez 1 carte Provisions face visible à chaque colonne.

S'il reste des cartes des manches précédentes, elles restent à leur emplacement.

Vous placez ensuite les nouvelles cartes en dessous de celles-ci. Vous obtiendrez donc 12 cartes Provisions supplémentaires à chaque manche.

2 - EFFECTUER DES ACTIONS

Lors de cette étape, vous effectuez les actions des Rangers dans n'importe quel ordre.

Lorsque vous utilisez des cartes Provisions pour observer un animal, déplacer votre Ranger ou réactiver votre jeton Soutien, vous pouvez uniquement utiliser **les cartes du bas** de chaque colonne (elles sont toujours face visible).

Après avoir utilisé 1 carte ou plus parmi celles-ci, défaussez-les.

Retournez ensuite face visible toutes les cartes du bas, si nécessaire.

Vous pouvez effectuer toutes les actions comme dans le jeu de base, avec les changements suivants :

- L'option **Partager des cartes** entre des Rangers sur un même lieu n'est plus disponible.
- Si un Ranger obtient un jeton Animal, placez-le sur votre plateau Capitaine.
- Vous pouvez choisir plus tard à quel Ranger accorder l'avantage d'un jeton Animal. Il peut s'agir de celui qui a observé l'animal.
Action repos : Puisqu'il n'y a pas d'ordre du tour dans ce mode, l'action repos est légèrement différente. Défaussez 1 des cartes Provisions du bas qui n'est pas utilisée (afin de pouvoir toujours accéder aux cartes au-dessus).
- Lorsque vous utilisez la capacité « Piochez 2, gardez 1 » du jeton Animal, placez la carte choisie en bas d'une colonne de votre choix.
- Puisqu'il n'y a pas d'ordre des tours, il n'est pas nécessaire de passer. Vous décidez quand la manche prend fin.

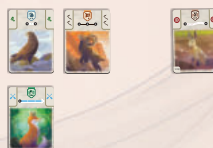
FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

Lorsque les emplacements de la piste des manches sont vides et que le premier de vos 3 Rangers a rempli sa dernière Mission Normale, vous décidez du lieu de la Mission Finale.

À la fin de la partie, les conditions de victoire et le calcul des points sont identiques.

Largage des provisions

Cartes restantes de la manche précédente :



Après la distribution :



CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrations : CROCOTAME, Samuel Bouvant

Direction éditoriale : Arnaud Charpentier

Direction artistique : Maxime Erceau

Design graphique : Maxime Erceau

Production : Publishing Technology & Solutions

Traduction française : Valentin Le Lay

Relecture : Thomas Marrot

Développeurs : Ralph Bruhn, Arnaud Charpentier

Règles : Ralph Bruhn

Prepress : Arthur Jacques



Éditions Matagot

161 rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux

Retrouvez les
dernières versions
de toutes nos règles
en scannant
ce QR code !

