



■ Christophe Raimbault
■ Edu Valls

[REDWOOD] INTO THE WILD

Into the Wild introduit de nouveaux challenges dans l'univers de Redwood. Lacez vos chaussures de marche et retournez épier la faune et la flore dans ce qu'elles ont de plus sauvage. Avec un peu de chance, vous pourriez peut-être même réussir à photographier un puma...



COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION?

Into the Wild vous propose d'ajouter du piment à vos parties de Redwood.

Les règles qui suivent sont découpées en modules; libre à vous d'utiliser ceux de votre choix et de les combiner comme bon vous semble. Nous conseillons toutefois aux joueurs débutants de ne pas ajouter plus de deux modules à la fois.

Chaque module précise le matériel nécessaire et ses règles.

MATÉRIEL



9 pions Animal (🐾) en double épaisseur (1 tamia, 1 mouffette, 3 martres, 1 porc-épic, 1 coyote, 1 lynx, 1 cerf)

+
40 jetons Animal (🐾, 3 lynx, 7 martres et 6 de chaque autre type)



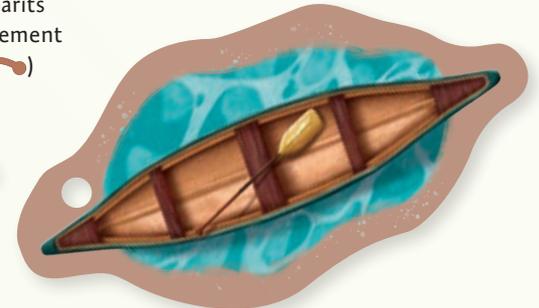
1 gabarit Prise de vue (🔊)



4 gabarits Déplacement (👉)



1 plateau Réserve générale qui remplace celui du jeu de base correspondant



28 protège-cartes

1 livret de règles que vous tenez entre vos mains

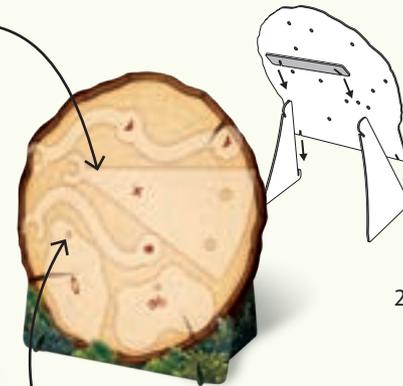


5 cartes Objectif



1 bloc de feuilles de score

8 pastilles adhésives en silicone



1 présentoir à gabarits



20 jetons Harmonie (🌿)



8 tuiles Photographie



11 cartes Panorama (📷, recto [triangle blanc]: mode *Jeu de base*; verso: mode *Jeu expert*)



5 cartes Aurore recto/verso

12 pitons à serrage



1 tuile Campement en double épaisseur



7 cartes Espèce



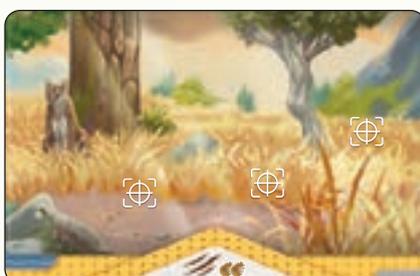
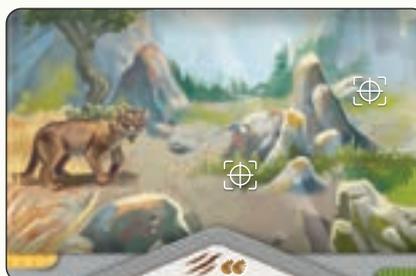
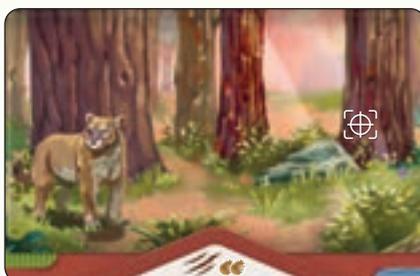
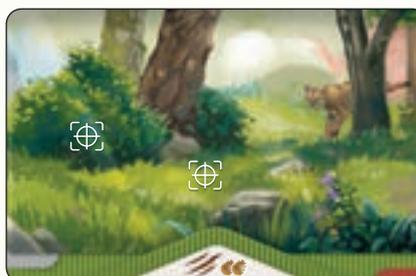
4 jetons Campement

Module 1	Le puma	2
Module 2	La faune sauvage	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 <i>Jeu solo</i>		6
5 nouvelles cartes Objectif		6

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  montrant un puma dans le décor (une par type de ).



MISE EN PLACE

Ajoutez chaque  Puma à la pile de  correspondante. Veillez à utiliser la même face que les autres cartes : jeu de base ou jeu expert.

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

TOUR DE JEU

Lorsqu'une  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  Puma la plus anciennement visible est glissée sous 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 ; seuls les   et le  peuvent l'être simultanément.

REMARQUE

Il n'y a pas de  Puma ! Le dessin du puma sur ces cartes fait office de  Puma.

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** .

 Chaque  Puma vous rapporte **2** .



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

MATÉRIEL

- 40 🐾,
- 9 🐾,
- 7 cartes Espèce.

MISE EN PLACE

Un 🐾 remplace toujours le même 🐾 du jeu de base :

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

REMARQUES

- Les animaux appareillés ci-dessus partagent toujours les mêmes biomes (exception : la martre, voir ci-contre).
- Quel que soit le nombre de nouveaux animaux choisis, il n'y en aura toujours que 7 types différents sur le plateau de jeu, représentés chacun par 1 🐾, sauf dans le cas de la martre qui nécessite 3 🐾.

Choisissez un ou plusieurs animaux de ce module à utiliser en jeu. Placez sur le plateau de jeu leur(s) 🐾 et, à proximité, leur carte Espèce et leurs 🐾.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Les nouveaux 🐾 ne peuvent être photographiés qu'en respectant les conditions imposées par leur **trait de caractère**.

DESCRIPTION DES TRAITS DE CARACTÈRE

RAPPEL

Pour qu'un élément soit considéré comme photographié, il doit être posé sur vos 📷.

Outre le trait de caractère, ces cartes Espèce indiquent aussi leurs biomes de prédilection.

A LE TAMIA EST SOCIABLE



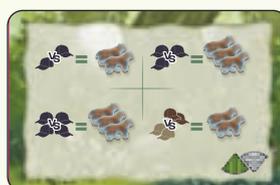
Vous ne pouvez photographier un tamia que si vous photographiez simultanément un autre 🐾.

B LE COYOTE EST RUSÉ



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

C LE LYNX EST RARE



Il n'y a pas de condition particulière pour photographier le lynx. Mais seuls 3 🐾 Lynx sont disponibles dans la réserve générale.

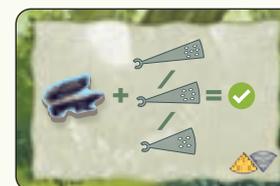
Exceptions :

- partie à 2 joueurs : 2 🐾 Lynx,
- mode *Jeu en équipes* : 2 🐾 Lynx,
- mode *Jeu solo* : 2 🐾 Lynx.

RAPPEL

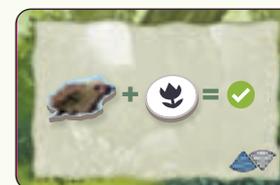
Dès que le dernier 🐾 d'un certain type est pris à la réserve générale, le 🐾 correspondant est retiré du plateau et il n'est dès lors plus possible de le photographier.

D LA MOUFFETTE EST PESTILENTIELLE



Seuls les 📣 5, 6, 7 permettent de photographier la mouffette.

E LE PORC-ÉPIC EST GOURMAND



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

F LE CERF EST PLACIDE



Le 🐾 Cerf ne se déplace jamais, même après avoir été photographié.

G LA MARTRE EST GRÉGAIRE



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

Les martres n'ont pas de biome de prédilection. Placez leurs 3 🐾 sur n'importe quels emplacements libres du plateau.

Tant qu'il reste 3 🐾 Martre ou plus dans la réserve générale, laissez les 3 🐾 sur le plateau de jeu. Lorsqu'il ne reste plus que 2 🐾, retirez 1 🐾 Martre au choix du joueur actif. Faites de même lorsqu'il ne reste plus que 1 🐾.

3 LES APTITUDES DES PHOTOGRAPHERS

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

MATÉRIEL

8 tuiles Photographe.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 2 tuiles Photographe au hasard et en choisit 1 qu'il conserve et place, face visible, à droite de son plateau personnel. Les tuiles non utilisées sont rangées dans la boîte.

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

La tuile Photographe vous confère une aptitude **à usage unique**.

Vous pouvez décider d'utiliser votre aptitude durant un seul de vos tours de jeu. Cela fait, retournez votre tuile face cachée pour indiquer que l'aptitude a été utilisée.

LE GUIDE



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

Rangez sur son présentoir le  que vous avez rejeté.

LE MONTEUR PHOTO



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

LE NÉGOCIATEUR



Au moment de la révélation d'une carte Objectif en début de manche, si elle ne vous convient pas, vous pouvez utiliser cette aptitude pour la modifier. Ce choix doit être fait **avant** que le tour du premier joueur ne commence. Prenez alors dans la boîte toutes les cartes Objectif de la même valeur et choisissez celle qui vous convient pour la remplacer.

L'OPPORTUNISTE



Après avoir essayé votre , vous pouvez changer **une seule fois** de .

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.

LA GACHETTE FACILE



Au moment de gagner les  d'une carte Objectif, utilisez ce pouvoir pour les gagner une seconde fois.

LE COMPORTEMENTALISTE



Avant d'utiliser votre , déplacez un  sur un emplacement libre respectant ses biomes de prédilection.

L'OBSERVATEUR



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. Vous pouvez recouvrir partiellement 2  ou plus, mais un seul sera pris en photo.

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 Canoë,
- 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 CANOË

A CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

Au début de votre tour, votre doit au moins en partie recouvrir l'illustration de la rivière sur le plateau.



B DÉPLACEMENT

Le vous permet de déplacer votre n'importe où, du moment qu'il recouvre en partie l'illustration de la rivière au terme de votre déplacement.

Il est d'ailleurs parfaitement possible de conserver votre position actuelle en utilisant ce .

REMARQUE

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

LE PARAPENTE

A CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

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

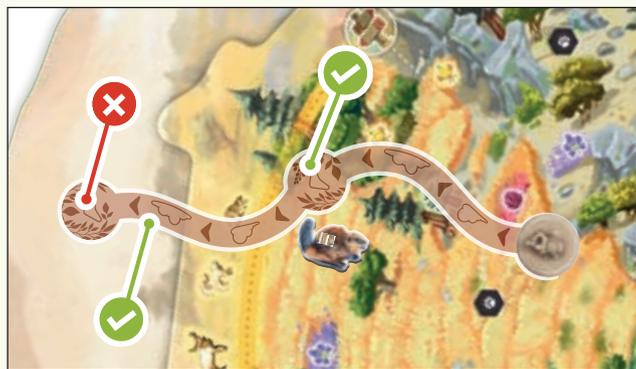
B DÉPLACEMENT

Le s'utilise comme tout de la boîte de base, sauf qu'il offre deux zones différentes « d'atterrissage » (les deux disques du).

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

Même si vous choisissez de vous arrêter sur la première zone d'atterrissage, le **entier** doit être placé sur le jeu conformément aux règles (ne pas être superposé sur un ni sur un autre .

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



La position du respecte les règles de pose, bien qu'il déborde largement de l'aire de jeu. Mais de ce fait, seule la destination à mi-chemin est praticable pour y déposer son second .

LE VÉLO

A CONDITION POUR POUVOIR UTILISER CE GABARIT

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

B DÉPLACEMENT

Le vous permet de déplacer votre sur une autre de votre choix. Elle doit **entièrement** recouvrir la d'arrivée.

REMARQUE

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



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 ne choisissent la  où entrer en jeu en début de partie, le premier joueur enfiche le pion Campement dans un trou libre du plateau.

Chaque joueur reçoit un jeton Campement qu'il place sur son plateau personnel, face Actif visible (voir ci-contre).



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 (voir ci-contre). 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  et , déplacement...

MODE JEU EN ÉQUIPES

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

6 LE SENTIER BUCOLIQUE

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

MATÉRIEL À UTILISER

- Le présentoir à gabarits.
- 1  Sentier bucolique.

MISE EN PLACE

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

REMARQUE

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

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Lorsque vous utilisez ce , gagnez immédiatement 1  s'il recouvre **entièrement** au moins 1  avec sa section de chemin.

Par contre, si ce  ne recouvre pas entièrement au moins 1 , **perdez 1** .

IMPORTANT

- Vous ne pouvez pas utiliser ce  lors de votre premier tour de jeu.
- Pour gagner 1 , votre  ne doit pas piétiner de  à votre arrivée (même en partie)!



7 LE TÉLÉOBJECTIF

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

MATÉRIEL À UTILISER

- Le présentoir à gabarits,
- 1  Téléobjectif.

MISE EN PLACE

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

REMARQUE

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

DURANT VOTRE TOUR DE JEU

Lorsque vous utilisez ce , seuls les sujets (, , ) entièrement recouverts par la partie « nette » du gabarit sont photographiés.



UN NOUVEAU SCÉNARIO EN SOLO

SCÉNARIO N°5 AMOUREUX DE LA NATURE

Mise en place: le scénario que nous vous proposons utilise uniquement les modules suivants...

- Module 2: la faune sauvage,
- Module 4: les moyens de transport.

Les animaux de l'extension utilisés sont:

- la mouffette,
- le tamia,
- le coyote.

Contrainte: photographier au moins une fois la mouffette, le tamia et le coyote.

Cartes Objectif:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

NOM	N° DU SCÉNARIO	DATE	SCORE JEU DE BASE	SCORE JEU EXPERT
Christophe	5	28/7/22	56 🍪	47 🍪
Michaël	5	27/7/22	54 🍪	43 🍪

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 🍪 ou 🍪🍪; en aucun cas des 🍪, 🐾, 🐾🐾 ou 🌿. Vous pouvez à tout moment convertir 1 🍪🍪 en 3 🍪 pour pouvoir payer votre dû.

Une carte Objectif peut vous rapporter des 🍪... que vous perdrez la seconde d'après à cause d'une de ces nouvelles cartes. Faites bien attention à l'ordre de résolution des cartes Objectif!



CARTE OBJECTIF 02.01.21

- +1 🍪 si vous réalisez une prise de vue parfaite.
- +1 🍪 si vous utilisez un moyen de transport.



CARTE OBJECTIF 02.04.24

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



CARTE OBJECTIF 02.02.22

- 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 02.05.25

- +2 🍪 si vous avez gagné 3 🍪 ou plus ce tour-ci avec des cartes Objectif. **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 02.03.23

- +1 🍪 si tous les emplacements [🗺️] et/ou [🗺️] de votre 🗺️ d'arrière-plan sont occupés.
- 1 🍪 dans le cas contraire (non cumulatif).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

ILLUSTRATEUR
Edu VALLS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Marie OOMS

INFOGRAPHISTE
Anthony MOULINS

SIMULATIONS 3D
Maxime MOULINS

SCULPTURE 3D
François-Xavier MÉLARD

RESPONSABLE DE LA PROMOTION
Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.