

PAOLO MORI

LE MURMURE DES FEUILLES

Pour 2 à 6 joueurs de 8 ans et plus / Durée d'une partie : environ 20 minutes

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Lancez les dés. En fonction du résultat, dessinez un territoire sur votre fiche de jeu. Ensuite, choisissez un symbole à l'intérieur de ce territoire et cochez toutes les cases de cet espace où il est représenté. Cela vous rapportera des points à la fin de la partie. **Le joueur qui a gagné le plus de points remporte la partie.**

MATÉRIEL

- 1 bloc
(contient 200 fiches :
50 fiches par saison)
- 2 dés (avec différents symboles)
- Vous aurez également besoin
de stylos (non fournis)



← CASE

← SYMBOLE



← CASE DE DÉPART

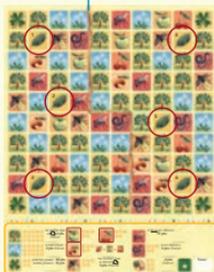
6 cases de départ numérotées par fiche : toutes les cases de départ sont symbolisées par cette feuille

→ DÉCOMPTE DES POINTS

RIVIÈRE



Printemps



Été



Automne



Hiver

MISE EN PLACE

- Prenez chacun une fiche Printemps et posez-la devant vous (dans vos futures parties, vous pourrez choisir la saison).
- Prenez chacun de quoi écrire.
- Placez les 2 dés sur la table.
- Le joueur qui est allé en forêt le plus récemment commence la partie. Il choisit une case de départ. Ensuite, c'est au tour des autres joueurs qui, dans le sens horaire, choisissent chacun une case de départ différente.
- Le premier joueur prend les dés et commence la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs tours. Chaque tour est composé de 4 phases :

- 1 Lancer les dés
- 2 Dessiner un territoire
- 3 Cocher une ou plusieurs cases
- 4 Calculer le score

Pour chaque tour de jeu, suivez ces étapes l'une après l'autre. Ensuite, les dés passent au joueur suivant dans le sens horaire. Un nouveau tour de jeu commence.

1 Lancer les dés

Le joueur dont c'est le tour lance les dés. Si vous obtenez un , son effet varie en fonction de la saison avec laquelle vous jouez. Lisez les règles correspondantes (à partir de la page 6).

2 Dessiner un territoire

Tous les joueurs dessinent ensuite un territoire sur leur fiche de jeu. Ce territoire doit avoir la forme d'un rectangle (ou d'un carré) et comporte un certain nombre de cases. La taille de ses côtés (nombre de cases de long et nombre de cases de large) dépend des deux valeurs indiquées par les dés.



Par exemple, si les dés indiquent un **2** et un **4**, alors vous devez  dessiner un territoire de **2** cases sur **4**.



Vous choisissez dans quel sens dessiner ce territoire (**2** cases de large et **4** cases de long, ou bien **4** cases de large et **2** cases de long). 



Lors du premier tour, **votre case de départ doit impérativement se trouver à l'intérieur de votre territoire**. Ignorez les autres cases de départ. Pour les territoires que vous dessinez à partir de votre 2^e tour, appliquez les règles suivantes :

- Les **nouveaux territoires** que vous dessinez doivent impérativement **avoir au moins une case adjacente** (verticalement ou horizontalement) à un territoire déjà dessiné.
- Deux cases en **diagonale** ne sont **pas considérées comme adjacentes** : c'est donc une connexion impossible pour dessiner un nouveau territoire.
- Deux territoires ne peuvent pas se superposer.



Le nouveau territoire possède une case adjacente à un territoire préalablement dessiné.

→ autorisé !



Le nouveau territoire ne possède pas de case adjacente à un territoire préalablement dessiné.

→ pas autorisé !

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas dessiner de territoire de la taille indiquée par les dés, vous devez cocher **1 Pénalité**. Chaque Pénalité vous fera perdre **3 points** à la fin de la partie. Vous pouvez cocher un maximum de 6 Pénalités.

Si vous avez coché **6 Pénalités**, vous ne pouvez plus jouer. Vous compterez vos points plus tard.

3 Cocher une ou plusieurs cases

Une fois que tout le monde a dessiné **1 territoire** sur sa fiche de jeu, chaque joueur choisit un symbole présent à l'intérieur du territoire qu'il vient de dessiner. Cochez **toutes les cases** qui représentent ce symbole à l'intérieur du territoire.

Les cases de départ ne peuvent être ni cochées ni comptabilisées.

4 Calculer le score

Reportez les symboles que vous venez de cocher dans la zone de score de votre fiche. Pour chaque case cochée dans votre nouveau territoire, cochez un cercle correspondant dans la zone de score de votre fiche. **Sur la fiche, dans la zone de score, se trouve le nombre maximum de cercles que vous pouvez cocher pour chaque symbole.** Vous pouvez néanmoins cocher plus de cases représentant un symbole qu'il n'y a de cercles (par exemple, vous pouvez cocher 3 Arbres au Printemps même s'il n'y a que 2 cercles disponibles dans la zone de score).



Conseil : Pour finir, vous pouvez barrer le territoire que vous avez dessiné pendant ce tour afin d'avoir une meilleure visibilité de vos cases libres.

AVANT LE NOUVEAU TOUR DE JEU

Avant de commencer un nouveau tour de jeu, chacun d'entre vous doit décider s'il préfère **continuer** ou **s'arrêter** là.

Si vous décidez de vous **arrêter**, vous ne pouvez plus dessiner de territoires, ni cocher de cases jusqu'à la fin de la partie. Cela signifie aussi que vous n'inscrivez plus rien sur la zone de score de votre fiche (et que vous ne cochez plus de ☁). Les joueurs qui ne se sont pas arrêtés continuent de jouer sans vous.

Si vous **continuez**, vous devez accepter le résultat des dés, c'est-à-dire dessiner un nouveau territoire de la taille indiquée et y cocher des symboles.

! Attention : Il est possible que le prochain jet de dés ne vous permette pas de dessiner un territoire (si vous n'avez plus assez de place, par exemple). Dans ces cas-là, vous devez cocher 1 Pénalité.

JOKER

Une fois pour chaque fiche, vous pouvez avoir recours à votre **joker**. Celui-ci vous permet de choisir le résultat de l'un des 2 dés (appelé dé Joker). C'est la saison qui détermine lequel des 2 dés est le dé Joker (indiqué dans la zone de score de votre fiche).

Vous pouvez **utiliser un joker** même si vous n'avez pas lancé les dés vous-même. Lorsque vous choisissez de le faire, vous devez cocher la case Joker de votre fiche. Vous remplacez alors le résultat obtenu par une autre face du dé. Le dé modifié l'est uniquement pour vous, pas pour les autres joueurs. Vous ne pouvez **pas annuler un symbole Nuage**. L'utilisation du joker n'a pas d'impact sur le décompte des points.



FIN DE LA PARTIE

Continuez de jouer jusqu'à ce que personne ne veuille ou ne puisse plus jouer, c'est-à-dire lorsque les joueurs ont **tous décidé de s'arrêter ou ont déjà coché 6 Pénalités**.



DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, faites le décompte des points. Inscrivez vos points en fonction des règles de votre saison (à partir de la page 6), puis faites le total.

Le joueur qui a gagné le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant coché le moins de Pénalités qui l'emporte.

Avant de commencer la partie, lisez les règles sur le décompte des points pour le Printemps à la page 6, puis les exemples détaillés à la page suivante.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Le premier tour de jeu... Vous commencez au niveau de votre case de départ.

Le deuxième tour de jeu...

1 Les dés indiquent les résultats suivants :

2 Vous dessinez un territoire de 2 cases de large sur 4 cases de long.

3 Vous choisissez un symbole dans ce territoire et en cochez toutes les occurrences. Ici, vous avez choisi l'Arbre : vous cochez donc les deux cases avec un symbole Arbre.

4 Ensuite, cochez dans la zone de score les cercles correspondant aux symboles que vous venez de cocher.

Une fois que tout le monde a dessiné son territoire, coché ses symboles et les cercles correspondants dans sa zone de score, un nouveau tour de jeu commence.

1 pt chacun si 10+ Arbres cochés : 5 pts
3 pts chacun si total pair : 4 pts chacun
3 pts chacun si en coché : 3 pts chacun
Total : 30 pts

1 Les dés indiquent les résultats suivants :

2 Vous dessinez un territoire de 3 cases de large sur 1 case de long. Le nouveau territoire dessiné doit avoir au moins une case adjacente au précédent.

3 Vous choisissez un symbole dans ce territoire et en cochez toutes les occurrences. Ici, vous avez choisi le Couple d'Oiseaux. Dans le cas des Oiseaux, il vous en faut deux de couleurs différentes (un bleu et un rouge) dans le même territoire pour qu'ils vous rapportent des points à la fin de la partie.

4a Ensuite, cochez un cercle en face du symbole Couple d'Oiseaux, dans la zone de score.

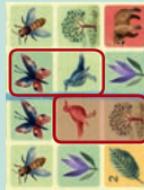
4b Comme le nouveau territoire dessiné traverse la rivière, vous devez cocher un cercle Rivière dans la zone de score.

1 pt chacun si 10+ Arbres cochés : 5 pts
3 pts par couple
3 pts par couple
si total pair : 2 pts chacun
si total pair : 2 pts chacun

Un territoire peut se trouver au bord de la rivière. Dans ces cas-là, le territoire ne traverse pas la rivière.

RIVIÈRE TRAVERSÉE (varie en fonction des saisons)
Lorsque vous dessinez un territoire qui comprend la rivière, vous **TRAVERSEZ LA RIVIÈRE**.

ATTENTION : toutes les saisons ont une règle différente concernant la rivière (à partir de la page 6).



Un territoire peut se trouver au bord de la rivière. Dans ces cas-là, le territoire ne traverse pas la rivière.

EXEMPLE DÉTAILLÉ (SUITE)

Après quelques tours de jeu...

Les dés indiquent les résultats suivants :

1

Vous devez dessiner un territoire de 2 cases sur 3. Dans cet exemple, vous n'avez pas suffisamment d'espace

2

Vous dessinez maintenant un territoire de 3 cases de large sur 1 case de long.

2b

Vous décidez de jouer votre joker pour modifier le résultat du dé vert en le faisant passer de 2 à 1. Le Nuage compte quand même !

2a

Choisissez ensuite un symbole dans ce territoire et cochez toutes les cases qui représentent ce symbole. Ici, le Papillon.

3

Ensuite, cochez dans la zone de score les cercles correspondant aux symboles que vous venez de cocher.
4a Comme les résultats des dés indiquent un territoire de 3 cases de large sur 1 case de long, vous devez également cocher un Nuage dans votre zone de score.

4

À la fin du tour, vous vous arrêtez, car il ne vous reste plus beaucoup d'emplacements disponibles... Mais vous décidez de continuer. Commencez un nouveau tour.

4b

À la fin de la partie...

Les dés indiquent les résultats suivants :

1

Vous devez dessiner un territoire de 2 cases sur 2. Dans cet exemple, vous n'avez pas suffisamment d'espace et vous avez déjà utilisé votre joker !

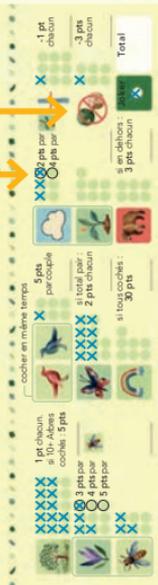
2

Comme vous n'avez plus suffisamment d'espace pour dessiner un territoire, vous ne pouvez pas non plus cocher de symboles.

3

4a Vous devez cocher 1 Pénalité.
4b Comme les dés indiquent 2, vous devez cocher les cases correspondantes dans votre zone de score.

4



À la fin de ce tour, vous décidez de vous arrêter, même si vous pourriez poursuivre jusqu'à cocher 6 Pénalités en tout. Lorsque tous les joueurs ont arrêté ou ont coché 6 Pénalités, la partie s'arrête et on passe au décompte des points.

DÉCOMPTE FINAL



1	Vous avez coché 12 Arbres = 12 points. À partir de 10 Arbres, vous obtenez 5 points bonus.	17 points au total	6	Vous avez obtenu 3 Nuages sur les dés. Chaque Pousse rapporte donc 2 points. Vous avez coché 1 Pousse.	2 points au total
2	Vous avez coché 4 Fleurs. Comme vous n'avez complété qu'une seule ligne, chaque Abeille vous rapporte 3 points. Vous avez coché 3 Abeilles.	9 points au total	7	3 Ours se trouvent en dehors de vos territoires.	9 points au total
3	Vous avez coché 8 Papillons (nombre pair !).	16 points au total	8	Vous avez traversé la rivière 1 fois.	-1 point au total
4	Vous avez coché un Couple d'Oiseaux.	5 points au total	9	Vous avez coché 1 Pénalité.	-3 points au total
5	Vous n'avez coché aucun Arc-en-ciel.	Aucun point	17+9+16+5+0+2+9-1-3=54		54 points

PRINTEMPS

Dé Joker



ARBRE : Chaque Arbre rapporte 1 point. Si vous avez coché 10 Arbres ou plus, obtenez 5 points bonus. Ajoutez les points bonus au moment du décompte final.



ABEILLE & FLEUR : La valeur d'une Abeille dépend du nombre de Fleurs que vous avez cochées. Si vous avez coché 1-2 Fleurs, les Abeilles ne vous rapportent aucun point. Si vous avez coché 3-5 Fleurs, chaque Abeille vous rapporte 3 points. Si vous avez coché 6-8 Fleurs, chaque Abeille vous rapporte 4 points. Si vous en avez coché 9, chaque Abeille vous rapporte 5 points.



PAPILLON : Chaque Papillon rapporte 2 points, mais seulement si vous en avez coché un nombre **pair**. Si vous en avez un nombre impair, ils ne rapportent aucun point.



COUPLE D'OISEAUX : Pour chaque Couple formé d'un Oiseau bleu et d'un Oiseau rouge, vous obtenez 5 points. Attention : les deux Oiseaux doivent se trouver dans **le même territoire**.



ARC-EN-CIEL : Vous obtenez 30 points seulement si vous avez coché les 7 Arcs-en-ciel.



NUAGE & POUSSE : Vous devez cocher chaque Nuage obtenu par les dés. Les Poussettes rapportent des points en fonction du nombre de Nuages cochés. Si vous avez coché 3-5 Nuages, les Poussettes vous rapportent 2 points. Si vous avez coché 6 Nuages (ou plus), chaque Pousse rapporte alors 4 points. Si vous avez coché moins de 3 Nuages, les Poussettes ne vous rapportent aucun point.



OURS : Chaque Ours qui se trouve **en dehors de vos territoires** à la fin de la partie vous rapporte 3 points.



RIVIÈRE - RIVIÈRE TRAVERSÉE (points malus) : Si vous dessinez un territoire qui traverse la rivière, vous devez cocher un cercle Rivière traversée. Chaque Rivière traversée vous fait perdre 1 point.



ARBRE : Chaque Arbre rapporte 2 points. Pour pouvoir cocher un Arbre, il faut que les dés montrent **au moins 1** ☁ pendant ce tour.



PÂQUERETTE : Chaque Pâquerette rapporte 2 points, mais seulement si vous en avez coché un nombre **impair**. Si vous avez coché un nombre pair de Pâquerettes, elles ne rapportent pas de points.



FEUILLE DE TRÈFLE : Le premier joueur à avoir coché **les 4 Feuilles** de trèfle obtient 20 points (si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, ils obtiennent tous 20 points). Par la suite, les joueurs qui parviennent à cocher les 4 Feuilles obtiennent seulement 10 points.



POMME, CERISE, PÊCHE : Multipliez les différents symboles entre eux.

Exemple 1 : Vous avez 2 Pommes = 2 points.

Exemple 2 : Vous avez 2 Pommes et 3 Cerises = $2 \times 3 = 6$ points.

Exemple 3 : Vous avez 2 Pommes, 3 Cerises et 4 Pêches = $2 \times 3 \times 4 = 24$ points.



LUCIOLE : Chaque Luciole rapporte 3 points. Pour pouvoir cocher une Luciole, il faut que les dés ne montrent **aucun** ☁ pendant ce tour.



MOUSTIQUE : Si **tous** les Moustiques se trouvent **en dehors de vos territoires** à la fin de la partie, vous obtenez 15 points. Si un ou plusieurs Moustiques se trouvent dans l'un de vos territoires, vous ne marquez aucun point.



SERPENT : Chaque Serpent qui se trouve **en dehors de vos territoires** à la fin de la partie vous rapporte 3 points.



RIVIÈRE - RIVIÈRE TRAVERSÉE (pas d'effet) : En été, il fait chaud, et la rivière est à sec. Elle ne représente plus un obstacle, vous pouvez la traverser librement (sans avoir de bonus ou de malus).

AUTOMNE



CHAMPIGNON : Si vous choisissez de cocher les Cèpes (champignons marron) dans un territoire, vous devez **également** cocher toutes les Amanites (champignons rouges). Chaque Cèpe rapporte 3 points, et chaque Amanite en fait perdre 2.



POMME DE PIN : Chaque rangée de 4 Pommes de pin rapporte 12 points. Seules les rangées complètes rapportent des points. Vous pouvez compléter jusqu'à 2 rangées.



CONIFÈRE : Avant de cocher le premier cerle Conifère, vous devez choisir une rangée parmi les 3 options. Vous ne pourrez **remplir que cette rangée** et elle ne vous rapportera des points que si elle est complète : 3 Conifères = 10 points / 6 Conifères = 20 points / 9 Conifères = 30 points.



GLAND & ÉCUREUIL : Pour le décompte des points, les Glands sont multipliés par le nombre d'Écureuils. Si vous n'avez coché aucun Écureuil ou aucun Gland, vous n'obtenez pas de points.



FEUILLU & FEUILLE : Pour chaque **paire** formée d'un Feuillu et d'une Feuille, vous obtenez 5 points. Seules les paires complètes rapportent des points.



TEMPÊTE : Lorsque le résultat des dés indique ☁, vous devez dessiner un territoire dans lequel se trouve au moins 1 🏠. Ensuite, choisissez comme d'habitude un symbole dont vous cochez toutes les cases. Si vous ne pouvez pas dessiner un territoire comportant au moins 1 🏠, vous devez cocher 1 Pénalité.



RIVIÈRE (ne peut pas être traversée) : En automne, il pleut beaucoup. C'est pourquoi vous ne pouvez dessiner **aucun territoire qui traverse la rivière**. En revanche, vous pouvez dessiner des territoires qui lui sont adjacents.



FLOCON DE NEIGE & SAPIN : Chaque Sapin rapporte 1 point. Vous ne pouvez cocher un Sapin qu'à condition qu'un Flocon de neige se trouve dans **le même territoire**. Le Flocon de neige ne rapporte pas de points.



RENARD DES NEIGES : Chaque Renard des neiges rapporte 3 points. Vous ne pouvez cocher un Renard des neiges que s'il est le **seul** Renard **dans le territoire**.



OISEAU & BAIE : Si vous avez le **même nombre** d'Oiseaux que de Baies, chaque **paire** vous rapporte 5 points. Toutefois, si vous n'avez pas **le même nombre** d'Oiseaux et de Baies au moment du décompte final, les Oiseaux et les Baies ne rapportent aucun point.



ÉLAN : Il n'y a pas d'espace pour cocher les Élans dans votre zone de score. Si **tous** les Élans se trouvent **dans vos territoires** à la fin de la partie, vous obtenez 12 points.



STALACTITE : Si vous avez coché **exactement** 5 Stalactites à la fin de la partie, vous obtenez 15 points.



HOUX : La valeur des symboles Houx est déterminée par les dés. À la fin de la partie, **lancez 1 dé**. Le résultat indique le nombre de points que rapporte chaque symbole Houx pour tous les joueurs.



NUAGE & PERCE-NEIGE : Vous devez cocher chaque Nuage obtenu par les dés. Si vous avez au moins autant de Perce-neiges que de Nuages à la fin de la partie, chaque Perce-neige vous rapporte 3 points. Les Nuages ne rapportent pas de points.



RIVIÈRE - RIVIÈRE TRAVERSÉE (points bonus) : Si vous dessinez un territoire qui traverse la rivière, vous devez cocher un cercle Rivière traversée. Chaque Rivière traversée vous rapporte 1 point.

VARIANTES DU JEU

Les quatre saisons : Au lieu de ne prendre qu'une seule fiche, vous pouvez jouer avec les quatre saisons, l'une après l'autre et cumuler tous les points obtenus à la fin de la partie. Le joueur qui a gagné le plus de points en additionnant les quatre saisons remporte la partie.

Seul en forêt : Pour plus de défi, vous pouvez aussi faire des parties en solo. Tentez, à chaque nouvelle partie, d'améliorer votre score !

L'AUTEUR



Paolo Mori est né en 1977 et vit avec sa femme et ses deux enfants en bordure de forêt, à proximité de Parme. Depuis 2006, il est devenu un nom important de la scène ludique et a publié plus de 30 jeux. Après le jeu de cartes *Memento*, il publie désormais avec Kosmos son premier *roll-and-write*.

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé à la création, à la relecture et aux tests du *Murmure des feuilles* et qui ont, grâce à leur créativité, permis de concevoir le jeu que vous tenez à présent entre vos mains.

L'auteur remercie en particulier : Alice Mori, Francesco Sirocchi, Carlo A. Rossi, Alfredo Berni, Giovanni Melandri, Francesco Pelagatti, Danilo Bersani et Luca Chiapponi.

Illustration & graphisme : Elli Jäger

Développement technique produit : Monika Schall

Rédaction : Felix Noe, Wolfgang Lüdtker

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu,

Marie-Laure Faurit (Tradixit)

Tous droits réservés

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2021 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

Fabriqué en Allemagne

