



Un jeu de Romain Caterdjian
et illustré par Jules Dubost.

En tant que photographe et aventurier, vous parcourez le monde à la recherche d'animaux sauvages pour enrichir vos albums. Au fil de vos escapades, vous avez eu la chance d'apercevoir un animal unique. Le Yéti ! Abasourdi par cette rencontre, vous avez à peine eu le temps de sortir votre objectif qu'il avait déjà disparu dans la nature...

PRINCIPE ET BUT DU JEU

À son tour un joueur peut au choix :

- Récupérer un Album.
- Prendre une Photo en posant une carte Paysage depuis sa main sur celle dans le support de jeu.

Si des animaux apparaissent partiellement ou totalement dans les objectifs des appareils photos de sa carte Paysage, le joueur prend alors les tuiles Photo des animaux correspondants et peut les poser dans ses Albums. Bien ranger ses photos dans ses Albums permet de gagner encore plus de Points de victoire. Si un animal est totalement visible dans un de vos objectifs, vous réussissez alors un **Perfect Shot**, et un pas de plus vers la victoire !

Quant au **Yéti**, il est si malicieux qu'on ne voit que la moitié de son corps sur les photos. Il faudra réunir deux moitiés différentes pour prouver au monde son existence... et gagner encore plus de Points de victoire.

CONTENU



1 SUPPORT DE JEU



40 CARTES PAYSAGE

104 TUILES PHOTO



34 CARTES ALBUM



1 JETON
PREMIER JOUEUR



8 JETONS
PERFECT SHOT

MISE EN PLACE

- 1 Placez le **support de jeu dans la boîte**, puis placez la boîte au centre de la table. Vous pouvez aussi jouer avec le support hors de la boîte si vous préférez.
- 2 **Mélangez les cartes Paysage et distribuez-en 3 à chaque joueur.** Les cartes en mains d'un joueur sont uniquement visibles par ce joueur. Faites une pioche face cachée avec les cartes restantes et placez-la à portée des joueurs. À **4 joueurs** utilisez toutes les cartes Paysage. Pour une partie à **3 joueurs**, retirez du jeu 10 cartes Paysage. À **2 joueurs**, retirez 20 cartes.
- 3 **Mélangez les cartes Album et révélez en 2.** Faites ensuite une pioche face cachée et placez-la à portée des joueurs et des 2 Albums révélés.
- 4 **Faites 3 tas de tuiles Photo** en les regroupant par type de paysage (Banquise, Montagne et Jungle).
- 5 **Mélangez les tuiles Photo Yéti** et regroupez-les en une pile **face cachée** (côté silhouette du Yéti).
- 6 Faites un tas de jetons Perfect Shot.
- 7 **Donnez le jeton Premier joueur au joueur qui a le plus récemment pris une photo dans la vraie vie.** Vous êtes maintenant prêt à jouer !



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

À noter : la main de chaque joueur est face cachée.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Lors de son tour, un joueur doit effectuer l'une des 2 actions suivantes :

PRENDRE UNE PHOTO ou **RÉCUPÉRER UN ALBUM**

PRENDRE UNE PHOTO

Le joueur pose une carte Paysage de sa main dans le support, au-dessus de la carte Paysage qui s'y trouve déjà. **Il peut orienter sa carte comme il le souhaite, même dans le sens opposé à celui de la carte dans le support.** Il ne peut pas placer une des cartes de sa main au-dessus du support pour évaluer ses chances avant de la poser puis la remettre dans sa main. Dès que le joueur a choisi une carte Paysage de sa main et son orientation, il doit la poser dans le support et ne peut plus la déplacer ou la toucher.

Pour chaque animal visible (un Yéti est considéré comme un animal), même partiellement, à travers les trous de sa carte Paysage (les objectifs des appareils photos visibles sur sa carte), **le joueur prend une tuile Photo correspondant à l'Animal.** Si c'est un Yéti, il pioche une tuile Photo Yéti face cachée et la révèle.

Plusieurs Animaux, ou parties d'Animaux, visibles dans un même trou donnent au joueur **autant de tuiles Photo que d'animaux différents visibles.**

Enfin le joueur pioche une carte à trous Paysage et c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.

Après de nombreuses manipulations du Sabot, il peut y avoir un peu de jeu dans la pose d'une carte Paysage. Nous incitons donc les joueurs à jouer dans un bon esprit pour juger d'une Photo ou d'un Perfect Shot.



Dans ce cas, le joueur prend 3 tuiles Photo. Une pour le Tigre, l'Éléphant et l'Aigle.



Un Tigre est visible dans un trou et un Éléphant apparaît dans un autre, bien joué ! Le joueur prend donc 1 tuile Photo Tigre et 1 tuile Photo Éléphant.



RÉCUPÉRER UN ALBUM

Le joueur a le choix de récupérer **soit l'une des 2 cartes Album face visible, soit la carte Album du dessus de la pioche** et la pose devant lui. S'il choisit un des Albums visibles, il en ajoute un nouveau face visible depuis la pioche.

PERFECT SHOT !

Lors de son tour, avant de choisir la carte Paysage qu'il va poser (*action Prendre une photo*), un joueur peut annoncer qu'il va faire un **Perfect Shot** (une photo parfaite d'un Animal en entier).

Si au moins 1 Animal est totalement visible à travers l'un des trous, **le joueur prend 1 seul jeton Perfect Shot en plus** de la tuile Photo de l'Animal (et d'éventuelles autres tuiles Photo) et le place devant lui sur sa face 2 Points. Il marquera 2 points de victoire en plus en fin de partie.

Si aucun Animal n'est **totalement** visible à travers l'un des trous, il prend 1 jeton Perfect Shot sur sa face 0 Point en plus des éventuelles tuiles Photos.

ATTENTION, un joueur ne peut annoncer que 2 Perfect Shot par partie ! À vous de les utiliser au bon moment.

*Ce tour-ci, un joueur a pris le risque d'annoncer à haute voix un **Perfect Shot**. Bien vu ! Un morse est totalement visible ! Il prend alors un jeton Perfect Shot en plus de la tuile Photo du morse et le place devant lui.*



LE YÉTI !

Lorsqu'un joueur prend une tuile Photo Yéti, il la retourne face visible et la pose devant lui. Étonnamment, il est impossible de prendre une photo de Yéti correctement. Chaque tuile Yéti ne présente donc qu'une moitié droite ou gauche du Yéti.

Cette tuile Photo compte comme n'importe quelle autre tuile Photo sauf qu'elle n'est associée à aucun milieu naturel en particulier (Banquise, Montagne ou Jungle). Le Yéti n'est pas considéré comme vivant dans un Milieu Naturel spécifique.

Lors du calcul des scores, un joueur gagne **1 Point de victoire en plus pour chaque Yéti qu'il a réussi à compléter**. Un Yéti est complet lorsque sa partie gauche et sa partie droite sont côte à côte sur un même Album.



Dans cet Album, le Yéti est complet.



Dans cet Album, le Yéti n'est pas complet.

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

ORGANISER SES ALBUMS

À n'importe quels moments de la partie, même lors du calcul des scores, un joueur peut poser une tuile Photo sur l'un de ses Albums et déplacer ses tuiles Photos comme il le souhaite entre ses différents Albums. Une tuile Photo doit être posée sur l'un des emplacements prévus d'un Album. Il y a 2, 3 ou 4 emplacements disponibles selon les Albums.

Chaque Album donne des **Points bonus** lors du calcul des scores **s'il est complet** (si tous ses emplacements contiennent une tuile Photo) **ET si toutes ses tuiles Photo répondent à la Condition d'obtention des Points bonus.**

Les Conditions pour obtenir des Points bonus



Tous les Animaux sont de la même Espèce.



Tous les Animaux sont d'une Espèce spécifique (ici, des Morses).



Tous les Animaux sont d'Espèces différentes.



Tous les Animaux vivent dans un Milieu naturel spécifique (ici, la Jungle).

IMPORTANT :

- Un joueur peut poser une tuile Photo sur un Album même si elle ne respecte pas la Condition d'obtention des Points bonus.
- Le Yéti n'est pas considéré comme vivant dans un Milieu Naturel spécifique. Il ne permet donc pas d'obtenir les Points bonus correspondants s'il est posé sur un Album avec ce type de Condition.
- Le Yéti étant considéré comme un animal, un joueur obtient le bonus \equiv (tous les Animaux sont de la même Espèce) s'il y a 4 tuiles Photo Yéti sur son Album. De même, un Album de 3 emplacements contenant les tuiles Photo Yéti, Tigre et Morse permet d'obtenir le bonus \neq (tous les Animaux sont d'Espèces différentes).

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche de cartes Paysage est vide, continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Puis, chaque joueur joue un dernier tour avant que la partie ne prenne fin. Il est ensuite temps de calculer les scores de chacun.

Chaque joueur obtient :

1 Point par tuile Photo posée sur ses Albums, même lorsqu'un Album n'est pas complet.

2 points par Perfect Shot réussi.

1 Point par Yéti complet sur un même Album (Un Yéti est complet lorsque sa partie gauche et sa partie droite sont côte à côte sur un même Album).

1, 2 ou 3 Points bonus par Album qui remplit les Conditions d'obtention des Points bonus.

Attention : Les tuiles Photo qui ne sont pas sur un Album ne rapportent aucun Point !

Le joueur qui obtient le plus de Points est déclaré meilleur Photographe-Aventurier et gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Yétis sur ses Albums gagne la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



Ce joueur obtient 8 Points grâce aux 8 Photos sur ses Albums, 2 de ses Photos ne sont pas sur des Albums, elles ne lui rapportent donc rien. Ce joueur possède 1 jeton Perfect Shot qui lui rapporte +2 Points. Enfin, le 1^{er} et le 3^e Album sont complets et respectent les Conditions d'obtention de Points bonus, ce qui lui permet d'obtenir 4 Points supplémentaires. Le joueur a donc 14 Points à la fin de la partie.



Ce joueur obtient 10 Points grâce aux 10 Photos sur ses Albums. Le 1^{er} Album est complet et respecte les Conditions d'obtention de Points bonus, ce qui lui permet d'obtenir 3 Points supplémentaires. Le 2^e Album est complet mais ne respecte pas la Condition d'obtention des Points bonus, et le 3^e n'est pas complet. Ces 2 Albums ne rapportent donc aucun Point bonus. Le Yéti complet sur le 1^{er} Album donne 1 Point en plus. Ainsi, le joueur a 14 Points à la fin de la partie.