



LIVRE DE RÈGLES



PRÉSENTATION

Le soleil se lève sur des rues désertes et des gratte-ciels délabrés. Personne ne sait pourquoi ils ont été abandonnés, ni depuis combien de temps. En réalité, personne ne saurait dire s'il y a quelqu'un à proximité pour l'expliquer. Malgré les difficultés, la nature fait preuve d'une résilience remarquable. Elle a déjà commencé à bourgeonner à travers les fissures du trottoir et à émerger des égouts pluviaux. La faune sauvage fait son grand retour, trouvant refuge dans les boîtes aux lettres et sous les ponts. Avec votre aide, nous pouvons transformer cette jungle de béton et d'acier en un écosystème florissant.

Dans Overgrown, les joueurs jouent à tour de rôle en ramassant des tuiles dans l'Éther et les posant dans leur ville, formant des ensembles de tuiles Terre, Eau et Soleil qui se combinent pour développer des blocs végétalisés. Les blocs végétalisés peuvent ensuite être combinés pour créer de nouveaux écosystèmes. Les joueurs peuvent également créer des motifs de tuiles d'un seul élément qui, au lieu de développer la végétation, attirent la faune sauvage dans leur ville. Les joueurs doivent bien réfléchir à l'emplacement de leurs tuiles, car c'est ainsi que celles-ci seront affichées à leurs adversaires ! La partie prend fin lorsqu'un joueur a complété sa Ville. Le joueur dont la ville est la plus verdoyante remporte la partie !

CONTENU



48 TUILES ÉLÉMENTS
(16 CHACUNE POUR LA TERRE, L'EAU ET LE SOLEIL)



30 TUILES POLLUTION



24 TUILES VÉGÉTALISÉES



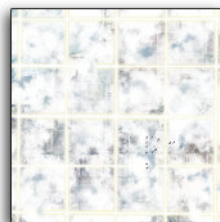
14 TUILES ÉCOSYSTÈME
(DEUX FOIS PLUS ÉPAISSES QUE LES TUILES VÉGÉTALISÉES)



5 TUILES CRATÈRE
(4 VILLES ET 1 ÉTHER AVEC LE CADRE DE SURLIGNAGE)



15 JETONS FAUNE



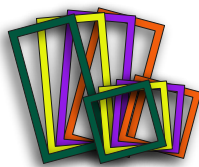
1 PLATEAU ÉTHER



4 PLATEAUX DE VILLE



4 CARTES DE RÉFÉRENCE



8 AURAS
(4 GRANDES ET 4 PETITES)



SAC DE RECYCLAGE



15 CARTES FAUNE

RETOURNEZ-MOI !

Les tuiles Cratère, Végétalisées et Écosystème ont des faces alternées qui indiquent leur valeur en points et leur fonction dans le jeu. Choisissez la face que vous préférez.

PRÉPARATION

1. Déposez l'Éther au centre de la boîte du jeu, entre tous les joueurs
2. Chaque joueur reçoit une Ville, une Aura grande et une Aura petite de la couleur de son choix, ainsi qu'une carte de référence
3. Chaque joueur place une petite Aura sur l'un des coins de l'Éther
4. Remplissez l'Éther avec des tuiles, comme illustré ci-dessous
 - i. Remplissez le sac de recyclage avec 9 de chaque tuile Élément (☀️💧🌳), 3 tuiles Pollution (☠️), et la tuile Cratère de l'Éther (👁️)
 - ii. Pour commencer, prenez une paire de tuiles au hasard dans le Sac de Recyclage et posez-les sur chaque espace



- iii. Si la tuile Cratère est tirée, placez-la seule sur l'espace. Remettez l'autre tuile tirée dans le Sac de Recyclage
Si la tuile Cratère est placée dans une Aura, positionnez l'Aura en diagonale vers le centre du tableau
Entourez la tuile Cratère du cadre de surlignage (👁️) pour indiquer que cet espace ne sera pas utilisé dans la partie
 - iv. Une fois l'Éther complètement rempli, remplissez le Sac de Recyclage et assurez-vous que chaque espace contienne deux tuiles, sauf celui qui abrite la tuile Cratère
5. Chaque joueur place une tuile Cratère (👁️) dans sa Ville, à l'emplacement correspondant à la tuile Cratère posée sur l'Éther
 6. Selon le nombre de joueurs, ajoutez les tuiles Éléments suivantes au Sac de Recyclage
2 joueurs: 5 de chaque Élément (15 tuiles)
3 joueurs: 6 de chaque Élément (18 tuiles)
4 joueurs: 7 de chaque Élément (21 tuiles)
(Rangez les tuiles d'Élément dans la boîte)
 7. Mélangez le Deck de la faune sauvage et placez-le près de l'Éther, puis révélez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 1
 8. Posez les tuiles Végétalisée, Écosystème, Pollution et les jetons de Faune sauvage à la portée de tous les joueurs

RÈGLES DU JEU

Le joueur qui a le plus récemment arrosé une plante commence. Le tour de chaque joueur est composé de 5 étapes dans l'ordre suivante :

RÉCUPÉRER deux tuiles provenant du même espace dans l'Éther.

POSER les tuiles sélectionnées dans votre Ville.

DÉPLACER l'Aura de votre couleur dans l'Éther pour qu'elle corresponde à la position des tuiles posées.

ATTIRER la faune sauvage en associant les motifs révélés.

FAIRE POUSSER la végétation dans certaines zones de votre ville en combinant des Éléments.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'est plus en mesure de **POSER**.

RÉCUPÉRER

Sélectionnez deux tuiles de n'importe quel espace dans l'Éther entouré par l'Aura de n'importe quel joueur.

Si aucun espace des Auras ne contient de tuiles, ajoutez 3 tuiles Pollution (2 tuiles dans une partie à 2 joueurs) dans le Sac de Recyclage et remplissez à nouveau tout l'Éther, en commençant par les Auras vides. Procédez ensuite à la sélection depuis les Auras comme d'habitude.

Dans le cas improbable où vous manqueriez de pollution, remplissez à nouveau sans ajouter de pollution dans le sac.



Jean (le joueur en Orange) a 2 choix : la paire des tuiles Soleil et Eau de son Aura à lui, ou la paire des tuiles Terre de l'Aura **d'Anita** (la joueuse en Violet).

POSER

Posez dans votre Ville les tuiles que vous avez prises. Les tuiles peuvent être placées sur n'importe quel espace, à condition qu'elles soient adjacentes les unes aux autres. (Pas en diagonale)

Les tuiles ne doivent pas être nécessairement posées à côté des tuiles précédemment posées, mais doivent être adjacentes aux tuiles posées au même tour.

L'espace occupé par la tuile Cratère est inutilisable, et cette tuile ne pourra jamais être enlevée.

Si vous ne pouvez pas remplir deux espaces adjacents dans votre Ville, **le jeu se termine immédiatement !**



Après avoir tiré une paire de tuiles, **Jean** doit les poser dans sa Ville. Dans le coin inférieur droit de sa ville, il ne lui reste que trois espaces vides, ce qui lui permet de placer ses tuiles côte à côte. Il ne peut pas les placer dans les espaces vides à gauche, car elles ne seraient pas adjacentes.

POLLUTION !

Einmal platziert, sind Verpestungskacheln schwer zu entfernen, aber du wirst belohnt, wenn du sie beseitigen kannst.

EMPLACEMENT INVALIDE

(Les tuiles ne sont pas adjacentes)



EMPLACEMENT VALIDE

(Les tuiles sont adjacentes)



DÉPLACER

Retirez votre Aura de l'Éther. Ensuite, utilisez le cratère comme une référence partagée entre votre Ville et l'Éther, replacez votre aura dans l'Éther pour qu'elle corresponde à la position des 2 tuiles que vous avez posées dans votre Ville dans l'étape **POSER**.

Si votre Aura chevauche partiellement celle d'un autre joueur, utilisez votre Aura plus petite pour encercler uniquement l'espace non encore encerclé par l'Aura de l'autre joueur. Si votre Aura chevauche complètement celle d'un autre joueur, retirez simplement votre Aura de l'Éther.

DÉPLACEZ AVANT D'ATTIRER !

Assurez-vous de compléter l'étape **DÉPLACER** avant de passer à l'étape **ATTIRER**.

Vous devez uniquement avoir une (ou aucune) de vos auras dans l'Éther, ne laissez pas une aura que vous avez déplacée au tour précédent lorsque vous passez à l'autre Aura.

*Après avoir posé les tuiles Soleil et Eau sur les espaces surlignés dans sa Ville, **Jean** déplace alors son Aura dans l'Éther pour aligner les espaces. Cependant, comme son Aura se superpose à celle d'**Anita**, il retire sa grande Aura et utilise sa petite pour encercler les tuiles Eau et de Pollution qui n'étaient pas encore entourées.*



ATTIRER

Si des combinaisons de tuiles Éléments dans votre ville correspondent à une carte Faune révélée, récupérez tous les jetons Faune disponibles et placez-les sur la tuile indiquée par l'empreinte de patte. Ensuite, révélez une nouvelle carte Faune pour remplacer la carte assortie.

- Les combinaisons peuvent être pivotées et/ou retournées pour correspondre (pour cette raison, il arrive que plusieurs tuiles soient valables pour placer le jeton Faune sauvage).
- Aucune des tuiles utilisées pour attirer la Faune ne doit porter de jetons Faune préalablement posés
- Vous ne pouvez pas attirer la Faune avec la carte révélée à votre tour
- Vous pouvez attirer plusieurs animaux sauvages en un seul tour

FAUNE ATTIRÉE

(Les combinaisons peuvent être pivotées et/ou retournées tout en restant correspondantes)



FAUNE ATTIRÉE

(La tuile Faune doit être placée sur l'une des tuiles centrales, car la combinaison peut être retournée)



FAUNE NON ATTIRÉE

(La combinaison a déjà de la Faune présente)



FAIRE POUSSER

Dans votre Ville, si vous avez des tuiles Terre, Eau et Soleil adjacentes, vous pouvez les combiner pour développer la végétation dans une zone spécifique de votre Ville ! Placez 3 tuiles Élément identiques dans le Sac de Recyclage, puis remplacez l'une d'elles par une tuile Végétalisée. Vous **devez** développer la végétation pour chaque groupe d'Élément valide et présent dans votre Ville.

GROUPES D'ÉLÉMENTS VALIDES



Ensuite, si vous avez 3 tuiles Végétalisées adjacentes, elles se transforment en une tuile Écosystème. Défaussez 3 tuiles Végétalisées et remplacez-en une par une tuile Écosystème.

GROUPES NON VALIDES

Les 3 tuiles du groupe doivent être directement adjacentes, pas en diagonale.



Si vous avez plusieurs groupes valides, vous pouvez choisir les tuiles que vous souhaitez combiner.



Vous pouvez placer la nouvelle tuile sur n'importe quel espace précédemment occupé par une tuile combinée.



POLLUTION !

La tuile Écosystème élimine la pollution adjacente lorsqu'elle se développe !



Toutes les pièces de faune sauvage présentes sur les tuiles utilisées pour faire pousser la végétation migrent vers la nouvelle tuile, indépendamment de leur position initiale. Plusieurs animaux sauvages peuvent se retrouver sur une tuile végétalisée ou un écosystème si plusieurs tuiles utilisées pour faire pousser la végétation étaient peuplées de faune.

Lorsqu'une tuile Écosystème se développe, elle élimine les tuiles Pollution dans les 4 espaces adjacents ! Gardez la pollution près de votre Ville, vous recevrez un bonus lors de son élimination !

1



La tuile d'Eau, nouvellement posée, complète la combinaison sur une carte Faune. **Jean** prend un jeton Faune et le pose sur la tuile indiquée par la carte. Ensuite, il révèle une nouvelle carte Faune.

2



Jean possède également des tuiles Terre, Eau et Soleil, qui forment un groupe d'Élément. Il peut donc les transformer en une tuile végétalisée. Il met de côté le jeton Faune avant de retourner les tuiles Élément dans le Sac de Recyclage.

3



Après avoir retourné les tuiles Élément dans le Sac de Recyclage, **Jean** pose une tuile Végétalisée sur 1 des 3 espaces occupés par les tuiles Élément. Il décide de remplacer la tuile Soleil, ce qui lui permet de créer un groupe de tuiles Végétalisées, qu'il pourra ensuite transformer en un Écosystème !

4



Jean choisit de placer l'Écosystème à l'emplacement initial de la tuile Soleil, car une zone polluée se trouve à proximité !

Finalement, il prend le jeton Faune qu'il avait mis de côté et le pose sur la nouvelle tuile Écosystème.

FIN DE JEU ET PONCTUATION

Lorsqu'un joueur ne peut plus **POSER** (par exemple, s'il ne peut pas placer deux tuiles adjacentes l'une à l'autre pendant son tour) la partie prend fin immédiatement. Les joueurs marquent alors des points 🍃 en fonction du nombre de tuiles et de la faune présents dans leur Ville :

FAUNE



1 sur une tuile Élément



2 sur une tuile Végétalisée

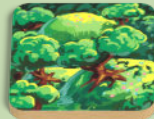


3 sur une tuile Écosystème

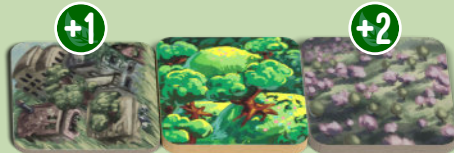
TUILES



1 pour une tuile Végétalisée



2 pour une tuile Écosystème seule...



... Mais, si c'est le cas, ajoutez également les 🍃 de base des tuiles adjacentes

POLLUTION

1 pour chaque Pollution éliminée de la Ville

Le joueur ayant le plus de 🍃 gagne !

En cas d'égalité, le joueur possédant le moins de tuiles Pollution dans sa ville remporte la partie.

Si la partie se termine toujours par une égalité, le joueur possédant le plus de Faune gagne.

1 Cette tuile Faune est sur un Écosystème, cela vaut 3

2 Cette tuile Écosystème est à côté d'une autre tuile Écosystème, cela vaut 4 (2 + 2)

3 Cette tuile Écosystème est à côté d'une autre tuile Écosystème et d'une tuile Végétalisée, cela vaut 5 (2 + 2 + 1)

4 Cette tuile Végétalisée vaut 1

5 Cette tuile Écosystème est à côté de 2 tuiles Végétalisées, cela vaut 4 (2 + 1 + 1)

6 Cette tuile Végétalisée vaut 1

7 N'oubliez pas le bonus de 1 pour la pollution qu'il avait éliminée précédemment !



Jean a terminé la partie car il n'a pas pu poser de tuiles pendant son tour, faute de deux espaces vides adjacents dans sa Ville.

En additionnant les points de ses tuiles et de sa faune, ainsi que son point bonus pour avoir éliminé la tuile Pollution, il obtient un total de 19.

DÉVELOPPEMENT AVANCÉ DES ÉCOSYSTÈMES

Vous pouvez aussi effectuer l'étape **FAIRE POUSSER** en suivant les règles suivantes :

- Les nouvelles tuiles Végétalisées ou Écosystèmes ne peuvent remplacer qu'une tuile déjà posée au tour en cours.
- Si les deux tuiles posées lors de ce tour ont servi à créer une nouvelle tuile, le joueur pourra choisir quelle tuile remplacer.



Une fois les tuiles Terre et Soleil surlignées posées, la tuile Végétalisée qui en résulte doit remplacer la tuile Terre, car les tuiles Soleil et Eau ont déjà été posées le tour précédent.

JEU D'ÉQUIPE

Pour quatre joueurs souhaitant une expérience plus stratégique, former des équipes de deux est une excellente option. Lorsque vous jouez en équipe, il y a quelques petites modifications à apporter aux règles :

- Chaque équipe choisit une seule paire d'Auras. (Chaque joueur conserve sa Ville)
- Les équipes jouent à tour de rôle en fonction du placement des joueurs. (Orange 1, Violet 1, Orange 2, Violet 2)
- Jouez à tour de rôle comme d'habitude. Lorsque vous arrivez à l'étape **DÉPLACER**, déplacez l'aura de votre équipe comme si c'était la vôtre.
- À la fin de la partie, l'équipe ayant obtenu le plus de points gagne !

MODE SOLO

Pour une partie rapide en mode solo, appliquez les modifications suivantes :

PRÉPARATION

- Prenez uniquement une Aura grande, et posez-la dans n'importe quel coin de l'Éther.
- Lorsque vous posez la tuile Pollution dans l'Éther, posez également une tuile Pollution dans votre Ville au même endroit.
- Piochez une seule carte Faune du Deck et remettez le reste dans la boîte.
- Une fois l'Éther rempli, placez deux exemplaires de chaque Élément dans le Sac de Recyclage.
- En mode solo, vous n'avez pas besoin de créer une pile Pollution, aucune autre Pollution n'est requise en mode solo.

Vous pouvez modifier la difficulté en modifiant la préparation comme suit :

- Facile:** Ne piochez aucune carte Faune et ne posez aucune tuile Pollution dans votre Ville.
- Difficile:** Piochez deux cartes Faune et placez des tuiles Pollution dans votre Ville qui correspondent aux deux premières tuiles Pollution piochées pour l'Éther.
- Impossible:** Piochez 3 cartes Faune et placez des tuiles Pollution dans votre Ville, en les disposant de manière à correspondre aux 3 premières tuiles Pollution piochées pour l'Éther.

RÈGLES DU JEU

- L'objectif du jeu est de débarrasser l'Éther et votre Ville de toute Pollution, et d'attirer la Faune des cartes piochées (si c'est le cas).
- La partie reprend le même principe que le jeu de base, avec une seule différence notable, la méthode de remplissage de l'Éther.
 - Chaque fois que vous faites pousser la végétation et que l'espace où vous placez votre nouvelle tuile dans l'Éther est vide, remplacez-le d'une tuile du sac.
 - Lors du développement d'un Écosystème, assurez-vous également de remplir quatre espaces adjacents dans l'Éther. (S'il est vide)
 - Si votre Aura est vide au début de votre tour, vous perdez la partie !
- Vous gagnez lorsque toute la pollution est éliminée et que toute la Faune est attirée.

DOIS-JE PRENDRE UNE PAIRE DE TUILES À MON TOUR ?

Oui, vous devez absolument prendre une paire.

À QUOI SERVENT LES TUILES ÉCOSYSTÈME ET LES DIFFÉRENTS JETONS FAUNE ?

Les tuiles Écosystème et les jetons Faune unique offrent la possibilité de personnaliser votre Ville, mais leur valeur en points est identique à celle des autres tuiles.

QUE SE PASSE-T-IL SI J'AI TROIS TUILES ÉCOSYSTÈME ADJACENTES ?

Les Écosystèmes ont atteint leur stade de développement maximal. Vous gagnez beaucoup de  pour les avoir les uns à côté des autres, mais il n'est pas possible de les combiner.

PUIS-JE ATTIRER PLUSIEURS ANIMAUX SAUVAGES EN UN SEUL TOUR ?

Oui, tant que le deuxième motif Fauna ne contient aucun jeton Fauna après avoir attiré la Fauna du premier motif.

EST-IL POSSIBLE D'AVOIR DEUX TUILES POLLUTION DANS LE MÊME ESPACE DANS L'ÉTHÉR ?

Il est tout à fait possible de piocher deux tuiles Pollution en remplissant l'Éther, et si vous devez les prendre, cela peut faire mal. Pour une expérience de jeu moins intense, vous pouvez appliquer une règle qui vous permet de piocher à nouveau si vous tirez une paire de tuiles Pollution.

QUE SE PASSE-T-IL SI VOUS MANQUEZ DE TUILES LORS DU REMPLISSAGE DE L'ÉTHÉR ?

Si un espace ne contient qu'une seule tuile, remettez cette tuile dans le sac, mais continuez sinon l'étape Récupérer comme d'habitude. Lorsque vous remplissez l'Éther, commencez d'abord par les espaces vides dans les Auras.

Créateur : Bryan Bell

Illustration : Andy Alves

Polices : Ostrich Sans est distribué sous licence SIL Open Font License, version 1.1.

Les icônes :

Sun créé par Lorc est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Waterfall créé par Delapouite est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Soil créé par heri kusyanto (<https://thenounproject.com/icon/soil-6361265/>)

Leaf créé par Lorc est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Flat Paw Print créé par Lorc est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

New Shoot créé par Lorc est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Duration Icon créé par Delapouite est distribué sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

REMERCIEMENTS

Un grand merci à ma partenaire de vie et d'affaires, Anita, pour son soutien indéfectible tout au long du développement de ce jeu. Ses encouragements et ses innombrables parties de tests ont été essentiels pour mener ce projet à bien.

Merci à Byron, Travis et James pour leurs innombrables tests du jeu et leur précieuse aide bénévole à l'écriture et à l'édition.

Merci à PlaytestNW et Blue Highway Games d'avoir organisé des rencontres inestimables entre concepteurs et professionnels du secteur dans la région de Puget Sound. Je tiens à remercier personnellement Connor, Ashwin, Rob, Ted, Clint, Hollis et Joseph pour leur temps consacré au test du jeu et à leurs conseils précieux.

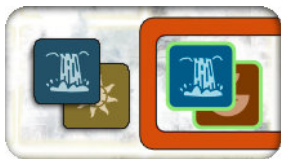
Un remerciement spécial à Amy Zhang pour son aide dans la conception du logo Good Time Hat.

Un grand merci à Andy Alves ! Ce jeu consiste à transformer une ville en ruine en un paradis vibrant, et il fallait que ce soit magnifique. Merci beaucoup pour votre travail !

Un remerciement spécial à Trevor Cassidy pour m'avoir présenté Andy.

RÉFÉRENCE

RÉCUPÉRER



Prenez une paire de tuiles d'un même espace dans l'Aura d'un joueur.

POSER



Posez les tuiles l'une à côté de l'autre dans votre Ville.

DÉPLACER



Déplacez votre Aura pour qu'elle corresponde à la position de vos tuiles posées.

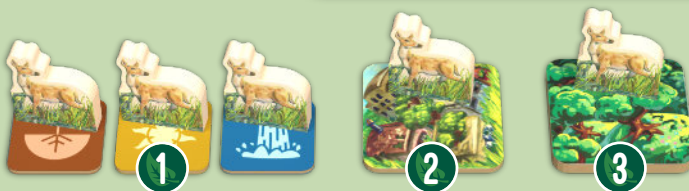
ATTIRER



Posez un jeton Faune sur n'importe quelle combinaison, et révélez une nouvelle carte.

PONCTUATION

FAUNE



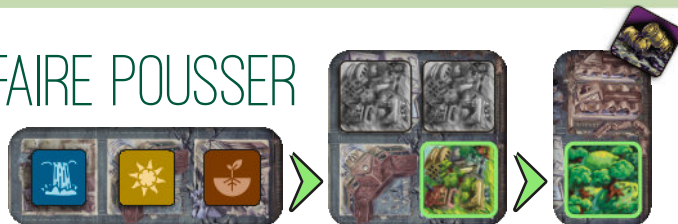
TUILES



POLLUTION



FAIRE POUSSER



Combinez des Éléments pour créer des tuiles Végétalisées, puis combinez ces tuiles pour former des Écosystèmes et ainsi éliminer la pollution.