*Lors du dernier tour, un joueur peut visiter un septième Monument grâce à ces bonus, mais il ne peut pas débloquer un septième bonus de Monument. Il marque tout de même un point bonus s'il est le premier joueur à visiter ce Monument.*

### BLOQUÉ ?

À tout moment, les joueurs peuvent choisir de changer un virage ou une ligne droite en une intersection en « T ». **Chaque type de Chemin ne peut être transformé qu'une fois.** Cependant, évitez le plus possible d'effectuer cette action puisque vous devrez alors entourer l'icône correspondante en bas à droite de votre feuille de Score, ce qui vous fera perdre 3 points à la fin de la partie.

*Remarque : Lorsqu'un joueur change un virage ou une ligne droite en une intersection en « T », il arrive qu'une boucle soit créée, alors n'oubliez pas de dessiner une Statue si cette situation se produit !*

## FIN DE LA PARTIE

À la fin d'un tour, si un joueur (ou plus d'un joueur) a visité 6 Monuments OU dessiné 6 Ibis sur sa feuille, la partie prend fin *(remarque : dans le cas peu probable où aucun joueur ne peut atteindre l'un de ces objectifs, la partie prend fin lorsqu'un joueur a rempli sa grille entièrement).*

### COMPTEZ VOS POINTS !

*À la fin de la partie, chaque joueur calcule les points marqués selon les règles suivantes :*

1. Vous marquez 1 point pour chaque Monument visité en premier (en ayant entouré le « 1 » correspondant sur votre feuille).
2. Le joueur qui a dessiné **le plus** de Statues marque 1 point par Statue dessinée (en cas d'égalité, les joueurs à égalité marquent 1 point chacun).
3. Vous marquez ensuite des points en fonction de vos bonus de Monument.
4. Enfin, vous perdez 3 points par Chemin changé en une intersection en « T » (maximum deux fois).

**Le joueur qui marque le plus de points l'emporte !**

*Remarque : En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a mis fin à la partie l'emporte. Si plusieurs joueurs ont mis fin à la partie et qu'ils sont à égalité, celui qui a visité le plus de Monuments l'emporte. Si ces joueurs sont toujours à égalité, celui qui a dessiné le plus de Statues l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.*



## COMMENT JOUER

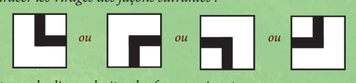
Chaque tour de jeu commence par le lancer de dé d'un joueur. Ensuite, chaque joueur dessine ce qui est indiqué sur la face supérieure du dé dans une des cases vides de sa feuille de Score. **Une case « vide » est une case sans Chemin tracé ni Ibis dessiné** (les cases qui présentent une Statue ou un Monument n'empêchent pas les joueurs d'y dessiner le résultat du dé).

### TRACER DES CHEMINS

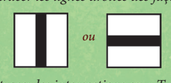
Si la face supérieure indique un Chemin, celui-ci doit remplir la case choisie de part en part. Les Chemins ne doivent pas forcément être adjacents à ce qui a déjà été dessiné et ne doivent pas forcément être reliés entre eux (mais vous marquerez plus de points s'ils le sont). Vous pouvez laisser des cases vides pour (espérer) les remplir lors d'un prochain tour.

Vous pouvez faire pivoter le Chemin à tracer pour le placer sur votre feuille, mais vous ne pouvez tracer chaque Chemin qu'en le tournant de 90 degrés (voir ci-dessous).

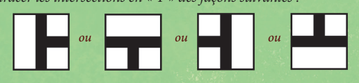
*Vous pouvez tracer les virages des façons suivantes :*




*Vous pouvez tracer les lignes droites des façons suivantes :*




*Vous pouvez tracer les intersections en « T » des façons suivantes :*



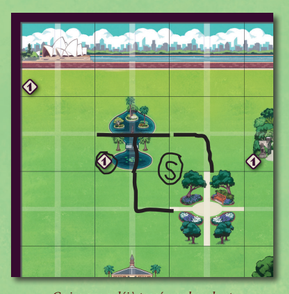

### DESSINER DES IBIS

Vous devez dessiner les Ibis sur les cases de votre feuille, comme pour les Chemins. Un Ibis présent sur une case empêchera le joueur d'y tracer un Chemin. Un Ibis présent sur un Monument empêchera le joueur d'apercevoir ce Monument. En fonction des bonus de Monument débloqués par les joueurs, dessiner des Ibis peut également donner des points aux joueurs (voir page 7).



### DESSINER DES STATUES

Lorsqu'un joueur crée une boucle en traçant des Chemins, il doit dessiner une Statue (ou bien un « S » dans un cercle) à l'intérieur de cette boucle. Les Statues n'empêchent PAS les cases de recevoir d'autres dessins. S'il n'y a aucune case vide à l'intérieur de la boucle, dessinez simplement la Statue dans la boucle à un endroit possible. En fonction des bonus de Monument débloqués par les joueurs, dessiner des Statues peut également donner des points aux joueurs à la fin de la partie (voir page 7).



*Ce joueur a déjà tracé une boucle et dessiné une Statue. (Ce joueur était d'ailleurs le premier à visiter la Mare aux canards, il marquera donc un point bonus à la fin de la partie !)*

*Ce joueur est parvenu à tracer deux boucles qui comportent des chemins en commun et a donc dessiné deux Statues. (Ce joueur était d'ailleurs le premier à visiter le Lion Gate, il marquera donc un point bonus à la fin de la partie ; il a également visité le Figuier de la baie de Moreton, mais pas en premier, il a donc barré le point bonus correspondant.)*

### VISITER DES MONUMENTS

Chaque feuille comporte 8 Monuments différents dessinés. Un « 1 » est inscrit en bas à gauche de chaque Monument. **On considère qu'un Monument est « visité » par un joueur lorsque ce dernier trace un Chemin sur la case du Monument ET que ce Chemin est relié au carrefour central.** La première personne à visiter chaque Monument doit en faire part aux autres joueurs (en disant « j'ai visité l'Opéra ! », par exemple) et entourer le « 1 » de cette case (ce qui lui rapportera 1 point à la fin de la partie pour avoir visité ce Monument en premier). Les autres joueurs doivent ensuite barrer ce même « 1 » sur leur feuille. N'oubliez pas que tracer un Chemin adjacent au Monument n'est pas suffisant : il faut tracer un Chemin qui passe par celui-ci !

*Remarques : Si d'autres joueurs visitent ce Monument par la suite, ils ne marqueront pas son point bonus. Si plusieurs joueurs visitent un même Monument lors d'un tour, ils entourent tous le « 1 ».*



Lorsque vous visitez un Monument, choisissez un bonus de Monument indiqué à droite de votre feuille. Une fois choisi, cochez la case blanche qui lui correspond. Des joueurs différents peuvent choisir le même bonus au cours de la partie. Cependant, aucun joueur ne peut choisir plus de 6 bonus de Monument pendant la partie.

### LES BONUS DE MONUMENT

*Vous marquez 1 point à la fin de la partie.*

*Vous marquez 2 points à la fin de la partie.*

*Vous marquez 1 point par Ibis dessiné sur votre feuille à la fin de la partie.*

*Vous marquez 1 point par groupe d'Ibis distinct dessiné sur votre feuille à la fin de la partie (on ne considère pas les Ibis adjacents diagonalement comme adjacents l'un à l'autre).*

*Choisissez 1 groupe d'Ibis adjacents orthogonalement que vous avez dessinés sur votre feuille (les Ibis adjacents diagonalement ne comptent pas). Vous marquez 1 point par Ibis dans ce groupe à la fin de la partie.*

*Vous marquez 1 point par Statue dessinée sur votre feuille à la fin de la partie.*

*Dessinez immédiatement une Statue supplémentaire n'importe où sur votre feuille.*

*Tracez immédiatement un virage n'importe où sur votre feuille.*

*Tracez immédiatement une ligne droite n'importe où sur votre feuille.*

*À partir de maintenant, lorsque vous devez tracer une intersection en « T », vous pouvez dessiner un Ibis.*

*Remarques : Vous pouvez combiner certains bonus ! En d'autres termes, si un joueur a dessiné 5 Ibis sur sa feuille, dont 2 dans un groupe et 3 dans un autre, et qu'il a choisi les trois bonus qui rapportent des points grâce aux Ibis, ce joueur marquera 10 points grâce aux Ibis à la fin de la partie (5 Ibis = 5 points ; 2 groupes d'Ibis = 2 points ; 3 Ibis dans son plus grand groupe d'Ibis = 3 points).*

*Il est également possible de gagner directement un autre bonus de Monument lors d'un même tour après avoir choisi l'un des bonus qui permettent de tracer un Chemin supplémentaire.*



## FEUILLES DE SCORE DIFFÉRENTES

Après avoir joué quelques parties, n'hésitez pas à utiliser les autres feuilles de Score : elles sont présentes au dos de chaque feuille de Score de base et sont indiquées par le symbole « * » (en haut, entre la carte et les bonus de Monument). Toutes les règles restent les mêmes, mais le jeu en lui-même change légèrement. Lors de chaque partie, tous les joueurs doivent utiliser le même côté de la feuille de Score.

## MODE SOLO

*A Walk in the Park* peut aussi se jouer seul. Votre but est de battre votre score, partie après partie. Vous pouvez d'ailleurs jouer avec des handicaps supplémentaires lors du mode solo :

- Si vous marquez moins de 18 points, vous perdez !
- Vous avez au maximum 18 tours. La partie s'arrête après 18 lancers de dé, même si vous n'avez pas visité 6 Monuments ou dessiné 6 Ibis, la partie s'arrête immédiatement, comme lors d'une partie à plusieurs). Pour garder une trace du nombre de tours, vous pouvez compter ceux-ci sur votre feuille ou simplement arrêter la partie lorsque vous n'avez plus que 6 cases vides sur votre feuille (moins de 6 cases si vous avez débloqué les bonus de Monument qui permettent de tracer des Chemins supplémentaires).

Puisque vous jouez seul, vous gagnez automatiquement le point bonus des Monuments. Dans le mode solo, vous marquez simplement 1 point par Statue (2 points par Statue si vous avez débloqué le bonus de Monument qui vous permet de marquer un point supplémentaire par Statue, bien entendu).

Si vous souhaitez tenter ce mode solo plus difficile, vous pouvez réduire votre nombre de tours. Les règles ci-dessus sont faites pour jouer au niveau 1 du mode solo. Le niveau 2 se joue en 14 tours maximum, le niveau 3 en 12 tours maximum et le niveau 4 en 10 tours maximum (réussir ce niveau est quasiment impossible) !

TABLE DES SCORES :
Moins de 18 points = **défaite**
18 à 20 points = Touriste
21 à 23 points = Sydnéen / Sydnéenne
23 à 25 points = Botaniste
25 points ou plus = Lachlan Macquarie

*Lachlan Macquarie était gouverneur de la Nouvelle-Galles du Sud de 1810 à 1821. Sa plus grande entreprise, la création du Royal Botanic Garden, ainsi que d'autres projets ont contribué à faire de la colonie pénitentiaire de Sydney la ville moderne qu'elle est aujourd'hui.*

## A WALK IN THE PARK

Un jeu de David Harding
Illustrété par Kerri Aitken
Traduit par Quentin Hanot

1 joueur ou plus / 20 min / Âge 10+

## PRÉSENTATION

Le Royal Botanic Garden de Sydney occupe une place particulière dans le cœur des habitants. Reconnu mondialement pour son emplacement, son charme et son importance à la fois historique et scientifique, chacun de ses 30 hectares est non seulement saisissant de beauté, mais propose également un cadre apaisant, loin de l'euphorie de la ville.

Dans *A Walk in the Park*, les joueurs tracent des Chemins sur la grille de leur feuille de Score pour tenter de relier les Monuments et de remplir d'autres objectifs. Le joueur qui marque le plus de points grâce aux différents Monuments, Ibis et aux diverses Statues l'emporte !

Alors rejoignez vite les pique-niqueurs, joggeurs, lorquets et ibis à cou noir pour profiter d'une magnifique journée dans ces jardins botaniques !

## MISE EN PLACE

Pour jouer à *A Walk in the Park*, donnez à chaque joueur une feuille de Score et un crayon (il y a deux types de feuille différents ; donnez bien le même type de feuille à chaque joueur). Laissez le dé à portée des joueurs.

JETONS UN COUP D'ŒIL À CETTE FEUILLE DE SCORE...

La zone des jardins à l'intérieur de laquelle vous vous promenez est représentée sur chaque feuille par une grille de 5x5 cases, soit 25 cases. La case centrale présente déjà un carrefour dont les joueurs pourront étendre les routes sur les autres cases de la grille à l'aide de leur crayon.

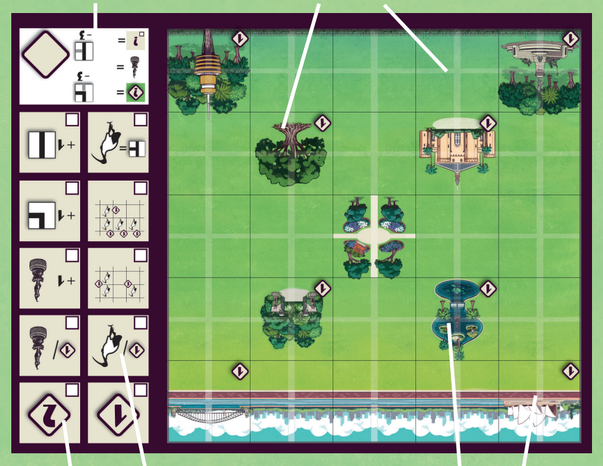
Il existe également 8 Monuments sur chaque grille ainsi qu'une liste de 10 bonus différents que les joueurs peuvent gagner lorsqu'ils aperçoivent un Monument.

Un emplacement situé en bas à droite de la feuille de Score vous permet de calculer votre score à la fin de la partie.



*Ces cases comportent des Monuments que vous devez tenter de relier à la case centrale grâce à des Chemins. Il existe 8 Monuments en tout.*

*Lorsqu'un Monument est relié au centre de la grille grâce à des Chemins, vous pouvez choisir un bonus et cocher la case blanche qui lui correspond.*



*Vous devez tracer des Chemins sur ces cases. Une case est « remplie » lorsqu'elle contient un Chemin ou un Ibis dessiné.*

*C'est ici que vous calculerez votre score à la fin de la partie. Le losange ci-dessus vous permettra d'indiquer votre score final.*

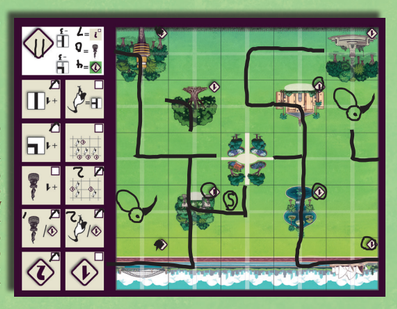
JETONS UN COUP D'ŒIL À CE DÉ À 6 FACES...

*En lançant le dé, vous pouvez obtenir l'un des 4 résultats suivants :*

*Virage (sur deux faces)* — *Ligne droite (sur deux faces)* — *Intersection en « T » (sur une face)* — *Ibis (sur une face)*

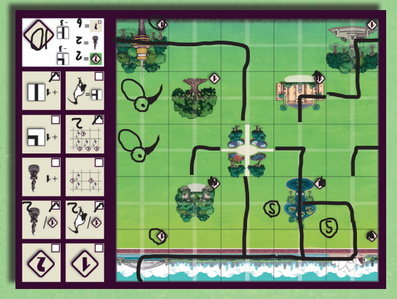


*Exemple de décompte des points :*
*A la fin d'une partie à 2 joueurs, le joueur du haut a mis fin à la partie en visitant 6 Monuments (remarque : le joueur du bas a tracé des Chemins sur 6 Monuments mais n'a visité que 4 Monuments ne sont pas reliés à la case centrale par des Chemins).*



*Le joueur du haut a marqué 4 points pour avoir visité 4 Monuments en premier. Il n'a marqué aucun point grâce aux Statues car il en possède moins que son adversaire. Il a ensuite marqué 7 points grâce aux bonus de Monument :*
- *2 points,*
- *1 point par Ibis (2 points),*
- *1 point par groupe d'Ibis (2 points),*
- *1 point par Statue (1 point).*

*Total : 11 points.*



*Le joueur du haut a marqué 2 points pour avoir visité 2 Monuments en premier. Il a marqué 2 points (1 point par Statue) car il possède plus de Statues que son adversaire. Il a ensuite marqué 6 points grâce aux bonus de Monument :*
- *1 point par Ibis (2 points),*
- *1 point par groupe d'Ibis (2 points),*
- *1 point par Statue (2 points).*

*Total : 10 points.*

*Le joueur du haut l'emporte !*
*Peut-être le joueur du bas aurait-il pu l'emporter s'il avait choisi de perdre 3 points pour changer un virage en une intersection en « T »...*



*Également disponible chez Grail Games :*

GRAIL GAMES



# LIVRET DE RÈGLES
# A WALK IN THE PARK

## ACKNOWLEDGEMENT OF COUNTRY*

Les créateurs de ce jeu souhaitent rendre hommage aux propriétaires et gardiens ancestraux du territoire du Royal Botanic Garden de Sydney : le clan Cadigal du peuple Eora.
Nous adorons ses cours d'eau, la vue de son ciel, ses collines, sa faune et sa flore.
Par ce jeu, nous souhaitons rendre hommage aux ancêtres de ce peuple et à ses doyens, ceux qui nous ont précédés, ceux qui nous accompagnent et ceux qui nous succéderont. Nous les remercions de nous avoir tant appris.
Nous sommes conscients de notre lien particulier avec cette terre et ses histoires, et nous leur rendons hommage par la danse, le chant, le goût, le toucher et le rêve.
Respectons toutes et tous les croyances et traditions du clan Cadigal lors de notre promenade sur cette terre.

BUJARI GAMARRUWA

*Un « Acknowledgement of Country » est une cérémonie australienne dont le but est d'attirer l'attention du public sur l'importance culturelle qu'a eu un clan ou peuple aborigène, considéré comme propriétaire ancestral des terres sur lesquelles a lieu la cérémonie.

# A WALK IN THE PARK

UN JEU DE
David Harding

ILLUSTRÉ PAR
Kerri Aitken

TRADUIT PAR
Quentin Hanot

Merci à tous les testeurs pour avoir contribué à la conception de ce jeu et merci à tous les backers du Kickstarter qui ont rendu ce jeu possible !

www.grail-games.com
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA

GRAIL GAMES

A Walk in the Park is ©2022 Grail Games. All rights reserved.
The A Walk in the Park logo is © Grail Games. The Grail Games goblet is TM and © Grail Games.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.
Avertissement : Risque d'étouffement ! Tenir à l'écart des enfants de moins de 3 ans. Veuillez conserver ces informations pour référence ultérieure.



Sig1 SideA Process Black 11/10/2021 11:13:28 Size: 210X285mm