

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

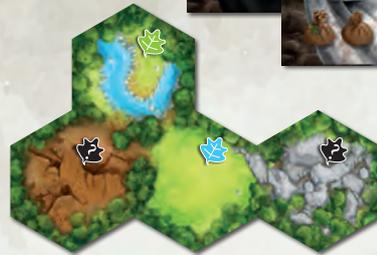
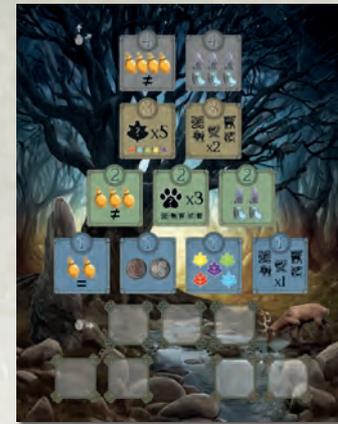
escaleajeux@gmail.com



N·E·M·E·T·O·N

Jadis, une malédiction s'est abattue en ces lieux : les troncs ont noirci, la sève est devenue nauséabonde et les feuilles se sont recroquevillées, comme mâchées d'effroi. Les druides ont fini par abandonner cette forêt car leurs pouvoirs semblaient impuissants face à ce terrible sortilège. Mais aux cris de détresse des animaux, derniers gardiens de ces chênes en perdition, quelques irréductibles druides décident de retourner au combat, d'explorer ce labyrinthe végétal afin de réhabiliter les Nemetons, ces sites sacrés où ils espèrent créer de nouvelles potions purificatrices...

CONTENU



x15

Belladone



x15

Millepertuis



x40



x4



x4



x6



x15

Aubépine



x15

Gui



x15

Pervenche



Finegas



Filidh



Muirne



Belisama



x24



x4



x4



x4



x4



x4



x7



x20



x20



x20



x20



x4



x4

PRINCIPE DE JEU

Gagnez le plus de points de prestige en découvrant des lieux sacrés, en réalisant des potions, en obtenant la confiance des animaux et en redonnant vie à la forêt. Mais le temps presse et tout reste à explorer...

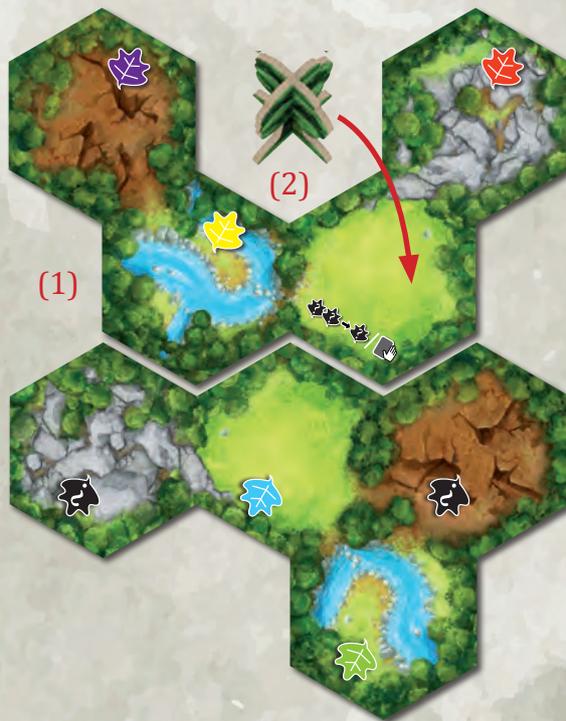
MISE EN PLACE

FORÊT DE DÉPART

Assemblez à votre convenance les 2 plateaux *Forêt* (1) et placez l'ensemble au centre de la table. Puis placez un *Chêne* (2) sur l'emplacement *Clairière* sans symbole *Plante*.

PLATEAU OBJECTIFS

Il (3) est placé à l'écart de la forêt de départ.



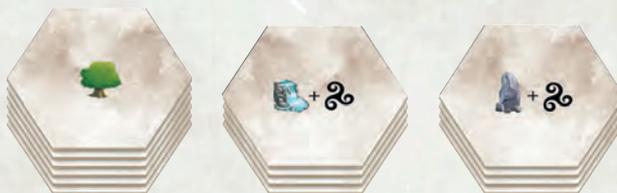
CARTES POTION :

Mélangez face cachée les 24 cartes : révélez 3 cartes à gauche du plateau (4), 2 autres au dessus de celui ci (5) et placez la pioche en haut à droite (6).

Prenez 3 plantes violettes et 2 plantes de chaque autre couleur : placez une plante aléatoirement sur chacun des 11 objectifs du plateau.

TUILES SPÉCIALES

Chêne (x6), *Source* (x4), *Nemeton* (x4). À proximité du plateau, mélangez et formez pour chaque type une pile, face cachée.



TUILES ANIMAL

Remplissez le sac avec les 38 tuiles *Animal* avec un fond gris foncé. Piochez et placez aléatoirement 7 d'entre elles (7) sur chacun des emplacements en bas du plateau.

JETONS TRISKELL

Disposez face cachée les 8 jetons *Triskell* à côté des tuiles spéciales.



ELEMENTS 3D

Chêne (x6), *Mégalithe* (x4), *Source* (x4)

Disposez les 14 éléments 3D restants à côté des tuiles spéciales.



PLANTES :

Constituez une réserve commune un peu à l'écart de la zone de jeu centrale, avec les 64 Plantes restantes.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :



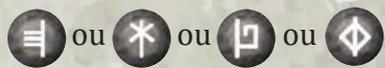
Un plateau individuel (8).
2 jetons (10) *Déplacement spécial*.
1 figurine (11) de la couleur de son plateau.
16 marqueurs (12) à son effigie.

- 1 tuile *Chouette* sur fond clair, posée (9) sur l'emplacement correspondant du plateau.
- 2 jetons (10) *Déplacement spécial*.
- 1 figurine (11) de la couleur de son plateau.
- 16 marqueurs (12) à son effigie.

Chaque joueur constitue ensuite sa pile de tuiles *Forêt*.

D'abord, il reçoit :

- 8 tuiles *Forêt* portant le même ogham :



Ces 8 tuiles sont mélangées face *Lune* visible et empilées aléatoirement.



Face Lune
(avec ou sans symbole Ogham)

Face Jour
(avec symbole Plante)

Ensuite, **au-dessus** de sa pile, chacun ajoute aléatoirement des **tuiles de départ** (celles-ci n'ont aucun ogham sur leur face *Lune*) :

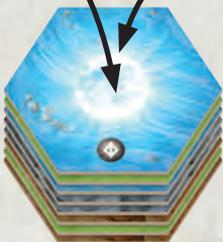
À 4 et 3 joueurs, chacun ajoute 2 tuiles.

À 2 joueurs, chacun ajoute 3 tuiles.

Important : à 2 et 3 joueurs, n'utilisez pas les deux tuiles de départ qui affichent sur leur face *Jour* le symbole :



À 3 ou 4 joueurs, ajoutez 2 tuiles de départ, afin que la pile comporte 10 tuiles..



À 2 joueurs, ajoutez une troisième tuile de départ. La pile comporte donc 11 tuiles.

Une fois la pile finale constituée, celle-ci ne doit pas être mélangée. Les tuiles non utilisées (à 2 et 3 joueurs) sont remises dans la boîte.

TOUR DE JEU

UNE PARTIE DE NEMETON SE JOUE :

- EN 10 TOURS À 3 ET 4 JOUEURS,
- EN 11 TOURS À 2 JOUEURS.

CHAQUE TOUR EST DIVISÉ EN QUATRE PHASES.



CHAQUE JOUEUR RÉALISE LES 4 PHASES À LA SUITE.

NUIT

La nuit venue, le pouvoir divin de la lune réveille une flore qu'on croyait perdue à jamais...

1

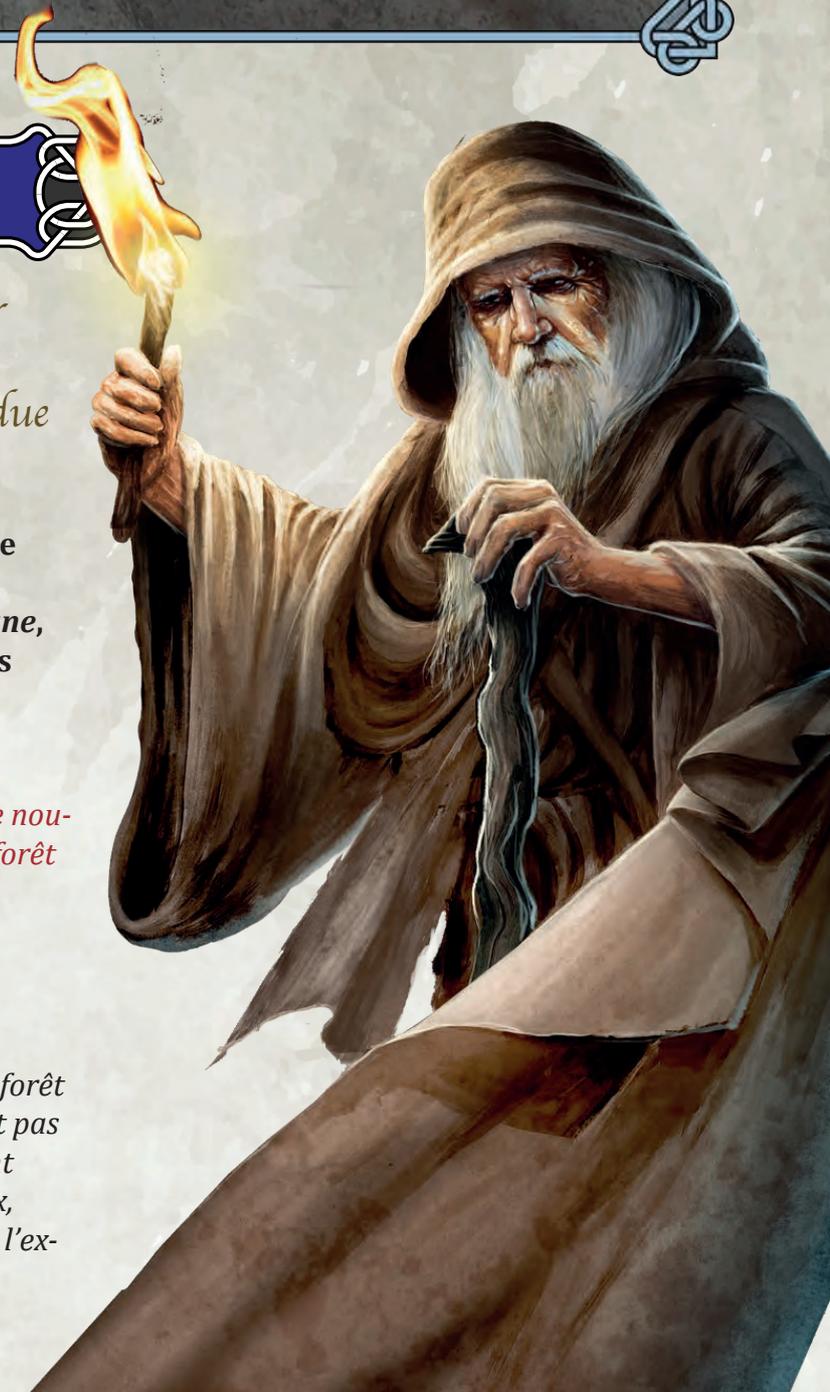
Prenez la tuile au sommet de votre pile sans regarder sa face *Jour* et posez-là, face *Lune*, adjacente à une ou plusieurs tuiles formant la forêt.

(cf. exemple page 4)

IMPORTANT : il est interdit de poser une nouvelle tuile qui créerait un «trou» dans la forêt

Précision 1 : il est autorisé de consulter l'ordre des tuiles composant votre pile, à condition de ne pas regarder la face *Jour*.

Précision 2 : la zone d'exploration de la forêt est limitée à votre table. Une tuile ne peut pas être placée si elle ne tient pas entièrement sur celle-ci. Les autres éléments (plateaux, cartes...) peuvent être déplacés au gré de l'expansion de la forêt.



2

La lune éclaire certaines zones de la forêt et fait éventuellement apparaître des *Plantes*.

La tuile *Lune* éclaire dans chacune des 6 directions possibles.



Dans chaque direction, elle éclaire toutes les tuiles alignées sans interruption, jusqu'à la première tuile (incluse) présentant la même nature de terrain qu'indiquée sous la lune :



Sur chacune des tuiles éclairées, déposez autant de *Plantes* qu'indiqué **SI** la tuile est entièrement vide (ni *Druide*, ni *Plante*).

Lorsqu'une tuile affiche ce symbole placez une *Plante* de votre choix.



Aucune floraison n'est possible dans une direction si aucune tuile n'y est présente avec la nature de terrain désignée par la tuile *Lune*.

Note : dans le cas très exceptionnel où des pions viendraient à manquer pour finaliser une floraison, le joueur actif complète celle-ci avec les Plantes de son choix.

EXEMPLE

LUNE ET FLORAISON

C'est au tour de *Finegas* : il a au sommet de sa pile une tuile *Lune* qui éclaire jusqu'aux rivières.

Il ne peut pas la placer aux emplacements indiqués par **X** car un «trou» serait ainsi formé au sein de la forêt.

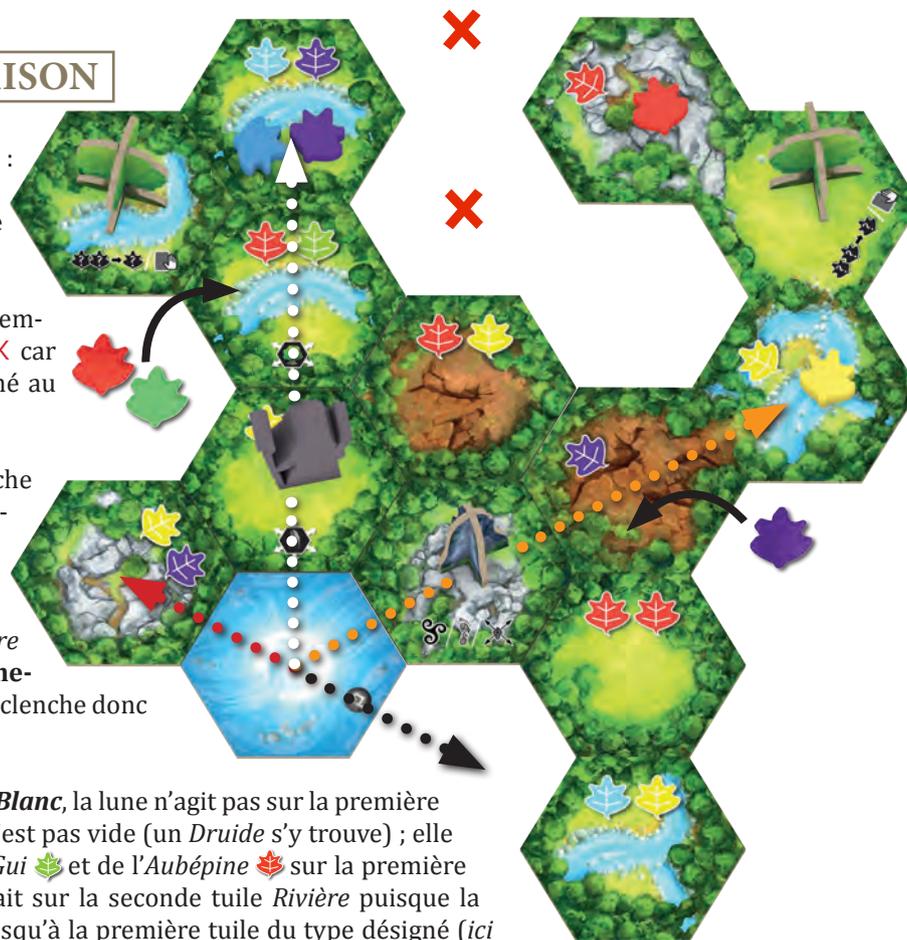
Il décide de la placer proche de sa figurine : sa tuile intègre ainsi 3 alignements de tuiles contigües :

☞ Aucune tuile *Rivière* ne se trouve dans l'**alignement Rouge**. La lune n'y déclenche donc aucune floraison.

☞ Dans l'**alignement Blanc**, la lune n'agit pas sur la première tuile *Clairière* car celle-ci n'est pas vide (un *Druide* s'y trouve) ; elle fait ensuite apparaître du *Gui* et de l'*Aubépine* sur la première tuile *Rivière*. Rien n'apparaît sur la seconde tuile *Rivière* puisque la lune éclaire uniquement jusqu'à la première tuile du type désigné (ici la rivière).

☞ Dans l'**alignement Orange**, la lune ne fait apparaître aucune plante sur la première tuile *Carrière* puisqu'aucun symbole *Plante* y figure ; une *Belladone* apparaît sur la seconde tuile *Terre* ; rien n'apparaît sur la dernière tuile *Rivière* car une *Plante* y est déjà présente.

☞ Dans l'**alignement Noir**, la tuile *Rivière* n'est pas éclairée car elle ne fait pas partie d'un alignement de tuiles contigües intégrant la tuile *Lune*.



Éclairiez judicieusement un chemin avec votre tuile «Lune» pour faire pousser de précieuses plantes. Observez bien où se trouvent vos adversaires pour qu'ils bénéficient le moins possible de cette floraison ! La tuile que vous posez peut également faire apparaître un lieu sacré. Peut-être serait-il préférable, selon la situation, de ne pas la mettre trop loin de votre druide !



AUBE

Arrive le temps des promesses.
Celles d'une terre d'espoir
et de découvertes...

1 Retournez la tuile *Lune* sur sa face *Jour*.

2 Si l'un de ces 3 symboles y figure :



Placez **immédiatement** la tuile *Spéciale* désignée par le symbole.

Précision : ignorez le symbole si les tuiles spéciales correspondantes sont épuisées.

La tuile *Spéciale* est toujours placée adjacente à 2 tuiles au minimum, **incluant la tuile Lune** qui vient d'être placée et retournée.

3 Une fois placée, **retournez la tuile Spéciale** et placez sur elle les éléments qui étaient indiqués au dos.



Placez cette tuile :
Puis retournez-la
et placez dessus :
1 *Chêne*



Placez cette tuile :
Puis retournez-la
et placez dessus :
1 *Mégalithe* et
1 *Triskell* face visible

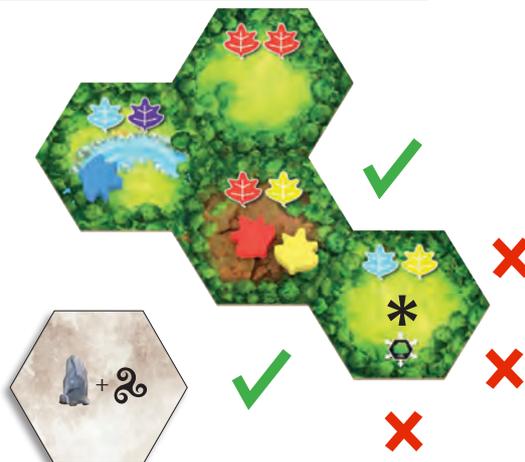


Placez cette tuile :
Puis retournez-la
et placez dessus :
1 *Source* et
1 *Triskell* face visible



EXEMPLE

TUILE SPÉCIALE



Le joueur a placé et retourné la tuile *. Sur celle-ci figure le symbole *Mégalithe* : il prend alors une tuile *Nemeton* qu'il pose à l'un des deux endroits possibles. Il devra ensuite retourner la tuile et poser dessus un *Mégalithe* et un jeton *Triskell*.

Précision 1 : si, dans un cas très exceptionnel, la règle de pose **2** ne peut être respectée, placez la tuile spéciale adjacente à 1 seule tuile.

Précision 2 : ignorez ce symbole lorsqu'il figure sur une tuile ; il est juste utilisé lors de la configuration initiale des piles de tuiles (Cf. page 2).

JOUR

Aux grands druides
les grandes actions...

IMPORTANT : lors du premier tour, chaque joueur place son *Druide* sur la tuile *Lune* qu'il a placée, puis retournée ; cela constitue son point de départ dans la forêt.

Durant la phase de jour, **chaque *Druide* doit se déplacer d'une à plusieurs tuiles** et faire, s'il le souhaite, l'action liée à chaque tuile atteinte. (cf. *Déplacements* page 6)

APRÈS CHAQUE DÉPLACEMENT SUR UNE TUILE, ON PEUT :

1

Solliciter l'aide d'un autre *Druide* : Si votre *Druide* entre sur une tuile occupée par un ou plusieurs *Druides*, vous **pouvez** récupérer auprès de l'un d'entre eux une *Plante* de votre choix contre l'une de vos *Plantes*, toujours de votre choix ! Il est cependant impossible de réclamer, sur le plateau du *Druide* sollicité, la *Plante* dans la *Bulga* fermée par des ronces.



2

Faire l'action de la tuile atteinte. Il existe 4 possibilités :

Cueillir toutes les *Plantes* présentes sur une tuile.



Bénéficier de l'un des deux pouvoirs du *Chêne* si cet arbre est présent sur la tuile.



Réaliser une *Potion* si un *Mégalithe* est présent sur la tuile.



Gagnez la confiance des *Animaux* si une *Source* est présente sur la tuile.

3

Si un *Druide* a réalisé une *Potion* ou apprivoisé des *Animaux*, il place l'un de ses marqueurs sur la tuile.



Si l'un de ses marqueurs est déjà présent sur la tuile, il n'en ajoute pas un second.

4

Si, et seulement si, un *Druide* a réalisé une *Potion* ou apprivoisé des *Animaux*, il peut :



• **Soit prendre le *Triskell***, si celui-ci est encore présent sur la tuile où il a fait son action.



• **Soit réactiver l'un de ses deux jetons *Déplacement Spécial***.

DÉPLACEMENTS DE BASE :

À son tour, un joueur déplace son *Druide* de **1 à 2 tuiles**, **toujours en ligne droite** !

Note : chacun des 2 plateaux de départ assemblés "regroupe" 4 tuiles.

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX :



Avancer d'une tuile supplémentaire (toujours en ligne droite). Retournez alors le jeton correspondant sur sa face désactivée. Ce *Déplacement spécial* peut être réactivé lors de l'étape 4.



Bifurquer. **IMPORTANT** : ceci modifie un déplacement mais ne constitue pas un déplacement supplémentaire. Retournez alors le jeton correspondant sur sa face désactivée. *Bifurquer* ne permet pas de revenir sur ses pas. En revanche, on peut le combiner avec *Avancer d'une tuile supplémentaire*. Ce *Déplacement spécial* peut être réactivé lors de l'étape 4.



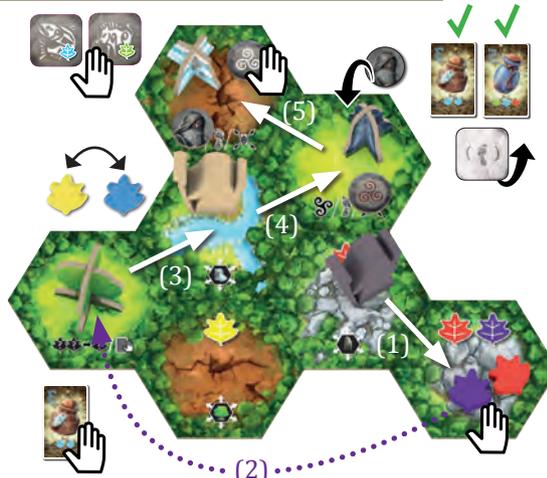
Voler jusqu'à un Chêne
En consommant une *Belladone* (celle-ci est remise dans la réserve), le *Druide* se métamorphose en oiseau et «vole» ainsi jusqu'à l'un des *Chênes* de la forêt.

Voler constitue un déplacement supplémentaire gratuit. Cependant, la *Belladone* est une plante aux effets dangereux et un *Druide* ne peut faire qu'un **seul vol par tour**.

Le vol est réalisé avant ou après l'un des déplacements du *Druide*. Depuis le *Chêne* d'arrivée, s'il peut encore se déplacer, le *Druide* se rend sur n'importe quelle tuile adjacente.

EXEMPLE

DÉPLACEMENTS



Lors de son **premier déplacement** (1), le druide *Finegas* récolte 2 Plantes dont une *Belladone* qu'il consomme pour **voler** (2) jusqu'à un *Chêne* : il décide d'utiliser le pouvoir de celui-ci pour réserver une *Potion*. Son **second déplacement** (3) lui permet de rencontrer le druide *Filidh* et de solliciter un échange de Plantes. Il retourne alors sa tuile **Déplacement supplémentaire** pour se rendre à un *Nemeton* (4) : il y réalise, contre 5 Plantes, l'une des *Potions* à côté du plateau commun, ainsi que la *Potion* qu'il vient de réserver. Il place son marqueur au pied du *Mégalithe* car c'est la première fois qu'il fait une action dans ce *Nemeton*. Il décide de ne pas prendre le *Triskell* et de réactiver sa tuile *Déplacement supplémentaire*. Il l'utilise immédiatement, en retournant également sa tuile *Bifurcation* afin de faire un **dernier déplacement** à la source (5). Contre une offrande de 2 Plantes, il y apprivoise des *Animaux* mais ne place pas de marqueur puisqu'il en a placé un lors d'un tour précédent. Cette fois-ci, il prend le *Triskell*.



La Belladone peut vous sortir d'une situation délicate en empruntant la voie des airs ! Essayez de cueillir de la *Belladone* au plus vite et, dans la mesure du possible, gardez-en une en réserve tout au long de la partie.

Il est parfois préférable de ne pas prendre le *Triskell* afin de réactiver l'une de vos tuiles de *Déplacement spécial*. Si les 2 points accordés pour chaque *Triskell* récupéré ne sont pas négligeables, pouvoir optimiser vos prochains déplacements pourrait être plus bénéfique.

ACTIONS DES TUILES



Tuile Plante

Le joueur cueille toutes les Plantes s'y trouvant et les stocke à raison d'une plante par *bulga*.

Si ses *bulgas* sont pleines, il peut décider d'échanger le contenu de certaines avec les plantes se trouvant sur la tuile atteinte.



Il peut protéger une Plante contre l'échange avec un autre *Druide* en la plaçant dans sa *bulga* fermée par des ronces. À cette fin, il peut réorganiser le contenu de ses *bulgas* comme il l'entend mais uniquement pendant son tour.



Pour désensorceler la forêt, les druides réalisent des potions avec du *Millepertuis* qui éloigne le mauvais œil et est porteur de lumière, de la *Pervenche* qui rend visible ce qui était devenu invisible, du *Gui* qui assure fertilité et immortalité et enfin de l'*Aubépine* qui permet de retrouver l'équilibre et, surtout, qui protège d'éventuels nouveaux prédateurs.



Tuile Chêne

Que le *Druide* y accède par voie terrestre ou par les airs, le joueur peut bénéficier d'un des deux pouvoirs du *Chêne* :

- **Soit échanger** 2 Plantes de son choix sur son plateau individuel contre 1 Plante de la réserve commune.
- **Soit réserver** une carte *Potion* parmi les 3 visibles à gauche du plateau, qu'il pose face cachée devant lui. Il peut avoir plusieurs *Potions* réservées.

IMPORTANT : chaque *Potion* réservée mais non réalisée fait perdre 2 points de prestige en fin de partie.



Tuile Nemeton

Un *Druide* peut y réaliser 1 *Potion* parmi les 3 visibles* à gauche du plateau commun et/ou 1 *Potion* qu'il a précédemment réservée.

Pour chaque *Potion* réalisée, le joueur remet les *Plantes* indiquées sur la carte dans la réserve générale et pose la carte face visible à côté de son plateau individuel.

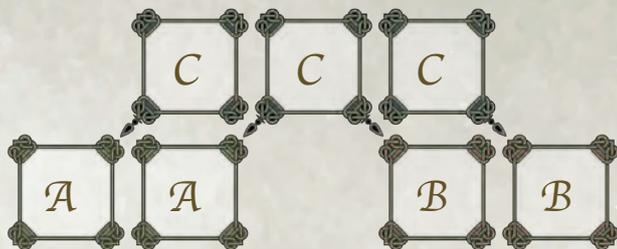
Les phases 3 4 sont ensuite réalisées.



Tuile Source

Les *Druides* y rencontrent les *Animaux*, derniers gardiens de la forêt, afin de regagner leur confiance.

Pour cela, les *Druides* doivent réaliser l'offrande réclamée par les 2 *Animaux* situés en A* ou en B* du plateau commun.



Le joueur remet dans la réserve les *Plantes* indiquées sur les 2 tuiles *Animal* choisies et pose celles-ci sur son plateau individuel, face foncée visible.

Il est possible d'empiler plusieurs tuiles *Animal* de même type sur son plateau.

Les phases 3 4 sont ensuite réalisées.

* les emplacements vides seront complétés uniquement au Crépuscule (Cf. page 8)



Ces animaux seront vos meilleurs alliés ! Gagnez leur confiance dans les premiers tours de jeu vous permettra d'utiliser leurs pouvoirs afin d'optimiser votre stratégie !

L'ESPRIT DES ANIMAUX

Une seule fois par tour, et au moment de son choix, un *Druide* peut invoquer l'esprit d'un *Animal* : il retourne sur son plateau la tuile correspondante (s'il possède au moins une autre tuile de cet animal, il la place sous celle-ci) et **il utilise son pouvoir.**

IMPORTANT : chaque tuile *Animal*, utilisée ou non, est comptabilisée en fin de partie.



La Chouette

Cet animal influe sur la lune et lui permet, durant la phase nuit, d'éclairer jusqu'à une nature de terrain différente de celle représentée sur la tuile *Lune* jouée.



Le Serpent

Telle la mue du serpent, le *Druide* peut changer la nature d'une *Plante* de son plateau (il l'échange contre une *Plante* de la réserve).



Le Cerf

Symbole d'abondance, le cerf offre au *Druide* plus de choix : ainsi, il peut réaliser dans un *Nemeton* l'une des cinq *Potions* visibles autour du plateau commun ou, sur une *Source*, prendre les 3 *Animaux* de la rangée supérieure (C) contre l'offrande correspondante.



Le Sanglier

Il connaît parfaitement la forêt et son flair lui permet de dénicher de nouvelles *Plantes* : avec son pouvoir, placez une *Plante* supplémentaire sur n'importe quelle tuile de la forêt, même occupée par un *Druide* ou par une ou plusieurs *Plantes*.

Précision : vous devez cependant respecter ce que produit la tuile ciblée. Par exemple, on ne peut pas mettre de la *Belladone* sur une tuile qui ne produit que du *Millepertuis*.



Le Saumon

Depuis une tuile *Clairière*, *Carrière* ou *Terre*, le Saumon permet à un *Druide* de rejoindre une autre tuile *Clairière*, *Carrière* ou *Terre* en traversant gratuitement une tuile *Rivière* et en ressortant de n'importe quel côté.

Si plusieurs tuiles *Rivière* sont connectées (sans être forcément alignées), elles peuvent toutes être traversées gratuitement durant le même déplacement.

IMPORTANT : le pouvoir du Saumon n'est pas un déplacement supplémentaire, il permet juste de parcourir plus de distance lors d'un déplacement, en utilisant les rivières.

EXEMPLE

LE SAUMON



Pour son premier déplacement, *Finegas* invoque le pouvoir du Saumon afin de nager dans la rivière. Il décide de ressortir de la rivière depuis la tuile *Nemeton* et se rend ainsi sur la tuile *Carrière* pour récupérer du *Gui*. Il réalise son second déplacement (forcément en ligne droite) vers la tuile *Clairière* et récupère à nouveau du *Gui*, ainsi que de l'*Aubépine*.

Les flèches blanches indiquent toutes les possibilités dont le *Druide* disposait pour sortir de la rivière.

Rappel : tant que le *Druide* est un Saumon, il ne peut ramasser aucune *Plante*, ni réaliser d'action. Il doit sortir de la rivière pour redevenir un *Druide* et pouvoir agir normalement.

CRÉPUSCULE

Du bien-fondé des actions de la journée passée.

1 Compléter le plateau commun.



• **Potions** : décalez les cartes (cf. exemple ci-dessus) et complétez les espaces laissés vides par des *Potions* de la pioche.

• **Animaux** : décalez les tuiles de la rangée supérieure vers le bas. En fonction de la zone à compléter, faites glisser les tuiles selon les flèches. Puis complétez la rangée supérieure, à l'aide de tuiles tirées du sac.

Précision : si la rangée du bas est entièrement vide, le joueur choisit dans quel ordre il décale les tuiles et complète le dernier emplacement du bas par une tuile tirée du sac.

2 Réaliser un objectif.

Le joueur vérifie s'il a validé l'un des objectifs qui redonnent vie à la forêt.

S'il est le premier à réaliser cet objectif, il obtient la *Plante* qui se trouve sur celui-ci.

Précision : si ses bulgas sont pleines, il peut l'échanger avec une *Plante* sur son plateau. La

Plante restante pourra alors être récupérée par le prochain joueur à réaliser cet objectif.

Qu'il soit le premier ou non à réaliser un objectif, le joueur place l'un de ses marqueurs sur l'objectif.



Note : veillez à ce que les marqueurs posés permettent toujours de visualiser les objectifs.

IMPORTANT :

- Même s'il remplit les conditions pour plusieurs objectifs, un joueur ne peut en valider qu'un seul par tour ; il devra attendre les prochains tours pour valider les autres objectifs.
- Un même objectif peut être réalisé par plusieurs joueurs mais un joueur ne peut pas valider plusieurs fois le même objectif.
- Les objectifs sont réalisables dans n'importe quel ordre.



De gauche à droite :

- Réaliser 2 *Potions* de même valeur.
- Avoir 2 *Triskells* différents.
- Avoir au **Crépuscule** 5 *Plantes* différentes dans ses bulgas.
- Avoir une série complète d'*Animaux*.



De gauche à droite :

- Réaliser 3 *Potions* de valeur différente.
- Avoir 3 *Animaux* identiques.
- Avoir ses marqueurs sur 2 *Nemeton* ET 2 *Sources*.



De gauche à droite :

- Avoir au **Crépuscule** 5 *Plantes* identiques dans ses bulgas.
- Avoir 2 séries complètes d'*Animaux*.
- Réaliser 4 *Potions* de valeur différente.
- Avoir ses marqueurs sur 3 *Nemeton* ET 3 *Sources*.

FIN DU JEU

Lorsque les joueurs ont posé toutes leurs tuiles, on passe au **décompte final**.

Chaque joueur pose ses plantes et ses tuiles Animal à côté de son plateau, afin de le retourner, puis place son *Druide* (ou l'un de ses marqueurs) sur la case 0.

Chaque joueur additionne alors ses points de prestige (PP) :

- 2 PP par *Triskell*,
- 3 à 10 PP par *Potion* réalisée,
- 2PP par *Potion* réservée non réalisée,
- 1 à 4 PP par *Objectif* réalisé,
- 1 à 9 PP par *Série d'Animaux* différents.



Exemple : la druidesse *Belisama* a réalisé 2 *Potions* de valeur 10 et 7 (= 17PP) mais a encore une *Potion* non réalisée devant elle (-2PP). Elle possède 3 *Triskells* (=6PP) et a réalisé 1 objectif sur chaque niveau du plateau (1+2+3+4 = 10PP). Elle a une série complète de 5 *Animaux* différents (=9 PP), et une seconde série de 3 *Animaux* différents (=4PP). Son score final est de 44 PP.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de *Plantes* encore en sa possession est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, explorez à nouveau cette belle forêt...

Remerciements :

L'immense forêt de *Nemeton* m'a conduit vers une grande famille ludique. Je tiens à remercier tous les testeuses et testeurs et tout particulièrement ma Mère, *Christelle*, *Lionel*, *Gillou*, *JS & Stéphanie*, *Fred & Laurent*, *Joueuses & Joueurs de JSST JEUX, OSLGJ, Marilou* et *Ami(e)s...*

Ainsi qu'un Grand Merci à toute l'équipe de *BLAM* et à *ann&seb* pour leurs magnifiques illustrations.

Et je tiens à vous remercier «Vous», joueuses et joueurs qui avez entre vos mains mon jeu. En espérant qu'il vous procure de longs moments d'énergies et vibrations lunaires entre amis et famille.

Auteur : *Johann Favazzo*

Illustrateurs : *ann&seb*

Images 3D : *Philippe Christin*

FAQ > <http://nemeton-game.com>

BLAM!