


# PANORAMA

## INTRODUCTION

Alors que votre montgolfière s'élève dans le ciel, vous voyez le paysage se déployer sous vos yeux. Les champs dorés laissent la place aux collines verdoyantes, puis à la forêt automnale avant que votre montgolfière monte dans les blanches montagnes escarpées. Vous apercevez des rivières qui cascaden, des fleurs qui éclosent et des animaux qui gambadent dans le paysage. Vous sentez la pression du quotidien quitter votre corps, vous avez toute la journée pour apprécier ce magnifique panorama !

## SURVOL DU JEU

Chaque tour, déplacez votre Montgolfière  jusqu'à la Tuile de votre choix pour l'ajouter à votre Panorama. Alignez vos **Terrains** au mieux en amassant autant de **Fleurs**  et d'**Animaux**  que possible. Mais soyez malin... car plus vous prenez une Tuile loin de votre Montgolfière, plus vous laissez de possibilités aux autres joueurs !

À la fin de la partie, quand l'une des piles sera épuisée, vous calculerez la valeur de chacune de vos **Zones de Terrain** en multipliant le nombre de **Fleurs** par le nombre d'**Animaux** s'y trouvant. N'oubliez pas de garder un œil sur les **Objectifs communs** : ils rapportent aussi des points ! 



20'



8+



2-4

  
Scorpion  
Masqué

# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE



## A PIÈCES CENTRALES (x3)

Placez la **Pièce centrale**  correspondant à votre nombre de joueurs (**4, 3, 2**) au centre de la table.







## B TUILES PANORAMA (x36)

Posez les **Tuiles Panorama** face cachée sur la table. Mélangez-les et assemblez-les en piles de 4 Tuiles. Placez une pile face visible devant chaque côté de la Pièce centrale. Rangez les Tuiles inutilisées dans la boîte.







## C JETON SOLEIL/LUNE (x1)

Posez le **jeton Soleil/Lune**   (face Soleil  visible) au bout de la pile accolée à l'icône de lever du Soleil  visible sur la Pièce centrale.



## D JETONS OBJECTIFS (x12)

Pour votre première partie, prenez les **3 jetons Objectif** illustrés d'une étoile . Placez-les près du jeu afin que tout le monde puisse les voir.

Si vous êtes familier avec le jeu, prenez au hasard un jeton Objectif de chacune des 3 couleurs   . Vous pouvez également choisir l'un des Scénarios proposés à la page 15.







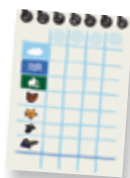


### **E BLOC DE SCORE (x1)**

Gardez le **Bloc de Score** à portée de main pour le calcul des points en fin de partie.

### **F TUILES DE DÉPART (x4) PIONS MONTGOLFIÈRE (x4)**

Chaque joueur choisit une **Tuile de départ**  et prend le **pion Montgolfière**  correspondant à la couleur de sa Tuile. Remettez les Tuiles de départ et les pions Montgolfière inutilisés dans la boîte. Pour déterminer l'ordre de jeu, un joueur prend les pions Montgolfière , les mélange dans ses mains, en laisse tomber un au hasard, puis le pose devant la pile de Tuiles où se trouve le jeton Soleil . Le joueur laisse tomber un autre pion et le place devant la pile suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Il répète cette action jusqu'à ce que tous les pions Montgolfière soient placés.



## JEU

Si votre **pion Montgolfière** se trouve sur le même espace que le jeton Soleil, c'est votre tour !

### ÉTAPES DE VOTRE TOUR

- 1 Choisir une Tuile
- 2 Poser la Tuile
- 3 Avancer le Soleil

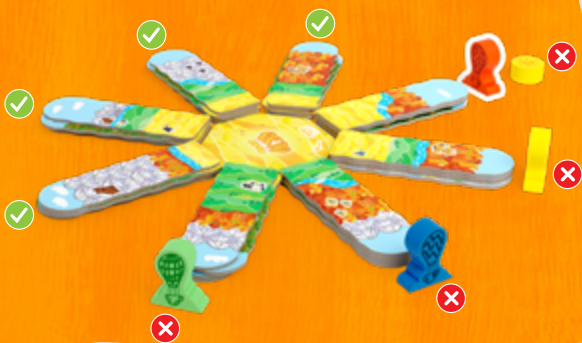
#### 1 CHOISIR UNE TUILE

Choisissez n'importe quelle Tuile du dessus d'une pile inoccupée (sans Soleil ou Montgolfière).

Avancez votre **pion Montgolfière** à cet endroit et prenez la Tuile.

C'est le tour de la joueuse rouge.

Elle peut avancer sa Montgolfière sur n'importe quel emplacement libre ✓.



#### 2 POSER UNE TUILE

Ajoutez votre Tuile **à gauche** ou **à droite** des Tuiles devant vous (au début, vous n'avez que votre Tuile de départ).

Vous ne pouvez pas ajouter une nouvelle Tuile entre 2 Tuiles déjà présentes dans votre Panorama.

Vous ne pouvez pas bouger des Tuiles que vous avez déjà placées.



## ALIGNER LES TUILES

Les rebords en forme de vagues aident à aligner vos Tuiles correctement. Assurez-vous que les vagues s'emboîtent parfaitement, sans laisser d'espace entre elles. Les Tuiles peuvent être décalées, tant qu'elles s'emboîtent correctement.



## MAUVAIS CHOIX ?

**À cette étape, vous avez encore le droit de changer d'idée !** Si vous constatez que la Tuile choisie ne vous satisfait pas, **vous pouvez la remettre là où vous l'avez prise (devant votre Montgolfière).** Ramenez ensuite votre Montgolfière à l'endroit du Soleil ☀️ et faites un autre choix. Ce n'est pas grave si vous avez vu la Tuile sous celle que vous aviez choisie en premier !

## CHOISIR LA BONNE TUILE

Si possible, choisissez des Tuiles qui peuvent répondre à ces 2 critères :

1. Marquer des points de Terrain ;
2. Atteindre les Objectifs communs.

## POINTS DE TERRAIN

Les **Fleurs** vous rapportent des points. Mais pour marquer ces points à la fin de la partie, vous devez avoir ces Fleurs dans **la même Zone de Terrain** (voir ci-dessous) qu'**au moins un Animal**. Chaque **Animal** rapporte 1 point par **Fleur** se trouvant dans la même **Zone de Terrain**.



## ZONES DE TERRAIN

Une **Zone de Terrain** est une Zone ininterrompue de Terrains du même type connectés ensemble de manière orthogonale. **Les diagonales ne comptent pas.**

Deux Zones de Terrain de forêt différentes.



La Forêt A rapportera 2 points (2 Renards  $\times$  1 Fleur).

La Forêt B ne rapportera aucun point (1 Renard  $\times$  0 Fleur).

## JETONS OBJECTIFS

À la fin de la partie, chacun des **3 Objectifs** sera attribué au(x) joueur(s) ayant le mieux répondu à ses conditions. Le détail des **Objectifs** se trouve en pages 12 à 14.



### 3 AVANCER LE SOLEIL

Après avoir placé votre Tuile dans votre Panorama, avancez le jeton Soleil ☀️ **en sens horaire** jusqu'à la **prochaine** Montgolfière 🎈. Votre tour est terminé.

Comme la position du Soleil indique quel joueur doit jouer son tour, il est fort probable que l'ordre de jeu change en cours de partie. Il se peut même que vous jouiez 2, voire 3 tours de suite si votre Montgolfière avance sans croiser d'autres Montgolfières.

Vous enchaînez les tours ainsi jusqu'à ce qu'un joueur prenne la dernière Tuile d'une pile, ce qui déclenche la **Fin de partie** (voir page 8).

#### ATTENTION !

Si vous bougez votre Montgolfière très loin devant, il se peut que vous attendiez longtemps avant de rejouer. C'est un coup risqué qui peut parfois valoir la peine.

Vert a terminé son tour. Il avance le jeton Soleil près de la prochaine pile occupée par une Montgolfière. Dans ce cas-ci, il s'agit de Rouge.



## FIN DE PARTIE

Quand un joueur a pris la dernière Tuile d'une pile et l'a posée dans son Panorama, il couche son **pion Montgolfière** tout en faisant le bruit d'un ballon qui se dégonfle (Pscchhhtttt...). Cela indique que son vol est terminé, qu'il ne jouera plus.

**Retournez ensuite le jeton Soleil sur son côté Lune** et avancez-le jusqu'à la prochaine **Montgolfière**, comme à l'habitude avec le **Soleil**.

Rouge a pris la dernière Tuile de cette pile.

- A** Il couche son pion et dit Pscchhhtttt,
- B** il retourne le Soleil du côté Lune et l'avance jusqu'à la prochaine Montgolfière.



Le joueur dont la Montgolfière se trouve avec la Lune joue son **dernier** tour, couche son pion (toujours avec le fameux Pscchhhtttt), puis avance la Lune jusqu'à la prochaine Montgolfière.

Quand tous les joueurs ont joué leur dernier tour et couché leur **Montgolfière**, procédez au **décompte des points**.

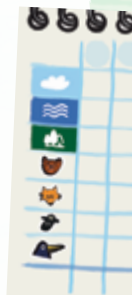


## DÉCOMPTE

### JETONS OBJECTIF

Déterminez quel Panorama a le mieux répondu aux conditions imposées, un **jeton Objectif** à la fois (voir la description de tous les Objectifs en pages 12 à 14). Pour chaque **Objectif**, accordez **10 points** au Panorama qui l'a remporté. Inscrivez ces points sur le **Bloc de Score** à l'endroit prévu.

En cas d'égalité pour un Objectif, chaque joueur à égalité marque **10 points**.



### EXEMPLE



Cet Objectif est accordé au joueur ayant le moins de Nuages dans son ciel.




Le Panorama de Jaune contient 3 Nuages.



Les autres joueurs comptent leurs Nuages.



Jaune et Vert ont le moins de Nuages. Ils reçoivent chacun 10 points. Notez-les sur le Bloc de Score dans la rangée .



				
	10	/	/	10
	10	/	/	/

## ZONES DE TERRAIN

Faites le décompte pour chaque **Zone de Terrain**.

Pour chacune, multipliez le nombre de **Fleurs** de la **Zone de terrain** par le nombre d'**Animaux** dans la même Zone.

**Note :** Vous pouvez avoir plusieurs Zones de Terrain différentes pour un même type de Terrain. Dans ce cas, additionnez les points de chaque Zone et inscrivez la somme devant l'Animal correspondant sur le Bloc de Score.

### EXEMPLE

Voici le Panorama final de Jaune.  
Il calcule ses points pour les Montagnes.



Sa première Zone de Montagne abrite  
1 Ours et 2 Fleurs.

$$1 \text{ } \text{Ours} \times 2 \text{ } \text{Fleurs} = 2$$

Sa seconde Zone de Montagne abrite  
2 Ours et 4 Fleurs.

$$2 \text{ } \text{Ours} \times 4 \text{ } \text{Fleurs} = 8$$

Jaune additionne les 2 valeurs et inscrit  
la somme (10) pour les Terrains de  
type Montagne sur le Bloc de Score.






## DÉCOMPTE FINAL

Additionnez les points pour les **Objectifs** et **tous les types de Terrain** pour déterminer le pointage final de chacun. Le joueur qui a le plus de points l'emporte !

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, ils se partagent la victoire !

Après tout, le plus important, c'est le chemin...

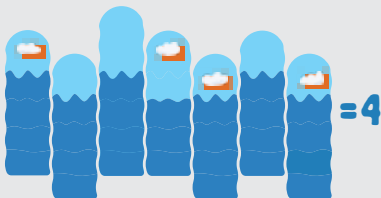
## EXEMPLE DE DÉCOMPTE

				
	10	/	/	10
	10	/	/	/
	/	10	/	/
	10	12	5	6
	16	8	2	14
	6	6	18	7
	2	2	10	4
	54	38	35	41

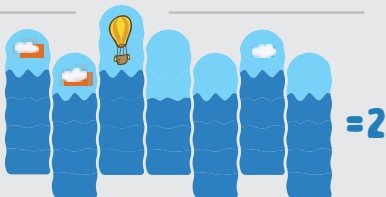
**Jaune** gagne !



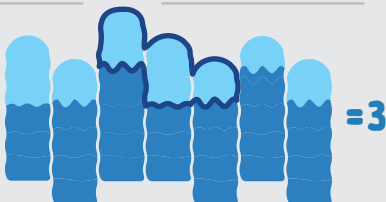
## OBJECTIFS



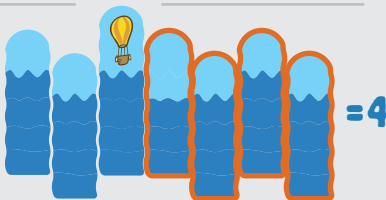
Avoir **LE MOINS DE NUAGES** dans votre ciel.  
*Peu importe la connexion des Zones de ciel !*



Avoir **LE PLUS DE NUAGES D'UN CÔTÉ DE VOTRE MONTGOLFIÈRE (TUILE DE DÉPART)**.  
*Peu importe la connexion des Zones de ciel !*

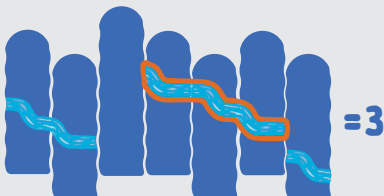


Avoir **LA PLUS GRANDE ZONE DE CIEL**.  
*Les espaces de ciel doivent être connectés !*

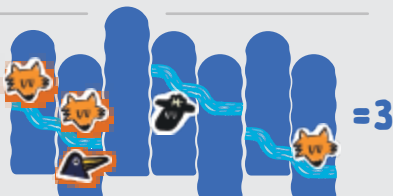


Avoir **LE PLUS DE TUILES D'UN CÔTÉ DE VOTRE MONTGOLFIÈRE**.

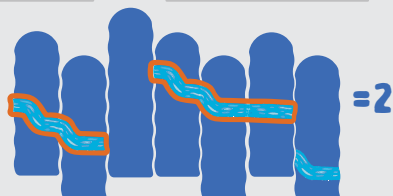
## OBJECTIFS



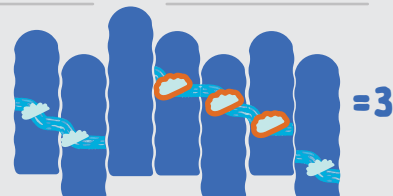
Avoir **LA PLUS LONGUE RIVIÈRE** continue.



Avoir **LE PLUS D'ANIMAUX ACCOLÉS À LA MÊME RIVIÈRE**. *N'additionnez pas les Animaux accolés à des Rivières séparées ! \*Attention ! Certains Animaux ne sont pas accolés à une Rivière !*

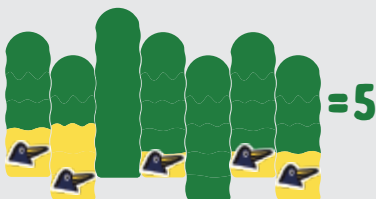


Avoir **LE PLUS GRAND NOMBRE DE RIVIÈRES SÉPARÉES** qui s'étendent sur au moins 2 Tuiles.

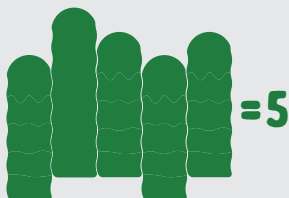


Avoir **LE PLUS DE CASCADES** dans la même Rivière. *N'additionnez pas les Cascades de Rivières séparées !*

## OBJECTIFS



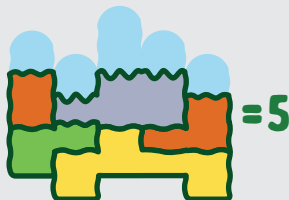
Avoir le Panorama avec **LE PLUS DE CORBEAUX.**  
*Peu importe la connexion des Zones.*



Avoir le Panorama avec **LE MOINS DE TUILES.**



Avoir **LE PLUS DE ZONES DE TERRAIN CONTENANT AU MOINS 1 ANIMAL.** *Une Zone de Terrain contenant plusieurs Animaux compte pour 1.*

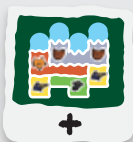


Avoir **LE MOINS DE ZONES DE TERRAIN.**  
*On ne compte pas le ciel !*

# SCÉNARIOS

Pour varier vos envois, découvrez  
une série de **Scénarios** !

## FESTIVAL DES ANIMAUX



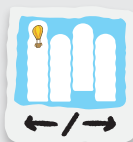
## AMOUREUX DES RIVIÈRES



## PLEIN LA VUE



## SUIVRE LE FIL



## PETITE PROMENADE



## MINIMALISME



## DISTRIBUTION



x10



x12



x14



x16



x20



x17



x15



x14

**Chef de studio :** Manuel Sanchez  
**Chef de projet :** Olivier Lamontagne  
**Direction artistique :** Sébastien Bizos  
**Graphisme :** Hervine, Sébastien Bizos  
**Directrice de marque :** Joëlle Bouhnik  
**Rédaction :** Matthew Legault  
**Traduction :** Christian Lemay  
**Correction :** Bla bla rédaction



Nous finançons le  
remplacement de tous  
les arbres servant à la  
production de nos jeux.

© 2026 Le Scorpion Masqué Inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Panorama*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué Inc.