

FIN DE LA PARTIE

Comptez les points de chaque joueur : **1 point** pour chaque cristal jaune et **3 points** pour chaque cristal rouge.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur avec la tour la plus haute. S'il y a encore une égalité, ces joueurs partagent la victoire.

Note : si une partie ne vous suffit pas, vous pouvez jouer deux ou trois parties d'affilée en additionnant les scores.

Une fois que vous avez joué plusieurs parties, vous pouvez essayer de jouer simultanément plutôt que tour par tour.

Vous pouvez aussi essayer de jouer au jeu avec les règles avancées. Pour cela, lisez le Feuillelet Cueilleurs de pommes experts.

MODE COOPÉRATIF: DU STOCK POUR L'HIVER!

Dans le mode coopératif, les joueurs jouent tous ensemble pour aider les animaux de la forêt à stocker de la nourriture pour l'hiver.

Jouez ce mode comme le mode compétitif, avec les changements suivants :

- 1** Pendant la mise en place, distribuez 4 cartes à chaque joueur, puis comptez 20 cartes de plus. Placez ces 20 cartes au centre de la table, en un paquet face cachée. Remettez le reste des cartes dans la boîte : elles ne serviront pas pendant cette partie.
- 2** Les joueurs construisent des tours communes au centre de la table. N'importe quel joueur peut commencer une tour, ou ajouter un animal à une tour existante. Pendant la partie, construisez vos tours de façon parallèle, et à angle droit du mètre Arbre.

- 3** Les joueurs construisent **exactement 5 tours**. Le but du jeu est de récolter des pommes des cinq secteurs du mètre Arbre (une tour par secteur).
- 4** Les joueurs **ne doivent pas montrer leur main**, mais il est **extrêmement important de discuter** des actions et des personnages de chacun : leur taille, leur type, la longueur des oreilles des lièvres, où vous voulez placer chaque personnage, etc.
- 5** Faites bien attention aux icônes Aigle dans le coin supérieur de certaines cartes. Plus il y a d'aigles qui planent au-dessus des personnages, plus il est difficile de cueillir des pommes. Si, sur la table, vous voyez :

- **Zéro ou 1 aigle** – tout va bien, vous pouvez librement discuter de vos actions et de vos personnages ;
- **2 aigles** – les prédateurs ne sont pas loin, vous devez vous taire : vous ne pouvez discuter de rien jusqu'à ce qu'au moins un des aigles soit recouvert par une autre carte personnage ;
- **3 aigles** – les aigles vous ont remarqués et sont prêts à attaquer ! Dispersez-vous ! La partie est immédiatement perdue.

EXEMPLE :

- 1** Aucun aigle n'est en vue. Tout va bien, les joueurs peuvent discuter de leurs personnages et de ce qu'il faudrait jouer les prochains tours.



- 2** 2 aigles planent au-dessus des personnages ! Les joueurs continuent à jouer en silence.

- 3** Un des aigles a été couvert par une souris. Les joueurs peuvent de nouveau parler.



- 6** La partie se termine dès qu'un joueur prend la dernière carte du paquet (20 cartes ont été jouées au total). Cependant, les joueurs peuvent mettre fin à la partie plus tôt s'ils décident de ne plus vouloir rajouter d'animaux dans leurs tours.
- 7** Après avoir cueilli les pommes, regardez le nombre à côté des étoiles, en bas du mètre Arbre. C'est le nombre total de points sur le mètre.

- Si vous avez cueilli la **moitié** des points ou moins, hélas, votre récolte suffira à peine à nourrir tous les animaux pendant le long hiver qui s'annonce. Rejouez pour améliorer votre score !

- Si vous avez cueilli **plus de la moitié des points**, bravo ! Jouez encore pour ramasser encore plus de nourriture pour les petites bêtes !

- Si vous avez cueilli **tous les points** de l'arbre, c'est génial ! Les animaux seront bien nourris pendant l'hiver à venir ! Rejouez pour vous assurer que ce n'était pas un coup de chance !

CRÉDITS

Auteur : Anthony Perone

Illustratrice : Ekaterina Izobova

Cheffe de projet : Maria Kravchenko

Responsable de la localisation : Bertrand Arpino

Responsable de production : Yuriy Khmelevskoy

Remerciements spéciaux : Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova

Jeu publié par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021 Tous droits réservés.
7-6 2nd Filgovskaya street,
1st floor, hall III, room 6A, Moscow,
121096, Russia. Tel. +7 495 510 0539
contact@lifestyle-boardgames.fr
www.lifestyle-boardgames.fr



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des pâles,
63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr



Auteur : Anthony Perone

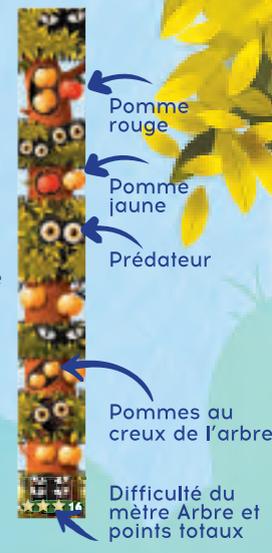
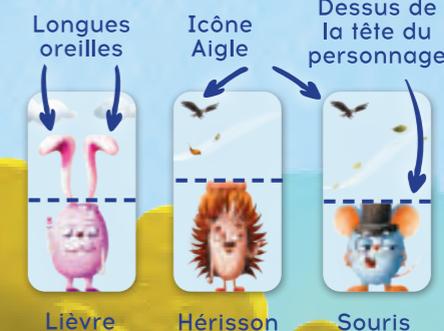
ANIMÉTRAP

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL



- 1** 3 mètres Arbre double-face
- 2** 72 cartes avec des lièvres, des hérissons et des souris
- 3** 15 cristaux Pomme rouge (valant 3 points chacun)
- 4** 35 cristaux Pomme jaune (valant 1 point chacun)
- 5** Règles du jeu et feuillelet de règles avancées



MODE COMPÉTITIF: LA GRANDE CUEILLETTE!

BUT DU JEU

Aidez les animaux de la forêt à attraper autant de pommes que possible ! Empilez les animaux et atteignez les pommes sur un mètre Arbre. Voyez si vous arrivez bien à mesurer la hauteur, et tirez parti des capacités spéciales de chaque animal pour obtenir la plus belle récolte !

MISE EN PLACE

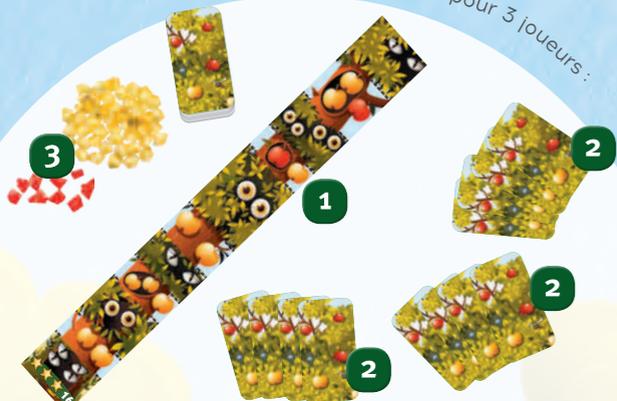
- 1 Choisissez un des mètres Arbre et placez-le au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

Note : pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir un mètre avec seulement une étoile.

Il y a trois mètres Arbre double-face dans le jeu. Plus un mètre a d'étoiles, plus il est difficile.

- 2 Mélangez le paquet de cartes Animal et distribuez 4 cartes à chaque joueur. Placez le reste du paquet, face cachée, près du mètre Arbre.
- 3 Placez les cristaux Pomme jaunes et rouges à proximité.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs :



JOUER

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le plus jeune joueur, joue son tour. Lors de son tour, un joueur choisit un personnage de sa main et l'ajoute à une de ses tours d'animaux. Chaque joueur peut construire **jusqu'à 3 tours**. Il n'y a pas de limite au nombre de personnages par tour d'animaux.

Le tour d'un joueur consiste en 3 étapes :

ÉTAPE 1. CHOISIR UN PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage dans votre main.



ÉTAPE 2. CONSTRUIRE UNE TOUR

Placez le personnage choisi devant vous pour commencer une nouvelle tour, ou ajoutez-le à une de vos tours existantes. Pour ce faire, placez le personnage sur la tête du personnage (et ce qu'il s'agisse du front, des épines, du chapeau, etc.) en alignant bien les cartes par leur bord. Mais **attention aux lièvres** ! Leurs oreilles peuvent ressembler à une échelle, mais ne servent que dans certains cas (cf. Cueilleurs de pommes experts).



ÉTAPE 3. REMPLIR SA MAIN

Piochez une carte Personnage de la pioche pour remplir votre main. Répétez ces étapes jusqu'à ce que chaque joueur ait joué exactement 9 personnages. Après cela, les joueurs passent à la **RÉCOLTE DES POMMES**.



RÉCOLTE DES POMMES

Mesurez la hauteur de chacune de vos tours. Pour ce faire, alignez le mètre Arbre avec les pieds de l'animal le plus bas.

- Si le sommet de la tour atteint un secteur de l'arbre avec des pommes, prenez autant de cristaux de la réserve qu'indiqué dans le secteur : des cristaux jaunes pour les pommes jaunes, et des cristaux rouges pour les pommes rouges.

Notez que tous les personnages ne peuvent pas récolter de pommes dans les creux du tronc (cf. Capacités des personnages).

Note importante !

Vous ne pouvez pas collecter des pommes deux fois dans le même secteur. De même, vous n'avez pas besoin de faire fuir le même prédateur deux fois. Lorsque deux de vos tours ou plus atteignent le même secteur, vous ne perdez pas de pommes une seconde fois, ni n'en gagnez une seconde fois. Mais vous pouvez choisir laquelle de vos tours est utilisée pour cette cueillette. Ceci peut être crucial lorsque vous faites face à un prédateur, ou que vous avez une chance de ramasser des pommes au creux du tronc.

- Si le sommet de la tour atteint un secteur contenant des prédateurs, attention ! Faites peur aux prédateurs en leur jetant des pommes. Jetez autant de cristaux que de prédateurs dans le secteur (les pommes rouges ne sont jamais échangées contre des jaunes, dans ce cas). Vous n'avez pas assez de pommes pour repousser les prédateurs ? Vous défaussez le restant de pommes à jeter plus tard, lorsque vous collectez des cristaux avec vos autres tours.

Note : s'il n'y a plus assez de cristaux en réserve, demandez aux joueurs ayant déjà réalisé toutes leurs mesures d'échanger leurs cristaux, au taux suivant :



- Si le dessus de votre tour atteint exactement la ligne séparant deux secteurs, choisissez le secteur que vous préférez.

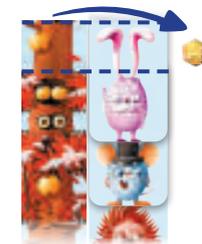
CAPACITÉS DES PERSONNAGES :

Chaque type de personnage a ses capacités spéciales :

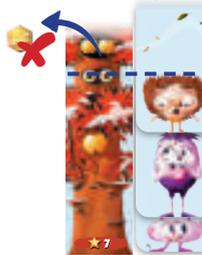
Les souris sont très agiles. Une souris en haut de votre tour peut grimper dans le creux d'un tronc et y cueillir des pommes, comme si elles étaient sur les branches. Les pommes dans le creux des troncs sont inaccessibles aux autres personnages.



Les lièvres ont des oreilles très costaudes. Un lièvre en haut de votre tour peut cueillir grâce à ses oreilles ! Vous pouvez mesurer votre tour grâce au sommet du crâne de votre lièvre, ou grâce au dessus de ses oreilles, ce qui vous convient le mieux.



Les hérissons n'ont pas peur des prédateurs. Si un hérisson est au sommet d'une tour, et atteint un secteur qui comporte des prédateurs, cela ne coûte pas de pommes. Ne défaussez aucun cristal Pomme.



CUEILLETTE DES POMMES :

- 1 Pendant la partie, Eugène a construit 3 tours. La première tour atteint un secteur avec un creux dans le tronc. Comme une souris se trouve au sommet de cette tour, Eugène récupère 2 pommes jaunes.



- 2 La deuxième tour d'Eugène atteint un secteur avec un prédateur, mais grâce à son hérisson, les pommes d'Eugène sont sauvées !



- 3 Enfin, la troisième tour a un lièvre sur son sommet. Eugène décide de mesurer avec les oreilles du lièvre. Eugène atteint un secteur avec 2 pommes et récupère donc 2 cristaux jaunes. Au total, Eugène a donc récupéré 4 pommes.

