

Le réveil des esprits de la Nature n'augure rien de bon. Ces créatures d'un autre âge se sentent menacées et leur sauvegarde est désormais entre vos mains. Saurez-vous les aider ?

Présentation du matériel

■ 6 tuiles *Créature* représentant les esprits de la Nature



Le Baobab

Le Cerisier

Le Palmier

Le Bambou

Le Saule

Le Chêne

■ 30 tuiles *Avatar* (5 tuiles numérotées de 1 à 5 pour chacune des 6 créatures du jeu)



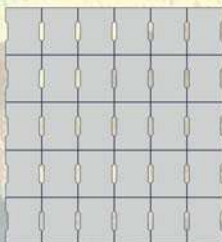
But du jeu

Marquez plus de points que votre adversaire en plaçant vos créatures au sommet des piles de tuiles qui seront constituées au cours de la partie.

Mise en place

Mélangez les 30 tuiles *Avatar* et placez-les aléatoirement sur la table, face visible, afin de constituer un rectangle de 5 tuiles par 6.

Les 6 tuiles *Créature* sont retournées face cachée puis mélangées. Chaque



joueur pioche 2 tuiles *Créature*, en prend secrètement connaissance et les place devant lui, face cachée. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte sans qu'aucun des deux joueurs ne les regardent.

Remarque : les tuiles Créature doivent rester secrètes durant toute la partie et seul leur propriétaire peut les consulter. Les joueurs ne doivent pas indiquer quelles créatures ils protègent.

Le plus jeune des deux joueurs débute la partie.

Déroulement du jeu

A son tour, un joueur doit déplacer une tuile *Avatar* **ou bien** une pile composée de plusieurs tuiles *Avatar*.

Les règles de déplacement sont les suivantes :

- Une tuile ou pile de tuiles peut être déplacée vers un emplacement adjacent situé à droite, à gauche, en bas ou en haut de son point de départ.
- Les déplacements en diagonale sont interdits.
- Suite à un déplacement, le joueur doit recouvrir une tuile ou pile adjacente et ainsi former ou renforcer une pile.
- Il est interdit d'effectuer un déplacement vers un emplacement vide.
- Lorsqu'une pile est déplacée, elle doit l'être entièrement et ne peut être scindée en plusieurs parties.

Dans l'exemple ci-contre, la tuile Avatar Baobab située au centre peut être déplacée dans quatre directions possibles. A la fin de son déplacement, elle devra re-



couvrir une tuile ou pile adjacente. L'emplacement de départ de la tuile Baobab sera désormais vide et tout déplacement y sera interdit.

Remarque : Seule la tuile située au sommet d'une pile est visible, il est interdit de consulter les tuiles à l'intérieur d'une pile.

Dès qu'un joueur a achevé son action de déplacement, c'est au tour de son adversaire de jouer.

Fin du jeu et score

La partie s'achève lorsque plus aucune tuile ou pile de tuiles *Avatar* ne peut être déplacée.

Après cela, les joueurs révèlent leurs 2 tuiles *Créature*. Toute tuile ou pile de tuiles *Avatar* montrant (en son sommet) l'une des créatures d'un joueur est acquise par ce même joueur.

Chacun procède ensuite au décompte des points :

- Une pile de tuiles rapporte autant de points que le nombre de tuiles qui la compose.
- Une tuile esseulée rapporte 1 point à son propriétaire.
- Une tuile peut rapporter un nombre de points bonus égal au chiffre indiqué dans son coin supérieur droit. Pour cela, il faut que cette tuile :
 - soit située à l'intérieur d'une pile.
 - montre la même créature que celle située au sommet de la pile dans laquelle elle se trouve.
 - corresponde à l'une des créatures du propriétaire de la pile.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.



Exemple de score: le joueur A révèle ses deux tuiles Créature : le Cerisier et le Baobab. Il devient donc propriétaire des tuiles et piles de tuiles suivantes :



Le score du joueur A est calculé de la manière suivante :

- ❶ Cette pile contient 7 tuiles et rapporte **7 points** au joueur A.
- ❷ Cette tuile esseulée rapporte **1 point** au joueur A.
- ❸ Cette pile contient 3 tuiles et rapporte donc 3 points au joueur A. De plus, ce même joueur reçoit 5 points Bonus grâce à la tuile Baobab située à l'intérieur de la pile ❸ car elle correspond à la tuile située au sommet de cette même pile. Au total, cette pile rapporte **8 points** (3+5) au joueur A.

Le score final du joueur A est donc de **16 points** (7+1+8).

Variantes

Help Me ! peut se pratiquer à 3 ou 4 joueurs dans les conditions suivantes :

- A **3 joueurs**, chacun reçoit 2 tuiles *Créature* face cachée au début de la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur le plus jeune. Le reste des règles demeure inchangé.
- A **4 joueurs**, chacun reçoit une seule tuile *Créature* en début de partie. Les tuiles *Créature* restantes sont replacées face cachée dans la boîte de jeu. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur le plus jeune. Le reste des règles demeure inchangé.