

topiary

by danny devine



C'est une merveilleuse journée ensoleillée, le moment idéal pour visiter les magnifiques jardins du parc Topiary à l'entrée de la ville. Relaxez-vous et laissez-vous transporter par la beauté de ses œuvres d'art! Il y a parfois beaucoup de monde dans le parc. Aussi, assurez-vous que vos visiteurs profitent des meilleurs points de vue sur ces ravissantes œuvres botaniques.

Matériel:



40 tuiles Topiaire
(8 séries allant de 1 à 5)



32 visiteurs
(8 pour chacune des 4 couleurs)



1 piste de score
+ 4 jetons de score
(1 pour chacune des 4 couleurs)

L'art topiaire [Ars Topiaria – Latin]

[déf.] L'art des jardiniers de donner des formes particulières aux feuillages des arbres et buissons d'ornement. Ces formes peuvent être géométriques (cubes, pyramides, cylindres, cônes ou sphères) ou reproduire celles de personnes, d'animaux ou d'objets de tous les jours.

Né dans la Rome Antique, l'art topiaire a atteint son apogée pendant la dynastie des Flaviens. Le terme *topiaire* était utilisé par les jardiniers et ceux qui réalisaient des panoramas (topos). C'est Ciréron qui a défini ces sculptures vertes comme Opus Topiarii. Les espèces les plus adaptées sont le laurier, le buis européen, le chêne vert, l'if, le cyprès, le fusain japonais et le troène.

Aperçu



Le but du jeu est de marquer le plus de points en offrant à vos visiteurs de contempler le plus de topiaires possible. C'est à vous de leur créer la meilleure ligne de vue. Le nombre sur une tuile correspond à la valeur en points et à la taille du topiaire. Plus sa valeur est élevée et plus le topiaire est grand. Vous pouvez aussi recevoir des points bonus quand un même visiteur peut voir plusieurs topiaires de la même série dans la même rangée, mais aussi pour les tuiles que vous conservez en main à la fin de la partie.

Mise en place



1- Chaque joueur prend une série de visiteurs à sa couleur. En fonction du nombre de joueurs dans la partie:

- 2 joueurs: 8 visiteurs
- 3 joueurs: 6 visiteurs
- 4 joueurs: 5 visiteurs

2- Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez une série complète de tuiles Topiaire. Vous ne jouerez alors qu'avec 35 tuiles. Pour une partie à 4 joueurs, utilisez l'ensemble des 40 tuiles. Mélangez ensuite les tuiles Topiaire puis formez une grille de 5x5 tuiles faces cachées pour créer le jardin. Assurez-vous de laisser assez de place entre chaque tuile. Retournez la tuile centrale face visible.

3- Le dernier joueur à avoir taillé une véritable plante est désigné premier joueur. Si personne n'a la main verte, choisissez le premier joueur au hasard.

4- Distribuez 3 tuiles Topiaire faces cachées à chaque joueur pour former sa main de départ. Remettez les tuiles restantes dans la boîte de jeu sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

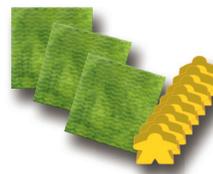
Variante: draft

Au lieu de les remettre dans la boîte, donnez les tuiles restantes au dernier joueur qui les ajoute à sa main. Il en garde trois et passe les autres à son voisin de droite, qui fait de même. Une fois que le premier joueur a choisi ses 3 tuiles, remettez les dernières dans la boîte.

5- Mettez de côté la piste de score et les jetons à la couleur des joueurs. Ils ne seront utilisés qu'à la fin de la partie pour compter les points des joueurs.



*Créez une grille de 5x5 tuiles faces cachées.
Retournez la tuile centrale face visible.*



Chaque joueur reçoit une série de visiteurs (en fonction du nombre de joueurs) et 3 tuiles faces cachées.

Principes du jeu

Dans le sens horaire, à partir du premier joueur, tous les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils aient placé tous leurs visiteurs.

A votre tour vous DEVEZ

Placer un de vos visiteurs encore inutilisé en face d'une ligne, colonne ou diagonale de tuiles. Les visiteurs sont toujours placés le long des bords extérieurs du jardin. De même, plusieurs visiteurs ne peuvent pas se retrouver placés au même endroit.

Après avoir placé votre visiteur, vous POUVEZ

Choisir une tuile face cachée de cette ligne, colonne ou diagonale et l'ajouter à votre main. Ensuite, placez une tuile de votre main face visible dans l'emplacement que vous venez de libérer sur la grille. Il peut s'agir de la tuile que vous venez juste de prendre.



Placez un visiteur en face d'une ligne, colonne ou diagonale



Prenez une tuile face cachée de cette ligne, colonne ou diagonale



Placez une tuile de votre main face visible sur l'emplacement ainsi libéré

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les joueurs ont placé leur dernier visiteur. Procédez ensuite au décompte des points.

Décompte des points

Utilisez le plateau de score et les jetons à la couleur des joueurs pour compter leurs points.

Visiteurs

Chaque visiteur rapporte les points des tuiles Topiaire visibles de la rangée lui faisant face. Ainsi, il marque les points de la tuile la plus proche. Il marque aussi les points des tuiles suivantes si leur valeur est strictement plus grande que celle de toutes les tuiles la précédant. En effet, les tuiles Topiaire bloquent la vue des autres tuiles dans la même rangée d'une valeur inférieure ou égale. Les tuiles faces cachées, quant à elles, comptent pour la valeur "zéro" et ne bloquent pas la vue.



= 12 Points

Le joueur vert peut voir l'Icosaèdre à 3 points, le Pom Pom à 4 points et la Spirale à 5 points. Il peut voir par-delà la tuile face cachée. En revanche, il ne peut pas voir l'Icosaèdre à 4 points car le Pom Pom à 4 points en bloque la vue.

Bonus

Chaque visiteur marque aussi un point bonus pour chaque tuile Topiaire de la même série qu'il contemple plusieurs fois dans sa rangée.



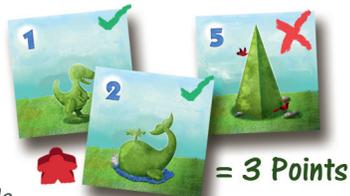
Le joueur bleu peut voir des T-Rex à 2, 3 et 5 points ce qui lui fait marquer 3 points bonus. Il peut aussi voir un Cygne à 4 points mais le Cygne à 5 points est caché par le T-Rex à 5 points. Par conséquent, les Cygnes à 4 et 5 points ne rapportent pas de points bonus.

Tuiles en main

Révélez les tuiles qu'il vous reste en main. Marquez la valeur de ces tuiles si au moins un de vos visiteurs peut voir dans le jardin une tuile Topiaire de la même série **ET** d'une valeur supérieure.

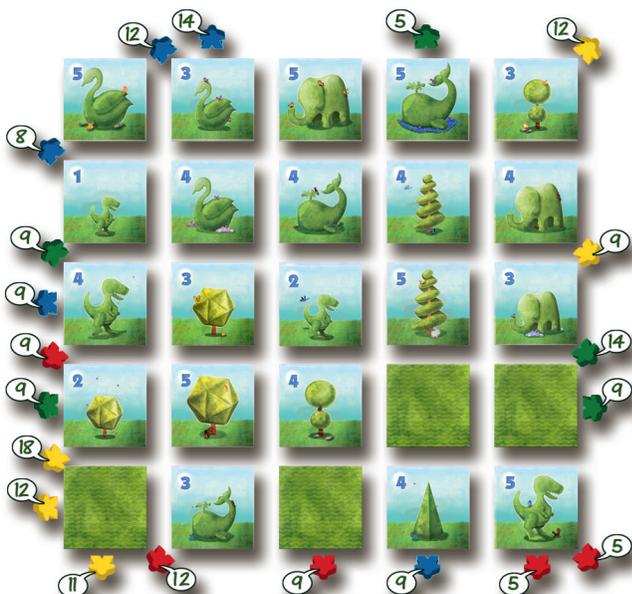
(reportez-vous à l'exemple de décompte des points à 4 joueurs ci-dessous)

Le joueur rouge marque 1 point pour le T-Rex et 2 points pour la Baleine car au moins un de ses visiteurs peut voir des tuiles de ces séries et d'une valeur plus élevée (la Baleine à 3 points et les T-Rex à 4 et 5 points). Il ne marque pas 5 points pour la Pyramide car aucun de ses visiteurs ne contemple de Pyramide de valeur supérieure.



Faites la somme de tous vos points... et le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur!

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points grâce aux tuiles dans sa main. S'il y a toujours égalité, le vainqueur est le joueur à avoir joué en dernier dans la partie.



Exemple de décompte des points à 4 joueurs: les visiteurs du joueur rouge ont rapporté 40 points. Combinés avec les tuiles qu'il a en main (3 points), son score final est de 43.

Auteur, illustrations et conception graphique

Danny Devine

Développement

Emanuele Pierangelo

Testeurs

Steven Aramini, Paul Kluka, Joe Kisenwether,
Ryan Sanders, Dan Letiman, Jeremy Davis,
Rebecka Strahlén & Peter Johnsson

Traduction française

Stéphane Athimon & Alexis Anne

Édition par



Localisation par

