

RONDINS

des BOIS

Règles du jeu



*Venez à la rencontre des castors de la vallée !
Leur jeu favori ? Grimper et s'amuser sur des tours
vertigineuses complètement dingues ! Empilez les rondins
et attirez les castors vers votre construction.*

I. Aperçu

Dans **Rondins des Bois**, construisez les tours représentées sur les cartes en respectant certaines contraintes. Après avoir terminé votre tour, amenez-y les castors. Gagnez des points en fonction du nombre de castors présents sur votre tour. Après 6 manches, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

II. Matériel

4 séries de blocs en bois



(2 blocs verts, 2 bleus, 2 violets, 2 jaunes par série)

7 pions Castor



50 cartes Tour recto-verso



Débutant



La couleur du
contour indique
le niveau de
difficulté



Expert

6 cartes
Contrainte



1 série de
jetons Score



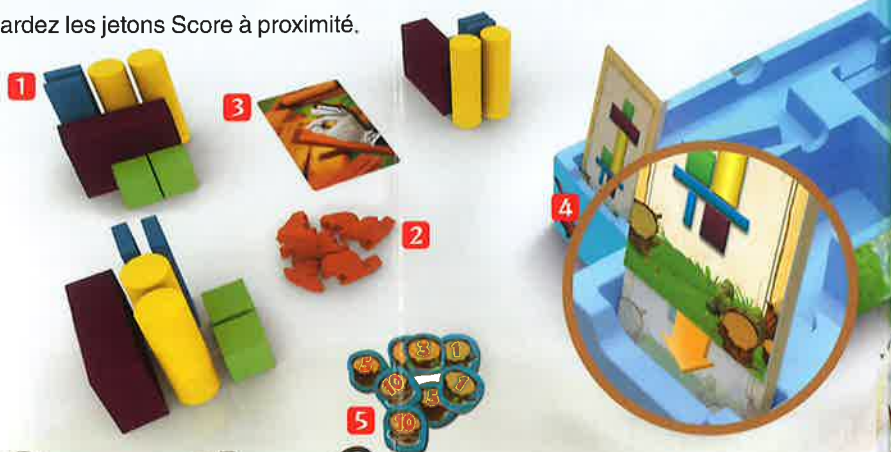
**HAPPY
BROBAB**

III. Mise en place

- 1 Distribuez une série de blocs en bois à chaque joueur.
- 2 Posez les 7 pions Castor au centre de la table.
- 3 Mélangez les 6 cartes Contrainte et posez-les en tas sur la table.
- 4 Mélangez les cartes Tour et tirez-en 7 au hasard. Constituez une pile avec ces cartes, en plaçant face visible le côté correspondant à la difficulté choisie. Glissez ce tas de cartes à l'endroit prévu de la boîte. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte : elle ne seront pas utilisées pendant cette partie.

Note Pour une première partie ou si vous jouez avec un jeune enfant, utilisez le côté « débutant » (contour jaune) et jouez sans les cartes Contrainte.

- 5 Gardez les jetons Score à proximité.



IV. Comment jouer ?

- 1 Prenez connaissance de la carte Contrainte utilisée pour cette manche.
- 2 Un joueur révèle la première carte Tour : il retire la première carte de la pile après avoir compté « Un, deux, trois ! ».

Règles de construction

Pour manipuler les blocs, n'utilisez que les mains et doigts indiqués par les cartes Contrainte.

Deux mains



Aucune restriction



Seulement les index et majeurs



Seulement les index



Seulement les index, mains jointés

Une main



Seulement le pouce et l'index



Tous les doigts

3 À l'aide de ses blocs, chacun construit une tour en suivant le modèle présenté sur la carte.

Construction

- Vous ne pouvez utiliser que les mains / doigts indiqués sur la carte Contrainte.
- La tour s'effondre ? Ne baissez pas les bras : dépêchez-vous de reconstruire !
- Les blocs ne doivent pas forcément être positionnés exactement comme sur l'illustration de la carte Tour. Soyez seulement attentif à quels blocs sont l'un au-dessus de l'autre et l'un à côté de l'autre.

Exemple

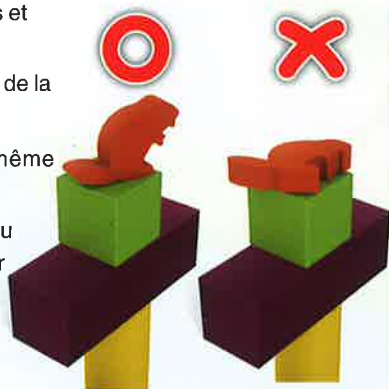


4 Après avoir construit la tour représentée sur la carte, posez des castors sur votre tour. Respectez les règles de pose de castors ci-dessous :

Pose de castors

- On ne peut poser de castors que sur une tour terminée et conforme au modèle.
- Posez les castors un par un, avec les mains et doigts autorisés par la carte Contrainte.
- Posez les castors sur n'importe quels blocs de la tour, de manière verticale.
- Plusieurs castors peuvent occuper le même bloc.
- En cas d'effondrement, remettez le castor au centre de la table et reconstruisez votre tour avant de reprendre un castor.
- Si un castor tombe d'une tour, n'importe qui peut l'attraper rapidement pour le poser sur sa propre tour.

Exemple



5 Lorsque tous les castors sont posés sur des tours, tout le monde s'arrête de jouer : la manche se termine immédiatement.

Fin d'une manche

- 1 Comparez la tour de chaque joueur avec la carte Tour et vérifiez qu'elle est conforme.
- 2 Calculez le score de la manche et prenez des jetons scores en fonction des points obtenus.
- 3 Remettez les 7 castors au centre de la table.
- 4 Révélez la carte Contrainte suivante et commencez la manche suivante. Une partie dure 6 manches.



Fin de partie

La partie se termine après 6 manches. Additionnez vos jetons Score pour déterminer votre score final. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

Si la partie se termine sur une égalité, départagez les joueurs grâce à un affrontement final.



Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques



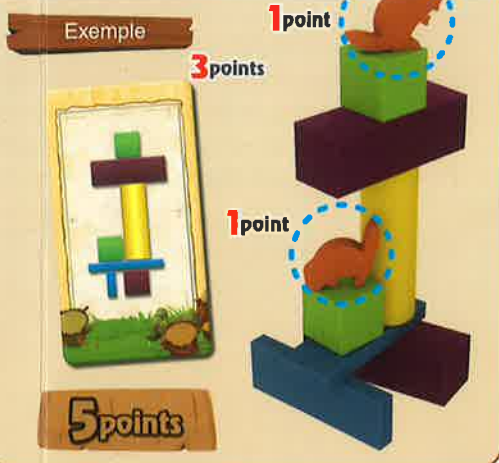
SCORE

3 points

si votre tour est conforme au modèle de la carte.

1 point

par castor sur votre tour.



Affrontement final

- 1 Posez un unique castor au centre de la table.
- 2 Prenez au hasard un carte Tour qui n'a pas été utilisée durant cette partie.
- 3 Construisez la tour en suivant les règles habituelles.
- 4 Le premier joueur à construire une tour conforme au modèle et à y poser le castor est déclaré vainqueur.

Crédits

- Yves Renou
- Sylvain Aublin
- Ian Parovel

www.happybaobab.com

© 2022 happybaobab Co., Ltd. Tous droits réservés
Distribué par Blackrock Games - 10, rue des Pâles
63540 Romagnat - www.blackrockgames.fr
Adaptation France : Matthieu Clamot, Cédric Michiels