



CATA CASTORS!

Jeux Ravensburger® 21 884 4

Auteur : Kai Haferkamp
Design : Kinetic, Kreppold, DE Ravensburger,
Nadine Colin (règle du jeu)
Illustrations : Kinetic



**Un jeu d'adresse pour
1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans**

Contenu :

- 1 support en trois parties
(le torrent et les deux berges)
- 42 troncs d'arbre de trois couleurs
- 1 castor sonore
- 1 bâtonnet en bois



La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essayent sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage ; la tension monte ! Avec beaucoup de doigté et une portion de chance, ils réussissent à s'emparer d'un tronc ou d'un autre. Mais soudain, badaboum ! Le barrage s'écroule avec fracas. Timber s'aperçoit alors de cette audace et peste à n'en plus finir. Qui réussira à s'emparer du maximum de troncs sans se faire remarquer ?

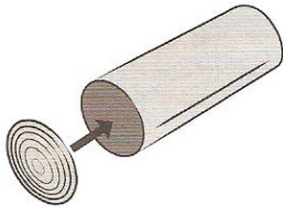
But du jeu

Il s'agit de s'emparer le premier de 2 troncs marron, 2 orange et 2 jaunes.

Avant la première partie

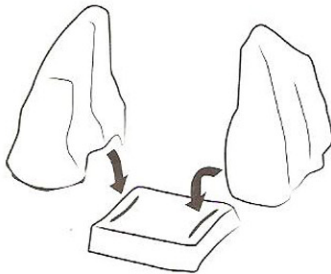
Avant de jouer pour la première fois à Cata Castor, assembler les troncs. Clipser à chaque tronc d'arbre un embout de la couleur correspondante. Celui-ci est prêt.

Attention : Une fois l'embout clipsé, le tronc ne peut plus être démonté ! Bien contrôler à chaque fois que les deux pièces sont de la même couleur.



Préparation

- Assembler les deux berges à gauche et à droite du torrent et placer le support au milieu de la table.



- Entasser les troncs entre les berges sans se soucier des couleurs : placer d'abord 5 troncs sur l'eau, puis 6 troncs par-dessus, puis de nouveau 5, etc. La rangée supérieure doit comporter 4 troncs.
- Timber possède un interrupteur sur le ventre. Allumer et poser délicatement le castor au sommet du barrage, comme le montre l'illustration ci-contre. Il se peut qu'il se mette immédiatement à crier, mais cela n'a pas d'importance.

Une fois posé, il se calmera après quelques instants.

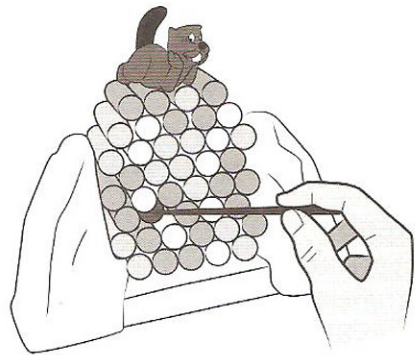
- Les joueurs s'asseyent de manière à bien voir les troncs, peu importe que ce soit face ou derrière le jeu, car les deux côtés sont équivalents.
- Garder le bâtonnet à proximité.

La partie commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Poussée d'un tronc

Quand vient son tour, le joueur prend le bâtonnet. Il essaye alors de pousser doucement **un tronc** du barrage sans que les autres ne bougent trop ou même que l'ensemble ne s'écroule.



Placer le bâtonnet au centre du tronc et pousser jusqu'à ce qu'il tombe de l'autre côté.

Il est **interdit** de toucher aux troncs de la **rangée supérieure**. Si tous les troncs de la couleur recherchée se trouvent dans la rangée supérieure, le joueur peut reformer le barrage avant de pousser un tronc.

2. Observer les réactions de Timber

- Dans le cas où Timber ne remarque rien et **ne râle pas** :

Si le joueur réussit à pousser un tronc du barrage sans se faire remarquer par le castor, il peut garder le tronc. Il le pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant.

Avant de pousser, bien faire attention à la couleur qui manque encore. Si un joueur pousse un tronc dont il possède déjà deux exemplaires de la même couleur, il est obligé de l'offrir à l'un de ses adversaires

qui en a encore besoin.

S'il pousse plus d'un tronc du barrage, il ne peut en garder qu'un et doit offrir tout tronc supplémentaire à l'un de ses adversaires qui en a encore besoin.

Si aucun d'eux n'a besoin de ce tronc, le joueur le remet simplement sur le barrage. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

- Dans le cas où Timber **se met à crier** :

Si, en poussant un tronc, le joueur fait trop bouger le barrage ou l'écroule, le castor se met à crier. Il doit rendre à Timber le tronc qu'il voulait lui voler. Il retire alors le castor du tas, replace le tronc tombé au-dessus, remet le barrage en place, puis replace Timber au sommet. Il se peut que Timber râle de nouveau, mais il se calme après quelques instants. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Si un joueur fait exprès de bouger la table et que Timber se met à crier, il doit remettre l'un de ses troncs sur le barrage.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur s'est emparé de 2 troncs marron, 2 orange et de 2 jaunes, il remporte la partie.

Variantes

... solo

Combien réussiras-tu à pousser de troncs sans te faire remarquer par Timber ? 6 ? 9 ? Ou plus ? Essaie d'établir un record !

... avancée

Placer Timber sur le barrage, le nez en bas ou vers le haut et suivre les règles de base.

