55

1. CONTENU

~~59~~ ~~60~~ 60 gouttes de pluie bleues
4 dés
6 ~~7~~ pions de couleurs
un arbre en bois en 3 parties.

22.11.04
(2.0)

2. PREPARATIFS

a) assemblez les 3 morceaux de l'arbre.
b) disposez les 60 gouttes de pluie en nuage autour de l'arbre (pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez au début ne mettre que 40 gouttes).
c) placez une goutte sur la case du sommet de l'arbre.
d) chaque joueur choisit un pion et le pose sur les racines de l'arbre (fig. 1).

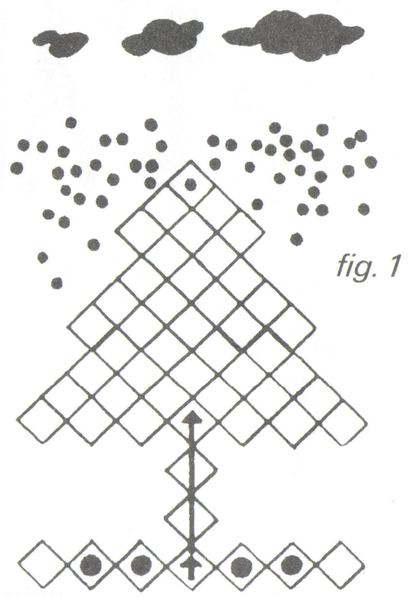


fig. 1

3. BUT

Les pluies acides mettent en grand danger la vie de l'arbre. Les joueurs essaient de capturer ensemble les gouttes de pluie qui sont tombées sur l'arbre, avant que la pluie n'ait atteint ses racines.

4. DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun à tour de rôle. Le tour d'un joueur comporte 2 phases :
a) L'installation des gouttes de pluie.
b) La capture des gouttes de pluie.

Un joueur commence toujours son tour en lançant 4 dés : 1 dé bleu et 3 dés verts.

a) L'installation des gouttes de pluie

Le dé bleu indique le nombre de gouttes de pluie tombant sur l'arbre.
Il faut prendre dans le nuage autant de gouttes que le dé l'indique et les déposer les unes à la suite des autres sur l'arbre, en lignes horizontales de gauche à droite (fig. 2).

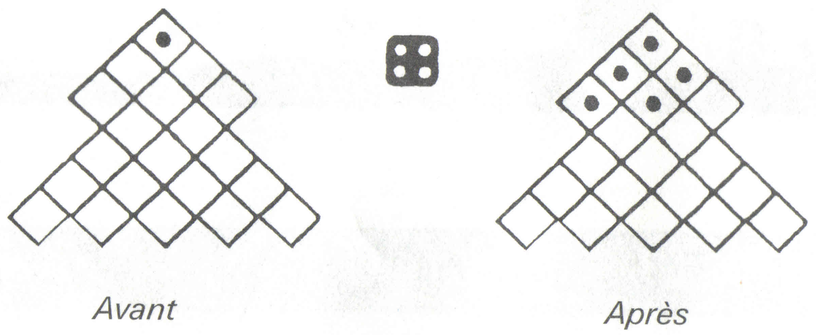


fig. 2

Au cours du jeu, les gouttes de pluie devront toujours être installées de façon à combler en premier, les espaces vides créés par les gouttes capturées, selon l'ordre énoncé ci-dessus (fig. 3).

Dans cet exemple, le dé bleu indique 4 gouttes de pluie. Le joueur pose 2 gouttes dans les 2 cases vides en haut et à droite et 2 gouttes à la suite des autres.

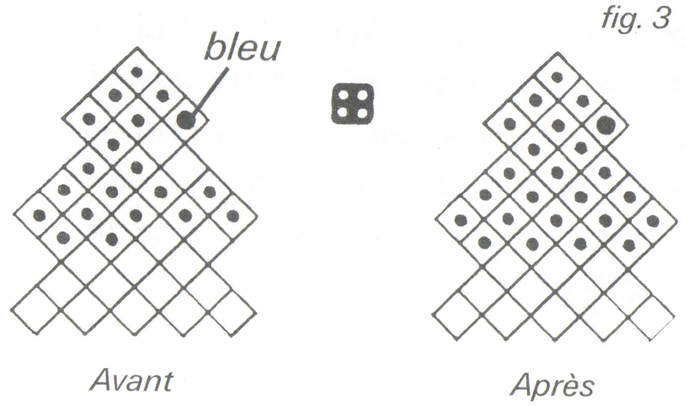


fig. 3

En fin de partie, quand le ciel n'aura plus de gouttes, il faudra faire glisser les gouttes déjà en place du haut de l'arbre vers les racines, en pensant toujours à combler les espaces vides en premier (fig. 4).

Dans cet exemple, le dé bleu indique 2 gouttes de pluie. Le joueur fait glisser les 2 gouttes en haut à droite vers le bas de l'arbre. En commençant par la case vide.

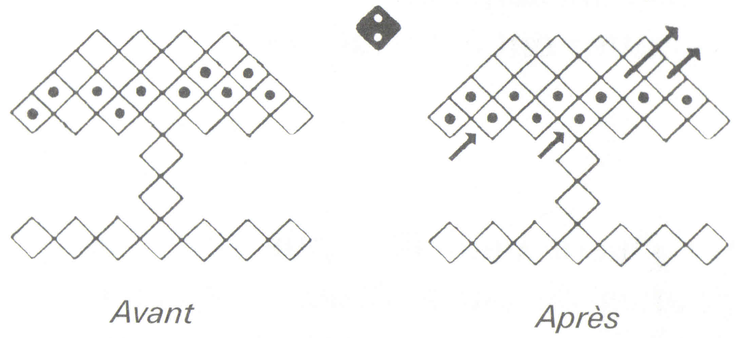


fig. 4

b) La capture des gouttes de pluie

Chaque dé vert indique un déplacement de son pion. Pendant son tour, on déplacera donc son pion 3 fois puisqu'il y a 3 dés. Un joueur se déplace dans le but d'aller se poser sur une goutte de pluie pour la capturer. Le joueur retire la goutte du jeu et la garde. Il doit chercher le meilleur chemin (aidés par les autres joueurs) pour prendre le maximum de gouttes. Son pion se déplaçant 3 fois, il pourra en capturer au maximum 3. Lors d'un déplacement un pion peut prendre toutes les directions possibles (fig.5).

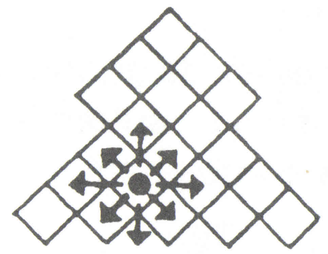


fig. 5

Attention ! il ne peut pas changer de direction au cours de son déplacement, excepté s'il atteint le bord de l'arbre ou le rond au-dessus des racines (fig. 6 et fig. 7).

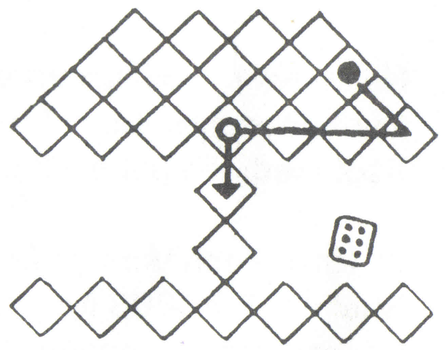


fig. 6

Dans cet exemple, les dés verts indiquent un déplacement de 3, un de 1, et un de 5. Avec le 3 il change de direction en atteignant le bord de l'arbre, avec le 5 il change de direction en atteignant le rond au-dessus des racines. 3 gouttes ont été capturées.

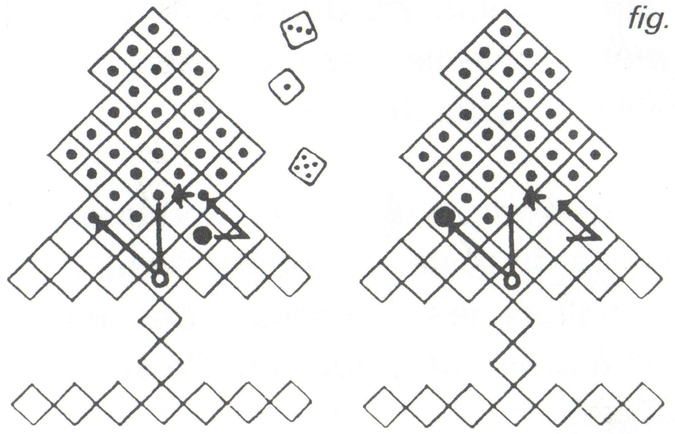


fig. 7

Avant *Après*

On peut sauter au-dessus d'un pion, mais pas d'une goutte (fig. 8).

Dans cet exemple,
2 gouttes ont été capturées.

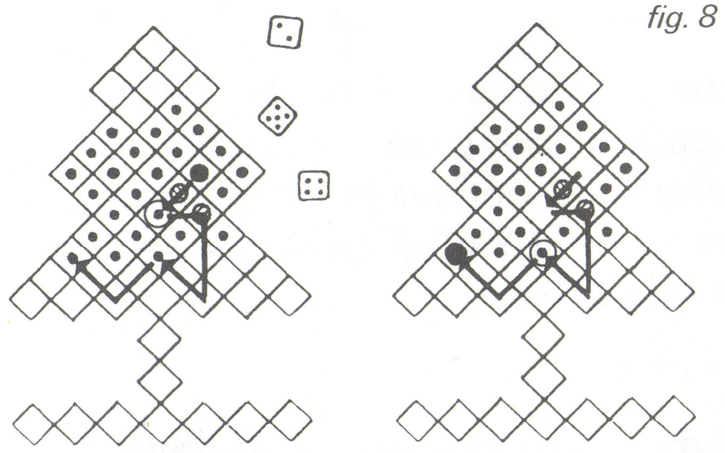


fig. 8

Avant *Après*

Un joueur peut être pris sous les gouttes de pluie. Avec beaucoup de chance, il pourra se libérer seul. Mais il faut que les autres joueurs lui viennent en aide en lui frayant un passage.

5. FIN DU JEU

Il n'y a plus assez de gouttes d'eau pour recouvrir les racines. Les joueurs ont tous gagné. Celui qui a capturé le plus de gouttes est nommé le sauveteur de l'arbre. Si les gouttes atteignent les racines, les joueurs ont tous perdu.

CE

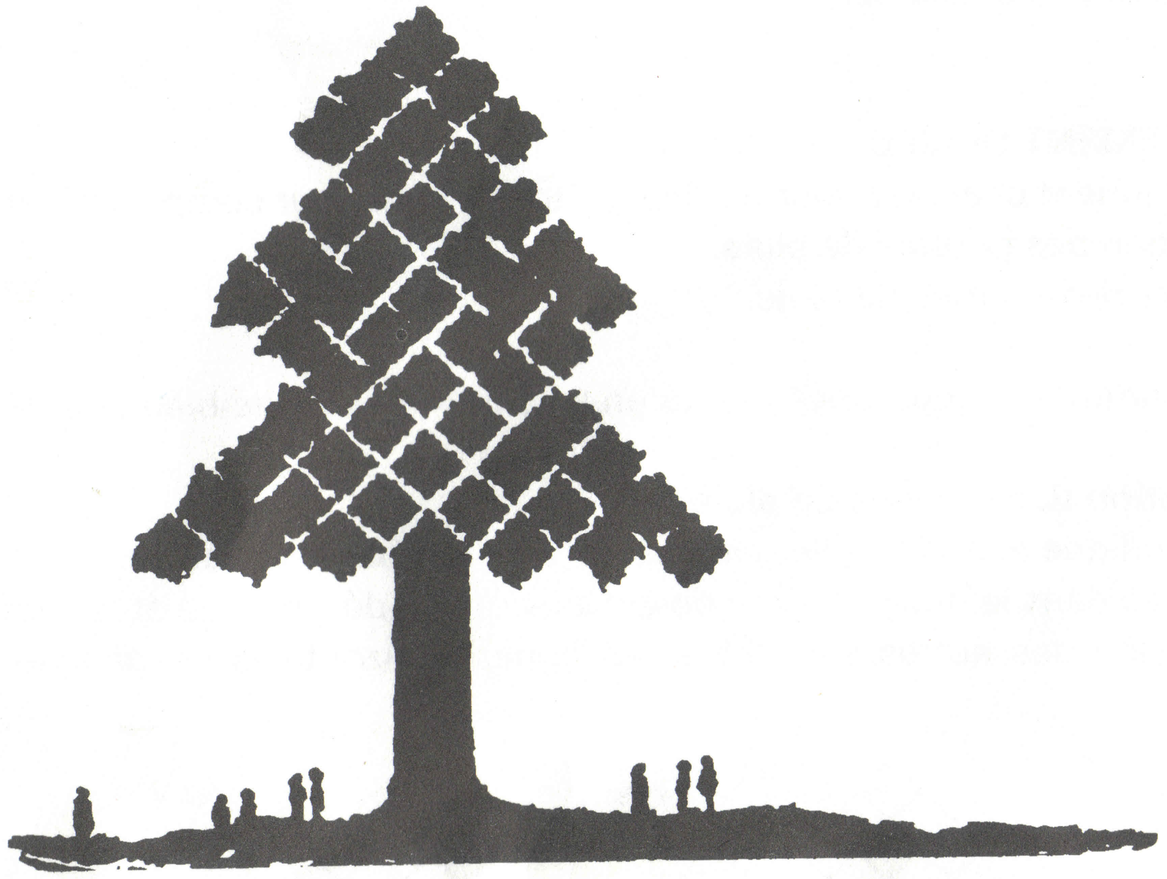
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petites pièces pouvant être avalées.
Règle redigée par éveil & jeux

© 1998 Zoch Verlags GmbH
Rheinstr.7, 80803 München, Allemagne
Informations à conserver.

C80345

L'ARBRE EN DANGER

Un jeu de coopération pour 3 à 7 joueurs, dès 9 ans.



RÈGLES DE JEU