

LUMBERJACK



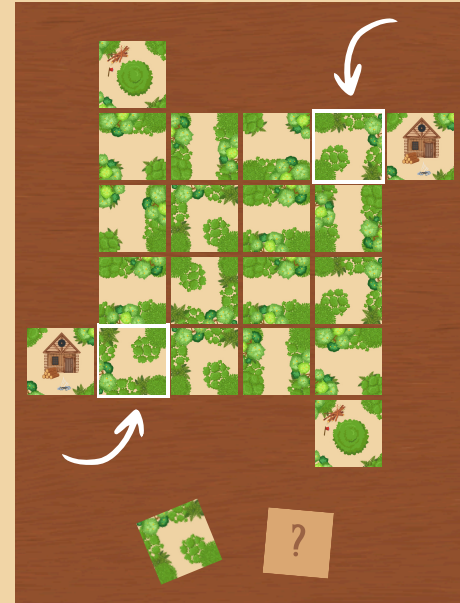
LES BÛCHERONS RÊVENT DE TROUVER LE SÉQUOIA GÉANT POUR EN FAIRE DU PETIT BOIS, MAIS LA FORÊT EST UN VRAI LABYRINTHE OÙ IL N'EST PAS DIFFICILE DE SE PERDRE.

But du jeu : Trouver un maximum de séquoias en réussissant à relier à travers la forêt votre cabane et l'arbre majestueux.

PRÉPARATION


1. Formez un carré de 16 cartes Forêt (4X4) placées aléatoirement à l'exception des 2 cartes situées dans le coin inférieur gauche et le coin supérieur droit, qui représentent un virage. Laissez 1cm entre chaque carte.
2. Disposez les 2 cartes Cabanes et 2 cartes Séquoias à l'extérieur du carré.
3. Constituez avec les cartes forêt restantes une pioche face visible et avec les cartes séquoia une pioche face cachée.

QUE LA PARTIE COMMENCE ...



Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur peut effectuer 2 actions parmi les 2 possibles (on peut faire 2x la même) :

 **ROTATION** : Tourner une carte Forêt. Il tourne la carte choisie dans le sens qu'il souhaite.

 **INSERTION** : Il enlève une carte Forêt située sur la périphérie du plateau qu'il replace sous la pioche Forêt (action possible même s'il y a une carte Cabane ou Séquoia à côté). Avec la carte Forêt du dessus de la pioche, il pousse la ligne concernée pour insérer la carte.

Si une action permet la création d'un chemin continu reliant une carte Séquoia à l'une des 2 cartes Cabane, la carte Séquoia est gagnée par le joueur concerné. Il la prend et la pose devant lui face visible. On décale ensuite d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre la carte Cabane et une nouvelle carte Séquoia, tirée de la pioche, est posée un cran plus loin que celle qui vient d'être gagnée. Les cartes Séquoia et Cabane ne peuvent pas être superposées : si nécessaire, la carte se place à côté. Il est possible qu'un joueur remporte plusieurs cartes Séquoias lors d'une réaction en chaîne. Il est également possible que 2 Séquoias soient remportés simultanément.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre procède comme précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des 10 cartes Séquoia ait été gagnée. Les joueurs comptent enfin les points récoltés sur leurs cartes Séquoias pour déterminer le gagnant.

FRAISP
FAN





