

Scott Allen Czysz

LES MAITRES DES CIMES



2-4 JOUEURS | Dès 8 ans | 15 MINUTES

Les faucons, les corbeaux, les aigles et les hiboux tournotent et virevoltent au-dessus de la forêt. Leur mouvement constant met en évidence le changement de l'équilibre des pouvoirs qui détermine qui règne vraiment dans ces cieux.

MATÉRIEL

18 cartes :

- 3 Aigles
- 4 Hiboux
- 5 Faucons
- 6 Corbeaux

VALEURS
POSSIBLES
POUR CE
TYPE DE
CARTE

VALEUR DE
CETTE CARTE



ICÔNE
LIMITÉ
SCORE
(XI)

EFFET
DE
SCORE

TYPE DE CARTE

MISE EN PLACE

Mélangez les 18 cartes.

Distribuez 3 cartes face cachée à chaque joueur. Les joueurs prennent ces cartes dans leur main. (note : votre main est personnelle et ne doit pas être dévoilée à votre adversaire. La main d'un joueur est aussi appelée « Ciel »).

Placez les cartes restantes dans une pioche face cachée au centre de la zone de jeu, en laissant de la place pour deux Forêts (une de chaque côté) et une défausse au-dessus. Chaque Forêt peut contenir 3 cartes maximum.

Le joueur qui a vu un oiseau le plus récemment commence à jouer.

DÉFAUSSE

FORêt



FORêt

PIOCHE

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent tour à tour dans le sens horaire, en choisissant une des actions suivantes à chaque tour :

Piocher et placer : Piochez la 1ère carte de la pioche ou de la défausse et ajoutez-la à votre main. Ensuite, sélectionnez 1 carte parmi les 4 de votre main pour la placer face visible dans un emplacement vide d'une Forêt en orientation paysage. Si les deux Forêts sont pleines (3 cartes dans chaque), placez la carte face visible sur la défausse.

Échanger : Échangez 1 carte de votre main avec 1 carte non verrouillée dans une des Forêts.

Verrouiller : Verrouillez une carte d'une des Forêts pleines en la tournant de 90 degrés en orientation portrait. Elle reste verrouillée jusqu'à la fin du jeu et ne peut pas être prise par un joueur.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque 5 cartes sont verrouillées dans les Forêts.

On passe alors au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur gagne des points grâce aux Effets de Score **des trois cartes de sa main** en utilisant 6 cartes : sa main de 3 cartes plus l'une des Forêts de 3 cartes. **NOTE** : Les règles de score sur les cartes de la Forêt ne sont pas utilisées :



Un seul effet de score avec une icône **GriFFes** (païres, triples) peut être comptabilisé par joueur.



Un seul effet de score avec une icône **Plume** (suites) peut être comptabilisé par joueur.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec la valeur de carte la plus basse dans sa main gagne. S'ils sont encore à égalité, les joueurs partagent la victoire.

TERMINOLOGIE

Ciel : Les cartes dans votre main

Paire : 2 cartes de même valeur

Triple : 3 cartes de même valeur

Suite : cartes en ordre séquentiel (Ex. : 4, 5, 6, 7)

CRÉATION : SCOTT ALLEN CZYSZ ILLUSTRATIONS : ANASTASIA KHMELEVSKA
SOUS LICENCE DE BUTTON SHY GAMES



OU



OU



MAGASIN DÉCHETERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr