

BUT DU JEU: Dans ce jeu d'association de glands, les joueurs tentent de gagner le plus de points en créant des arbres avec des associations de glands de la même couleur et reliés de manière orthogonale.

Les glands sont connectés dans les colonnes communes et à la fin de la partie, les joueurs ne comptent que leur association de glands de la valeur la plus élevée dans chacune des six couleurs.

30 cartes:

20 Glands Classiques

6 Écureuils

4 Glands Sauvages



MISE EN PLACE:

- Choisissez le joueur qui sera le premier "Cueilleur". Le joueur mélange les 30 cartes faces cachées pour former la pioche.
- Distribuez des cartes de la pioche pour créer trois colonnes différentes, chacune composée d'un nombre de cartes égal au nombre de joueurs :
 - 2 joueurs: 3 colonnes verticales de 2 cartes chacune (face visible).
 - 3 joueurs: 3 colonnes verticales de 3 cartes chacune (face visible).
- Enfin, le premier Cueilleur place la pioche face à lui, la partie peut commencer.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE:

Pour 2 joueurs:



Pour 3 joueurs:



Chaque carte du paquet possède un côté tronc et un côté ciel

La pioche tournera dans le sens des aiguilles d'une montre vers le Cueilleur suivant à chaque tour



TOUR: Le rôle du Cueilleur tournera dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour.

le sens des aiguilles d'une montre vers le Cueilleur suivant à chaque tour



TOUR: Le rôle du Cueilleur tournera dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour.

Lorsque vous êtes cueilleur, vous devez:

1. Prendre possession de la pioche
2. Réapprovisionner la colonne précédemment prise.
3. Commencer la cueillette de nourriture et la pose de cartes.

CUEILLETTE: Prenez 1 carte d'une colonne et placez-la dans votre zone de jeu. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs restants doivent également prendre une carte de cette même colonne et la placer dans leur zone de jeu. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant, qui devient Cueilleur à son tour, et ainsi de suite.

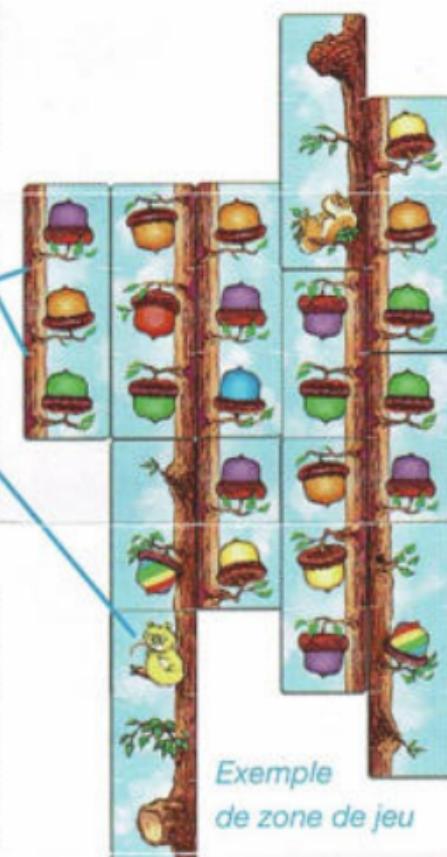
Lorsque la pioche est épuisée, le Cueilleur ne remplit pas une colonne, mais choisit une carte dans l'une des colonnes restantes. La partie se termine et les joueurs marquent leurs points lorsque toutes les cartes de la dernière colonne ont été prises et placées.

PLACEMENT DES CARTES: Les cartes collectées et placées sur la zone de jeu d'un joueur créent des arbres avec des glands de chaque côté.

Règles pour placer des cartes dans votre zone de jeu:

1. Les cartes doivent être placées verticalement et toucher une carte déjà placée, tronc contre tronc ou ciel contre ciel.

Les lignes blanches sur le bord des cartes sont des guides qui indiquent la façon dont les cartes doivent être alignées.



2. Les Cartes Écureuil doivent être placées avec l'écureuil à l'endroit (face à vous) et non à l'envers.

3. Vous pouvez avoir autant d'arbres et couvrir autant de surface que vous le souhaitez sur une carte précédemment placée en respectant les proportions indiquées par les lignes blanches.

Une fois les cartes placées sur la zone de jeu d'un joueur, elles ne doivent plus être déplacées jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, et comme mentionné précédemment, elles peuvent être recouvertes.

EXEMPLE DE PLACEMENT

Les 2 cartes au contour VERT sont correctement placées :

La Carte A est placée ciel contre ciel

La Carte B est placée tronc contre

tronc et couvre une portion de

carte précédemment placée.



Les 2 Cartes au contour ROUGE ne sont pas valides :

La Carte C est placée à l'horizontal.

La Carte D n'est pas alignée aux cartes déjà posées.

De plus, le côté tronc est placé contre un côté ciel.

ÉCUREUILS: L'écureuil doublera les points d'un combo de glands connectés de la **MÊME** couleur, **SI** ce combo est le plus grand de cette couleur. Les écureuils doivent être placés à l'endroit. De plus, les écureuils peuvent relier des combos de même couleur pour former une seule grande association, mais seulement verticalement/horizontalement, pas en diagonale. (Voir *EXAMPLE DE SCORING* ci-dessous)



GLANDS SAUVAGES: Un gland sauvage est considéré comme étant de la même couleur que les glands qui lui sont reliés verticalement ou horizontalement (pas en diagonale) et vaut un point, mais seulement s'il est associé à au moins un gland d'une autre couleur. Un même gland sauvage peut être comptabilisé dans plusieurs combos.

FIN DE PARTIE ET SCORING: Le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée **ET** qu'il n'y a plus de colonnes en jeu. Chaque joueur compte son combo de glands de la valeur la plus élevée dans chacune des 6 couleurs pour obtenir un score cumulé.

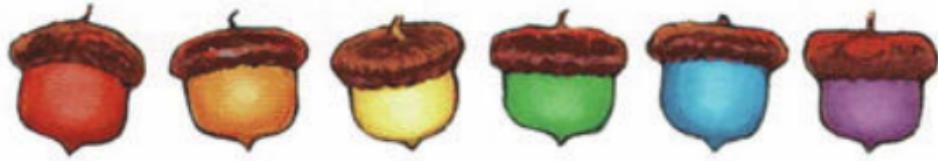
- Chaque gland d'un combo de couleur vaut 1 point.
- La valeur d'un combo est doublé s'il s'agit du plus grand de cette couleur **ET** qu'il contient un écureuil assorti.

Dans certains cas, le combo le plus grand d'un joueur ne contiendra qu'un seul gland. Il est plus facile de calculer le total dans cet ordre :

cumulé.

- Chaque gland d'un combo de couleur vaut 1 point.
- La valeur d'un combo est doublé s'il s'agit du plus grand de cette couleur **ET** qu'il contient un écureuil assorti.

Dans certains cas, le combo le plus grand d'un joueur ne contiendra qu'un seul gland. Il est plus facile de calculer le total dans cet ordre:



Le joueur qui remporte la partie est le joueur qui a obtenu le plus de points avec ses 6 associations de glands.

En cas d'égalité, le joueur ayant le combo de glands avec la valeur la plus élevée est le gagnant.



EXEMPLE DE SCORING

Combo Orange:
 $3 \times 2 = 6$ points



Combo Violet:
2 points



Combo Vert:
3 points



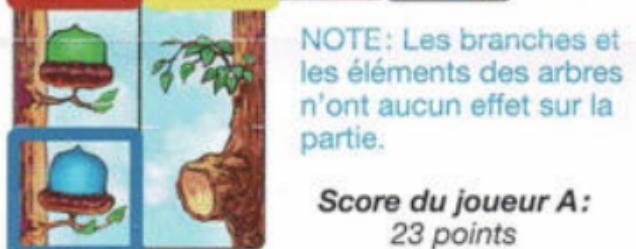
Combo Jaune:
 $4 \times 2 = 8$ points



Combo Rouge:
3 points



Combo Bleu:
1 point



NOTE: Les branches et les éléments des arbres n'ont aucun effet sur la partie.

Score du joueur A:
23 points

CRÉATEUR: Chris Handy

EDITION: John Brieger, Breeze Grigas

ILLUSTRATIONS: Kevin Cornell

TRADUCTION: Estelle Collery