

Nombre de joueurs : 2 ou 3.**Durée d'une partie** : 3 à 6 minutes.

Ce jeu a été conçu pour être joué dans une lente file d'attente.

Matériel

En plus d'un ensemble Treehouse, vous aurez besoin d'un plateau de 3x3 cases et de 10 cartes d'objectif.

Vous pouvez créer les cartes d'objectif en écrivant les mentions suivantes sur 10 cartes vierges : Arbre rouge, Nid rouge, Arbre bleu, Nid bleu, Arbre vert, Nid vert, Arbre jaune, Nid jaune, Arbre noir et Nid noir.

Vous pouvez également imprimer et utiliser l'une des deux dernières pages de ce document (Attention, il est possible que l'impression soit visible à travers le dos de la carte. Une impression sur une feuille autocollante ensuite découpée et collée sur des cartes garantit un bon résultat.).

Idéalement, les joueurs doivent aussi avoir une poche (ou quelque chose de ce genre) où dissimuler leurs cartes d'objectif, pour ne pas avoir à les tenir pendant toute la partie.



But du jeu

Le but du jeu est de reproduire la figure de l'une de vos cartes d'objectif sur le plateau.

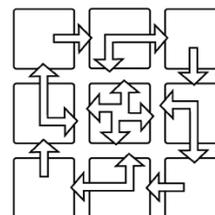
Préparation

Construisez cinq arbres constitués de trois pyramides de couleurs différentes. Placez-en un sur la case centrale et un dans chaque coin. Distribuez deux cartes d'objectif à chaque joueur.

Déroulement de la partie

Déplacement des pyramides

Vous pouvez déplacer une pyramide de N'IMPORTE QUELLE couleur, mais UNIQUEMENT si elle se trouve au sommet d'un empilement. Vous NE POUVEZ PAS déplacer une pyramide suivant une diagonale. Les pyramides NE peuvent être déplacées QUE dans le sens des aiguilles d'une montre ou depuis ou vers la case centrale.



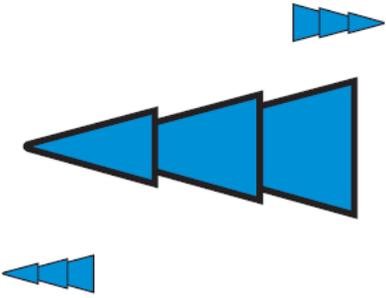
Déroulement d'un tour

À chaque tour, vous pouvez effectuer DEUX actions. Vous pouvez déplacer deux pyramides, chacune d'une case, ou une pyramide de deux cases. Vous pouvez aussi utiliser une action pour échanger l'une de vos cartes d'objectif contre l'une de celles restantes.

Fin de la partie

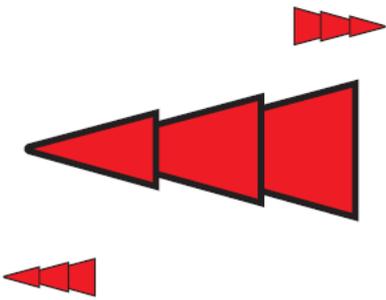
La partie se termine lorsque la figure de l'une des cartes d'objectif d'un joueur est reproduite sur le plateau. À tout moment, si cela se produit, le joueur révèle sa carte d'objectif pour remporter la partie. Qu'il y ait des pyramides sous la figure gagnante ne change rien, mais aucune pyramide ne doit se trouver intercalée entre ses pyramides (la présence, aussi improbable soit-elle, de pyramides au-dessus de votre objectif ne change rien non plus).

Arbre bleu



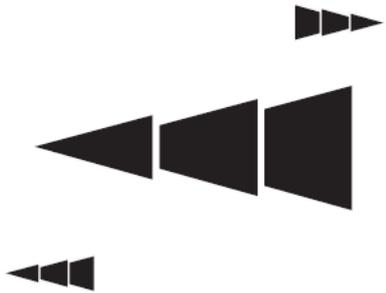
Arbre bleu

Arbre rouge



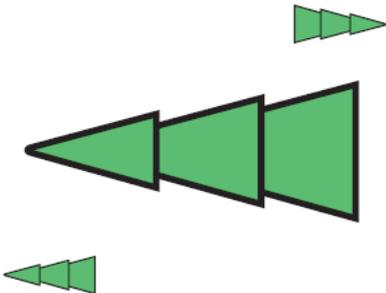
Arbre rouge

Arbre noir



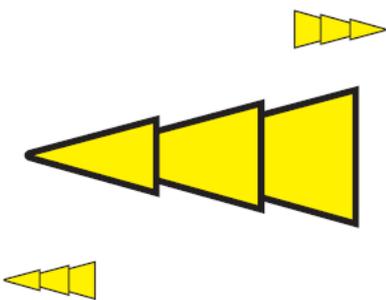
Arbre noir

Arbre vert



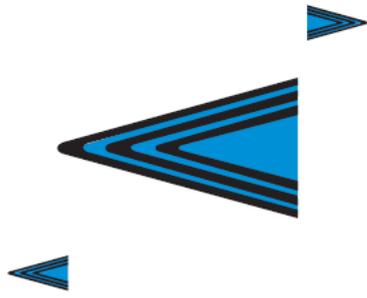
Arbre vert

Arbre jaune



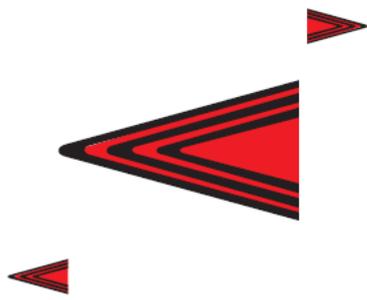
Arbre jaune

Nid bleu



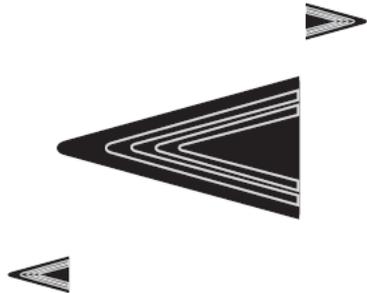
Nid bleu

Nid rouge



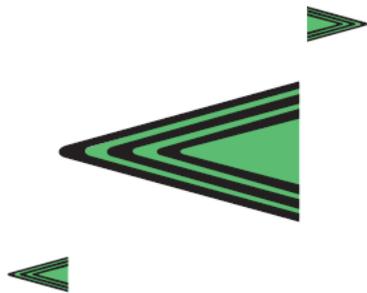
Nid rouge

Nid noir



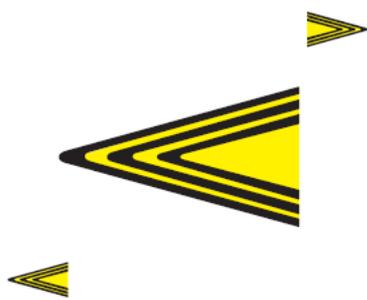
Nid noir

Nid vert



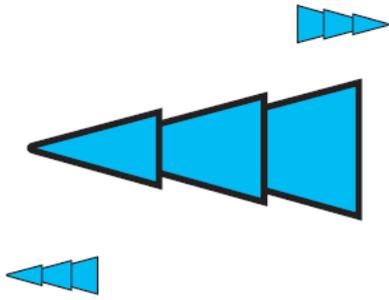
Nid vert

Nid jaune



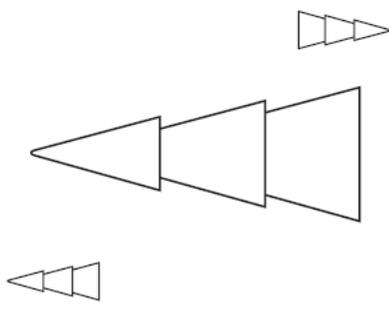
Nid jaune

Arbre cyan



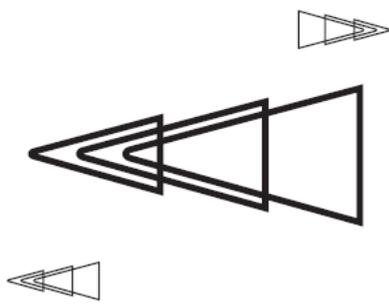
Arbre cyan

Arbre blanc



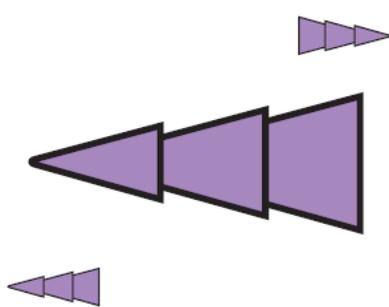
Arbre blanc

Arbre transp



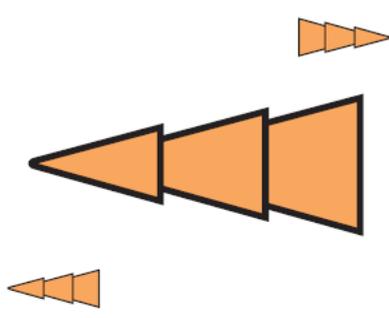
Arbre transp

Arbre violet



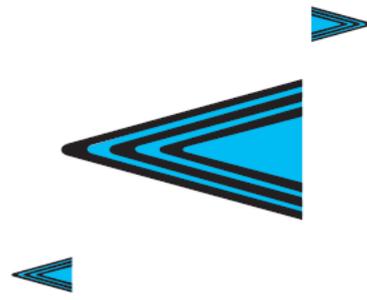
Arbre violet

Arbre orange



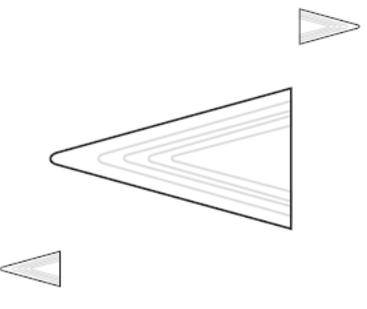
Arbre orange

Nid cyan



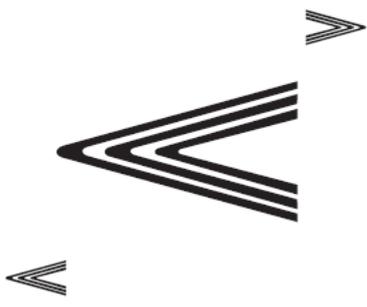
Nid cyan

Nid blanc



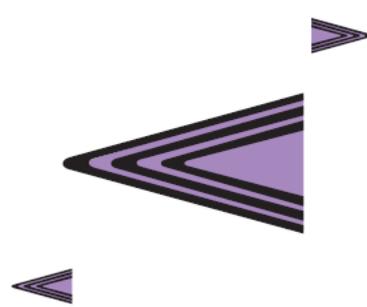
Nid blanc

Nid transp



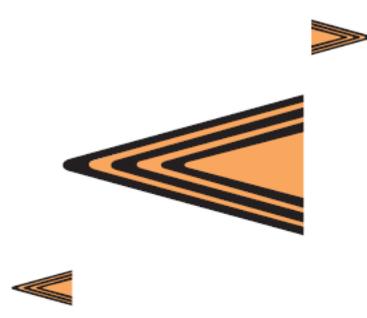
Nid transp

Nid violet



Nid violet

Nid orange



Nid orange