

CASTOR PARTY!



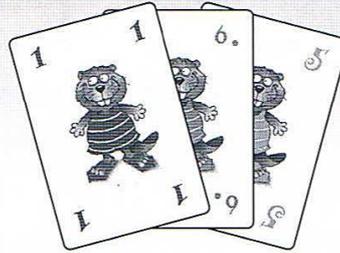
Les castors ont découvert un radeau abandonné sur la rivière. Curieux comme ils sont, ils montent à bord et se mettent à faire les fous. C'est alors qu'ils découvrent de quoi poursuivre la construction de leur barrage... et que la course commence ! Le joueur qui possède le plus de rondins pour construire le barrage a gagné.

Castor Party !

par Heinz Meister

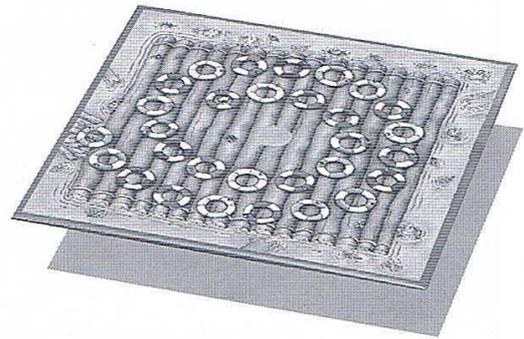
Le jeu comprend :

- 1 plateau de jeu
- 1 socle
- 6 castors de 6 couleurs
- 48 cartes de mouvement
- 60 rondins
- 1 règle du jeu



Préparation

- Installez le plateau de jeu sur le socle en insérant ce dernier dans le trou prévu à cet effet.
- Placez les 6 castors au centre du radeau. Aucun castor n'a le droit de toucher de bouée.
- Mélangez les 48 cartes de mouvement et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Ces derniers peuvent les prendre en main et les regarder.
- Avec les cartes restantes, faites deux piles de tailles à peu près égales (face cachée). Placez-les de chaque côté du plateau de jeu.
- Avec les 60 rondins, faites deux tas à peu près identiques. Placez-en un à côté de chaque pile de cartes. Ils constituent la réserve de bois.



Déroulement de la partie

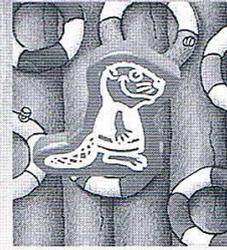
Le plateau de jeu représente le radeau, sur lequel se trouvent 30 bouées de sauvetage aux couleurs des castors. Celles-ci sont disposées de manière à former une spirale partant du centre du radeau et se dirigeant vers les bords. C'est sur ces bouées que les castors vont se déplacer, à l'aide des cartes de mouvement. La bouée rouge possédant une flèche en son centre est la case de départ. La bouée verte, qui se trouve déjà à moitié sur le barrage des castors, est la case d'arrivée.

Les castors peuvent être déplacés par tous les joueurs ; en d'autres termes, les castors n'appartiennent à aucun joueur en particulier.

Les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède les incisives les plus longues commence. Lorsque c'est son tour, un joueur commence par choisir une carte de sa main, qu'il place face visible devant lui. Les cartes jouées de cette manière s'empilent devant chaque joueur au cours de la partie. Puis, le joueur prend le castor possédant la même couleur que la carte jouée. Il le déplace sur la spirale en direction du barrage, d'un nombre de bouées égal au chiffre indiqué sur la carte. Il est interdit de se déplacer d'un

nombre de bouées inférieur au chiffre indiqué. Les bouées occupées par un autre castor comptent normalement.

Le castor doit toujours être positionné sur la bouée d'arrivée de manière à la recouvrir le plus possible. Sa queue peut pointer dans n'importe quelle direction. Il est possible de positionner le castor de manière à ce que sa queue recouvre partiellement une bouée voisine.



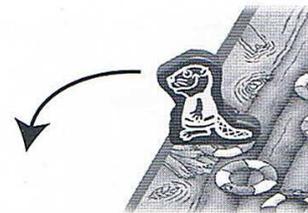
Chaque bouée ne peut être occupée que par un castor. Une bouée partiellement recouverte par la queue d'un castor situé sur une bouée avoisinante ne compte pas comme étant occupée. Mais naturellement, il est plus difficile d'y placer un castor ! Il est interdit de jouer une carte qui obligerait un castor à se rendre sur une bouée déjà occupée. Si un joueur ne possède plus que des cartes qu'il ne peut pas jouer, il doit révéler sa main. Il peut ensuite se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaite et en piocher autant dans les piles situées à côté du plateau de jeu.

Castors, bouées et couleurs

Si un castor termine son déplacement sur une bouée possédant une couleur différente de la sienne, rien ne se produit. Si un castor termine son déplacement sur une bouée possédant la même couleur que lui, le joueur a le choix entre : tirer une carte supplémentaire (afin d'accroître ses possibilités de déplacement) ou prendre un rondin (et se rapprocher ainsi de la victoire).

Sauter du radeau

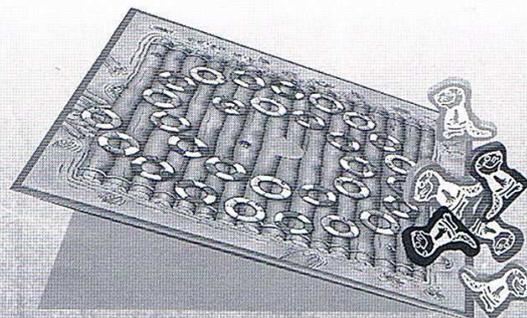
Si un joueur déplace un castor au-delà de la dernière bouée (verte), celui-ci saute du radeau. Le castor est alors retiré du jeu. Cette situation est la seule où il est permis de déplacer un castor d'un nombre de bouées inférieur au chiffre indiqué sur la carte. Le joueur qui fait sauter un castor du radeau peut ensuite tirer une carte supplémentaire ou prendre un rondin - exactement comme s'il avait déplacé un castor sur une bouée de sa couleur. Toutes les cartes possédant la couleur d'un castor retiré du jeu sont à présent des jokers. Les jokers permettent de déplacer n'importe quel castor encore en jeu. Comme toujours, le chiffre indique le nombre de bouées à parcourir.



Le radeau chavire !

Il est possible que le radeau chavire et que tous les castors dégringolent dans l'eau !

En ce cas, la partie se termine immédiatement. Le joueur qui a fait basculer le plateau de jeu (en déplaçant un castor) doit remettre 2 de ses rondins dans la réserve. S'il en possède moins de 2, il en remet autant qu'il en a. Il est interdit de reprendre en main une carte jouée afin de bouger un autre



castor quand on remarque que le déplacement prévu à l'origine ferait basculer le plateau de jeu. Naturellement, les joueurs ne reçoivent aucun rondin lorsque les castors quittent le radeau de cette manière...

Tirage de carte

Après avoir déplacé un castor, le joueur tire toujours une nouvelle carte d'une des deux piles. Cette règle est valable même s'il a auparavant reçu une carte supplémentaire pour avoir déplacé un castor sur une bouée de la même couleur ou pour avoir fait sauter un castor du radeau. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Lorsqu'un joueur oublie de tirer une carte, il peut le faire ultérieurement tant qu'il a moins de 3 cartes en main. Il en pioche alors autant qu'il faut pour compléter sa main et posséder à nouveau 3 cartes. En revanche, si ce joueur avait auparavant tiré une ou plusieurs cartes supplémentaires (et en possède donc 3 ou plus), il est trop tard : s'il oublie de piocher à la fin de son tour, tant pis ! Quand les deux piles de cartes sont épuisées, les joueurs ne peuvent plus piocher. Ils ne jouent plus qu'avec les cartes qu'ils ont en main.

Fin de la partie

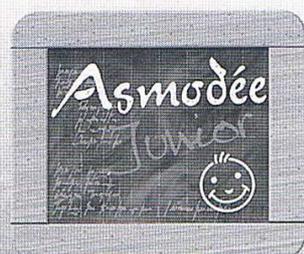
La partie se termine quand :

- le premier joueur a joué sa dernière carte ou
- le dernier castor saute du radeau ou
- le plateau de jeu se renverse.



Les castors sont ensuite placés à nouveau autour du trou au centre du radeau. Les cartes sont rassemblées et mélangées, et chaque joueur en reçoit trois pour la partie suivante. Le joueur possédant le moins de rondins commence.

Si deux joueurs possèdent aussi peu de rondins l'un que l'autre, c'est celui qui aurait joué avant l'autre durant la partie précédente qui commence. Les joueurs mènent en tout trois parties, ou moins s'il ne reste plus de rondins disponibles. Le gagnant est alors le joueur possédant le plus de rondins.



91, rue Tabuteau - BP 408
78534 Buc cedex

Auteur : Heinz Meister
Illustrations : Gabriela Silveira

Pour tous renseignements supplémentaires :
www.asmodee.com

© 2000 Simba Toys - Tous droits réservés
Made in Germany

