

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Exception : si un joueur possède le 8 dans sa main et **qu'un autre joueur** possède le 1 de la même couleur, la valeur du 8 est réduite à 0 pour déterminer le joueur qui pourra marquer les points d'un sentier. Le 1 vaut toujours 1.

Note : Il est possible de gagner le droit de marquer les points d'un sentier sans en avoir de cette couleur dans son arborétum.

Si aucun joueur n'a de carte de cette couleur en main, tous les joueurs qui ont un sentier de cette couleur peuvent en marquer les points.

Décompte des sentiers

Le long d'un sentier, chaque carte doit être de valeur supérieure à celle qui la précède. Ainsi, le plus petit sentier possible comprend 2 cartes de la même couleur, et le plus long, 8 cartes (ce sentier commence avec un 1 et se termine par un 8). Les seules cartes dont la couleur doit correspondre à celle évaluée sont la première et la dernière; la couleur des cartes à l'intérieur du sentier n'a pas d'importance.

Les points sont attribués selon les conditions suivantes :

- A)** Marquez 1 point par carte dans le sentier.
- B)** Marquez 1 point de plus par carte dans le sentier si ce dernier comprend au moins 4 cartes **et qu'elles sont toutes** de la même couleur.

- C)** Marquez 1 point bonus si le sentier commence avec un 1.
- D)** Marquez 2 points bonus si le sentier se termine avec un 8.

Note : Un arbre peut être évalué dans plus d'un sentier.

Exemple de décompte

Trois joueurs ont terminé une partie. Ils ont les cartes suivantes en main (leurs valeurs entre parenthèses) :

Charles : *Jacaranda* 7 (7), *Lilas* 13 (6+7), *Chêne* 11 (3+8), *Flamboyant* 6 (1+5)

Hubert : *Jacaranda* 7 (2+5), *Lilas* 9 (4+5), *Flamboyant* 3 (3), *Saule pleureur* 7 (7), *Cassia* 6 (6)

Alice : *Cassia* 5 (5), *Chêne* 9 (2+7), *Flamboyant* 0 (8, mais Charles a le 1), *Saule pleureur* 12 (1+3+8)

Charles marque les points de ses sentiers : *Jacaranda*, *Chêne* et *Flamboyant*. Charles n'a pas de *Lilas* dans son arborétum. Par contre, il empêche Hubert de marquer les points de son sentier de *Lilas* puisqu'il a plus de points *Lilas* en main que Hubert.

Hubert marque aussi les points de son sentier de *Jacarandas* (car il est ex æquo avec Charles) ainsi que ceux de son sentier de *Cassias*.

Alice ne marque des points que pour son sentier de *Saules pleureurs*.

Exemple de décompte (suite)

Le score final de Charles est de 19 points [dans les crochets, les conditions remplies (pages 6 et 7)].

Sentier de Chênes 9 points (4x2+1 [A, B, C])	
Sentier de Jacarandas 7 points (5+2 [A, D])	
Sentier de Flamboyants 3 points ([A])	

Déclaration du vainqueur

Les joueurs font la somme de leurs sentiers et le joueur avec le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de couleurs différentes dans son arborétum remporte la partie. Si l'égalité persiste, chaque joueur doit planter un arbre. Après 5 ans, celui qui aura l'arbre le plus grand sera enfin déclaré vainqueur.



Auteur : Dan Cassar
Illustrations : Chris Quilliams & Philippe Guérin
Développement : Filosofia

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

ARBORETUM

Un jardin de cartes pour 2 à 4 joueurs



La vie est belle sous les branches! Des arbres aux couleurs variées fleuriront dans votre arborétum et transporteront ses visiteurs dans une véritable idylle. Créer le plus bel arborétum ne sera pas une tâche facile si vous souhaitez avoir les plus beaux sentiers. Quelle espèce vous charmera? Le *lilas*, l'*érable* ou encore le *magnolia*? Gérez bien votre main pour ne garder que les arbres les plus avantageux. Disposez correctement vos cartes et votre arborétum sera des plus somptueux!

But du jeu

Marquer le plus de points à la fin de la partie en ayant créé l'arborétum le plus somptueux.

Préparation

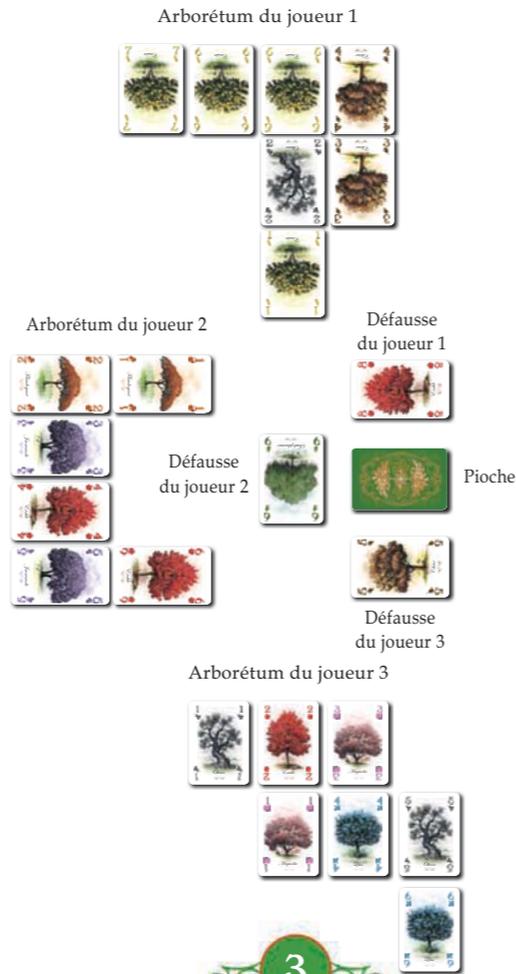
Préparation de la pioche

Ce jeu est composé de cartes de 10 différentes couleurs, chacune comptant 8 cartes numérotées de 1 à 8 inclusivement. À 4 joueurs, utilisez toutes les cartes; à 3 joueurs, retirez 2 couleurs avant de débiter la partie; et à 2 joueurs, retirez 4 couleurs. Le choix des couleurs retirées est sans importance.

Distribution des cartes

Le dernier joueur à avoir arrosé une plante est désigné premier joueur. Le joueur à sa droite devient le donneur. Celui-ci mélange la pioche et distribue 7 cartes à chaque joueur qu'ils prennent en main. La pioche des cartes restantes est posée au centre de la table.

Exemple d'une partie en cours à 3 joueurs



Déroulement

À son tour de jeu, le joueur **doit**, dans l'ordre : piocher 2 cartes, poser 1 carte dans son arborétum et terminer son tour en défaussant 1 carte. Le jeu se poursuit ensuite en sens horaire.

Piocher 2 cartes

Piochez 2 cartes, une après l'autre. Chaque carte piochée peut provenir soit du dessus de la pioche (face cachée), soit du dessus de la défausse d'un joueur, incluant la vôtre (face visible).

Poser une carte de sa main dans son arborétum

Lors de votre premier tour, posez une carte de votre main face visible devant vous. Celle-ci débute votre arborétum. Par la suite, les cartes posées devront être adjacentes (horizontalement ou verticalement) l'une à l'autre. Une fois posée, une carte ne peut être retirée, déplacée ou recouverte par une autre carte.

Défausser une carte

À la fin de votre tour, posez une carte sur votre défausse (voir l'exemple en page 3) de façon à n'avoir que 7 cartes en main.

Décompte

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Le joueur ayant pioché la dernière carte joue son tour normalement puis on procède au décompte.

Évaluation des sentiers en jeu

Un sentier est une suite de cartes de valeur croissante dont la première et la dernière carte sont de la même couleur. Le donneur nomme chaque couleur, l'une après l'autre (consultez le bloc-notes de score).

Couleur	Arbre	Couleur	Arbre
Jaune	Cassia	Rose	Magnolia
Blanc	Cornouiller	Rouge	Érable
Violet	Jacaranda	Orange	Flamboyant
Gris foncé	Olivier	Marron	Chêne
Bleu	Lilas	Vert foncé	Saule pleureur

Pour chaque couleur, les joueurs dévoilent toutes les cartes de cette couleur qu'ils ont en main. Le joueur qui **totalise le plus de points dans une couleur** gagne le droit de compter les points d'un seul sentier de cette couleur dans son arborétum. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité ont le droit de marquer les points d'un sentier de cette couleur.