

TREETOPIA

MATÉRIEL

48 cartes Arbre



6 cartes Symbiose



12 jetons Enchantement



90 graines d'Espoir :

50 de valeur 1 et 40 de valeur 5



BUT DU JEU

Sauvez des arbres de l'extinction et faites renaître l'espoir en un futur meilleur.

Pour cela, vous devrez extraire des arbres de leur milieu hostile et les replanter dans un sanctuaire en respectant leurs nécessités uniques. Tâchez de regrouper les arbres de même type ou ceux en symbiose pour marquer plus de points d'espoir.

La partie se termine immédiatement quand un joueur plante le dernier arbre complétant le sanctuaire. Le joueur qui aura généré le plus d'espoir sera déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE


Exemple de mise en place à 3 joueurs



- 1 Mélangez les cartes Arbre et distribuez-en 3 à chacun des joueurs ; ils les placent face visible devant eux.
- 2 Placez le reste des cartes en une pioche face cachée en haut de la zone de jeu et révélez face visible les deux premières cartes pour former une rivière à droite de la pioche.
- 3 L'emplacement à gauche de la pioche servira pour la défausse.
- 4 Laissez de l'espace pour le sanctuaire au centre de la table.
- 5 Distribuez à chaque joueur un exemplaire de chaque jeton Enchantement qu'ils placent devant eux :

A. Le jeton **Tourbillon** face active visible 

B. Le jeton **Œil** face inactive visible 

C. Le jeton **Rejouer** face inactive visible 

6 Mélangez les 6 cartes Symbiose et tirez-en une au hasard face visible que vous placez à côté de la rivière ; les autres cartes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

7 Formez une réserve avec les graines d'Espoir.

La dernière personne à avoir planté un arbre est désignée premier joueur. La partie peut commencer !

LES CARTES ARBRE

Chaque carte Arbre comporte plusieurs **CARACTÉRISTIQUES** :

 **Le besoin d'ensoleillement**
(entre 1 et 3)

 **Les points d'Espoir**
qu'il génère
(entre 2 et 5)

Le milieu hostile
Il en existe 4 différents :

- le **marécage** ☠️
- la **zone industrielle** ☢️
- le **désert chaud** 🔥
- le **désert de glace** ❄️



 **Le besoin en eau**
(entre 1 et 3)

Le type d'arbre
Il en existe 4 différents :

- l'arbre à **perles** 
- l'arbre **champignon** 
- l'arbre **palmé** 
- l'arbre **spirale** 



Chaque arbre a aussi une NÉCESSITÉ.

Plus la nécessité est difficile à réaliser, plus le gain en points d'Espoir est élevé. Toutes les nécessités sont uniques.

À SAVOIR ! *Le dos des cartes communique une information et une seule : le type de l'arbre.*



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce qu'un joueur plante le dernier arbre complétant le sanctuaire constitué de **3 lignes de 5 cartes Arbre à 2 joueurs** ou **4 lignes de 5 cartes Arbre à 3 et 4 joueurs**.

À son tour, chaque joueur doit :

- A** PRENDRE UN ARBRE OU **B** PASSER ET ACTIVER UN JETON ENCHANTEMENT

Pendant son tour, il peut également, s'il le souhaite, utiliser le pouvoir d'un ou plusieurs jetons Enchantement actifs (voir page 7).

A PRENDRE UN ARBRE

L'action se décompose en deux temps :

♣ **Le joueur pioche :**

- Soit la **1^{ère} carte Arbre de la pioche face cachée** ;
- Soit **une carte Arbre de son choix de la rivière**.

La carte est placée face visible devant le joueur à côté des 3 autres cartes de son jeu. Le joueur a donc maintenant 4 cartes Arbre face visible devant lui.

♣ **Ensuite, le joueur regarde les nécessités de ses 4 arbres et doit :**

- **Soit remettre l'une de ses cartes Arbre** (celle qu'il vient de piocher ou une autre de son jeu) **dans la rivière** ; dans ce cas, la carte est placée face visible à côté des autres cartes de la rivière.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la rivière.

ATTENTION :

les joueurs doivent toujours n'avoir que 3 arbres devant eux à la fin de leur tour.

- **Soit sauver un arbre de son jeu en le replantant dans le sanctuaire si, et seulement si, la nécessité de celui-ci est respectée par l'ensemble des 4 arbres de son jeu.**

Si plusieurs nécessités sont remplies par les 4 arbres de son jeu, le joueur choisit quel arbre il souhaite sauver.

Le joueur place la carte Arbre sauvée **côté dos** dans la zone de jeu représentant le sanctuaire ; sauf si c'est le 1^{er} arbre, la carte doit être **adjacente orthogonalement à un arbre déjà planté** et ne pas dépasser les limites du sanctuaire : **3 lignes de 5 arbres à 2 joueurs** et **4 lignes de 5 arbres à 3 et 4 joueurs.**

DÉCOMPTE DES POINTS

Quand un arbre est planté, il rapporte les points d'Espoir (PE) inscrit sur la carte et un bonus éventuel lié à son emplacement dans le sanctuaire :

✦ **Les groupes de 4 arbres de même type**

Le joueur marque 1 point d'Espoir supplémentaire par arbre de même type dans le même groupe dans la limite de 4 arbres par groupe : +1 PE s'il y a déjà 1 arbre, +2 PE s'il y en a déjà 2, et +3 PE s'il y en a déjà 3.

IMPORTANT : Lorsque le 4^e arbre d'un groupe est planté et que le joueur gagne le bonus de +3 PE, tous les autres joueurs peuvent activer l'un de leurs jetons Enchantement inactifs de leur choix. Si tous les jetons d'un joueur sont déjà activés, il n'active rien.

Chaque arbre supplémentaire dans un groupe de plus de 4 arbres de même type ne rapportera aucun point d'Espoir supplémentaire.

✦ **Les arbres en symbiose**

La carte Symbiose tirée en début de partie indique les deux arbres en symbiose. Lorsqu'un arbre est planté adjacent orthogonalement à un ou plusieurs arbres avec qui il est en symbiose, le joueur marque 1 PE supplémentaire par paire réalisée.





1 Le joueur décide de piocher l'arbre palmé Marécage dans la rivière et le place à côté des 3 autres cartes de son jeu.

2 En regardant l'ensemble des 4 arbres de son jeu, il voit qu'il remplit la nécessité de l'arbre palmé Désert de glace (Avoir 2 cartes Désert de glace et 2 cartes Marécage) et peut donc le sauver. Il place la carte dans le sanctuaire, côté dos.

Planter cet arbre à cet emplacement lui rapporte **5 PE** (points de la carte) **+ 3 PE** (car il y a 3 autres arbres de même type dans le même groupe) **+ 2 PE** car il est adjacent orthogonalement à deux arbres spirale avec qui il est en symbiose. Comme il a complété un groupe de 4 arbres, tous les autres joueurs peuvent retourner l'un de leurs jetons Enchantement sur sa face active.

B PASSER ET ACTIVER UN JETON ENCHANTEMENT

Le joueur peut passer son tour pour activer l'un de ses jetons Enchantement inactifs et ainsi rendre son pouvoir disponible dès le prochain tour. Pour cela, il retourne le jeton choisi sur la face active.



Face active



Face inactive


UTILISER LE POUVOIR D'UN OU PLUSIEURS JETONS ENCHANTEMENT ACTIFS (FACULTATIF)


Lors de son tour, un joueur peut utiliser le pouvoir d'un ou plusieurs jetons Enchantement activés lors d'un précédent tour. Quand il a utilisé le pouvoir, il retourne le jeton sur sa face inactive.

Rappel : les jetons Enchantement sont activés :

- ✦ quand un joueur passe son tour pour activer un jeton Enchantement ;
- ✦ quand un joueur complète un groupe de 4 arbres du même type ; tous les autres joueurs peuvent activer un jeton Enchantement.

Il existe trois jetons Enchantement différents :

✦ **Jeton Œil**  : peut être utilisé pour piocher 3 cartes de la pioche face cachée au lieu d'une. Le joueur choisit une carte et la place face visible à côté de ses 3 autres. Les 2 cartes non choisies sont défaussées. Le joueur continue son tour normalement : il remet l'une de ses 4 cartes dans la rivière ou bien sauve un arbre en le plantant dans le sanctuaire.

✦ **Jeton Tourbillon**  : peut être utilisé au début d'un tour pour défausser 1 à 3 cartes Arbre de son jeu et les remplacer par autant de cartes de la pioche face cachée. Les cartes défaussées sont placées dans la défausse à côté de la pioche. Le joueur continue son tour normalement.

✦ **Jeton Rejouer**  : peut être utilisé à la fin d'un tour pour rejouer un nouveau tour, sauf si vous venez de passer votre tour.

FIN DE TOUR DU JOUEUR

À la fin du tour de chaque joueur, et si cela est nécessaire, les joueurs reconstituent la rivière avec une carte de la pioche pour qu'il y ait toujours au moins deux cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant. À noter que la rivière peut contenir plus de cartes durant la partie.

DÉFAUSSE

La défausse est l'espace réservé aux cartes défaussées avec l'utilisation des jetons Œil et Tourbillon. Quand la pioche est vide, la défausse est mélangée et remplacée face cachée pour former la nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur plante le dernier arbre complétant le sanctuaire, il récupère les points d'Espoir qu'il a générés et la partie est terminée. Il ne pourra pas utiliser le pouvoir du jeton Rejouer. Les joueurs comptent leurs points d'Espoir et le joueur qui en a le plus remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Florian Sirieix

Illustrations : Laura Bevon

Graphismes : Ulric Maes

Développement : Funnyfox

©2024 Funnyfox
une marque de Hachette Livre.
Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur :

