

- Décompte: - Un Arbre seul : 1 Point
 - Une Forêt de 2 arbres : 3 Points
 - Une Forêt de 3 arbres : 6 Points
 - Une Forêt de 4 arbres : 10 Points

Joueur				Joueur			
1ère Année				1ère Année			
2ème Année				2ème Année			
Total				Total			
Joueur				Joueur			
1ère Année				1ère Année			
2ème Année				2ème Année			
Total				Total			
Joueur				Joueur			
1ère Année				1ère Année			
2ème Année				2ème Année			
Total				Total			
Joueur				Joueur			
1ère Année				1ère Année			
2ème Année				2ème Année			
Total				Total			
Joueur				Joueur			
1ère Année				1ère Année			
2ème Année				2ème Année			
Total				Total			



TIMBERLAND

Un jeu attractif sur la plantation de forêts
De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

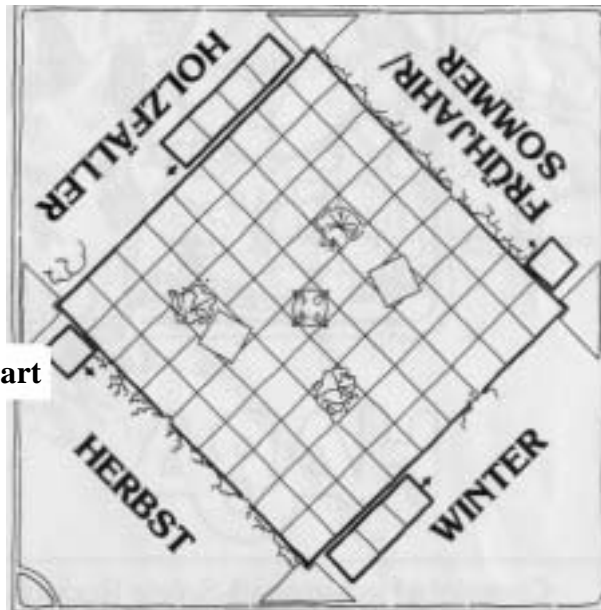
Auteur du jeu : Klaus Teuber
 Graphismes : Walter Mattheis
 Durée du jeu : 20 à 30 minutes

Accessoires :

- 1 plan de jeu
- 50 Arbres
- 1 Bûcheron
- 32 Cartes
- 19 Fruits
- 1 Sanglier
- 1 Dé spécial
- 1 Marqueur Forêt
- 1 Règle de jeu

Le plateau de jeu :

Le plateau illustre une lisière de forêt avec trois rochers et une boussole qui indique les 4 points cardinaux :



Position de Départ

Décompte: - Un Arbre seul : 1 Point - Une Forêt de 2 arbres : 3 Points - Une Forêt de 3 arbres : 6 Points - Une Forêt de 4 arbres : 10 Points									
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				
Joueur					Joueur				
1ère Année					1ère Année				
2ème Année					2ème Année				
Total					Total				

Encore quelques conseils

En début de jeu, il est plus judicieux de créer plusieurs petites forêts qu'une grande. Car pour une forêt à 7 arbres on obtient autant de points que pour une forêt à 4 arbres. Alors que pour une forêt de 4 et de 3 on obtient 16 points.

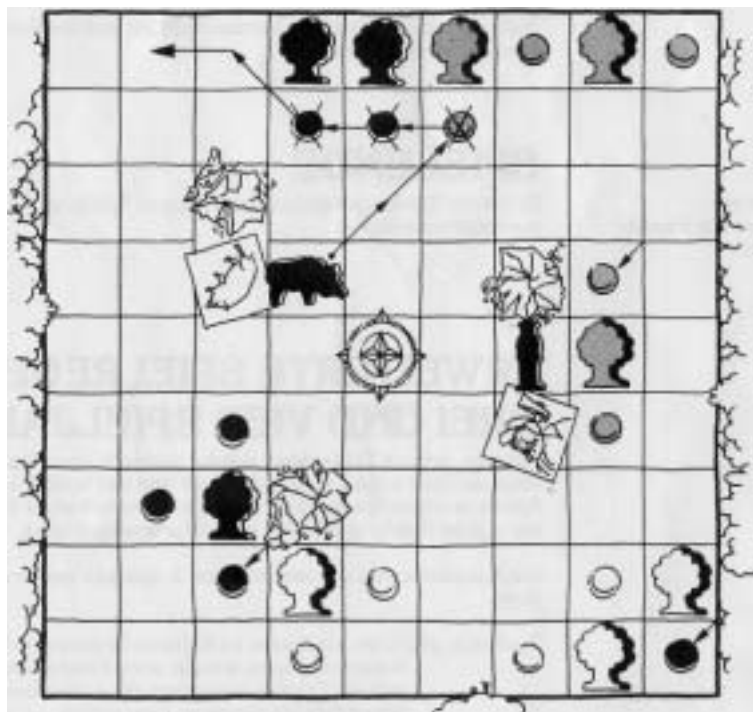
Durant les tours d'hiver, il est judicieux de disperser les fruits des autres joueurs, ou encore mieux : les placer de façon à ce qu'ils ne puissent même pas pousser. L'illustration montre comment le joueur avec les arbres gris place avantageusement les fruits qu'il a ramassés.

Le joueur a lancé le dé et obtient un 6. Il avance le sanglier de manière à ramasser deux fruits noirs et un des siens.

Il place le premier des fruits noirs en bas dans le coin à droite. Au printemps, ce fruit là ne pourra pas se transformer en arbre. Il n'y a pas de champ libre à côté. L'autre fruit noir est dangereux pour l'existence des deux arbres, aussi bien pour l'arbre blanc que pour l'arbre noir.

Son propre fruit gris poussera certainement au printemps et se transformera en jolie forêt de 3 arbres.

Mais il est encore possible que ses adversaires ramassent des fruits durant le prochain tour d'hiver et les lui déplacent défavorablement. C'est pourquoi il déplace le sanglier le plus loin possible de ses propres fruits.

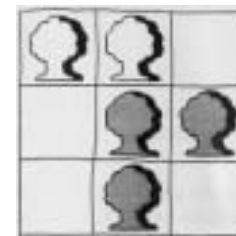


But du jeu

Planter le plus grand nombre de forêts possible

Chaque joueur tente de planter le plus grand nombre de forêts possible sur cette lisière.

Les arbres d'une même couleur constituent une forêt à condition qu'ils soient placés directement les uns à côté des autres dans des champs se touchant, et non en diagonale.



Dans notre exemple les arbres clairs constituent une forêt de deux arbres et les arbres foncés constituent une forêt de trois.

Plus les forêts d'un joueur sont grandes, plus il aura de points. Avec un maximum de 10 points (pour 4 arbres ou plus dans des champs avoisinants).

Celui qui a le plus de points à la fin du jeu a gagné. C'est le joueur qui a réussi par l'utilisation judicieuse de ses cartes et en guidant à son avantage les deux facteurs dérangeants, à savoir le bûcheron et le sanglier.

Préparation du jeu

Trier les cartes

Les cartes sont triées dans l'ordre de leurs chiffres romains. Ainsi on obtient 4 tas de 8 cartes.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé en lançant le dé prendra le tas I. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre aura le tas II et ainsi de suite.

Distribuer les arbres et les fruits

Chaque joueur reçoit :

Pour 2 joueurs : 15 arbres et 6 fruits rouges ou verts

Pour 3 joueurs : 11 arbres et 4 fruits rouges, verts ou jaunes

Pour 4 joueurs : 9 arbres et 3 fruits rouges, verts, jaunes ou violets.

Placer les marqueurs forêt, bûcheron et sanglier

Bûcheron et sanglier sont placés sur leur champ de départ dans la lisière de la forêt. Ces champs de départ n'ont pour la suite du jeu plus aucune signification particulière. Le marqueur forêt est placé sur le champ d'automne.

2 années de jeu

Déroulement du jeu

Normalement, le jeu se joue sur une durée de 2 ans. Il est également possible de jouer sur 3 ou 4 ans (cf. complément de règles). Chaque année se divise en 4 saisons :

- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| 1. Automne : | Les fruits tombent des arbres |
| 2. Hiver : | Le sanglier distribue les fruits |
| 3. Printemps/Eté : | Les fruits deviennent des arbres |
| 4. Bûcheron : | Quelques arbres sont abattus |

Le jeu commence en automne

Début du jeu

Le marqueur forêt sert à marquer les phases / saisons du jeu. Le jeu commence en automne.

Automne

Choisir une carte et la révéler simultanément Poser les arbres et les fruits

Chacun des joueurs choisit une carte et la pose devant lui, puis tout le monde la retourne simultanément.

Le joueur avec la valeur la plus élevée de carte commence. Il pose 3 de ses arbres sur 3 champs de son choix de la lisière. Puis il pose ses fruits sur des champs touchant les champs avec des arbres (pas en diagonale).

Les autres joueurs font de même, chacun son tour, dans l'ordre décroissant de leurs cartes

En automne, les fruits doivent exclusivement être posés sur des champs libres, touchant directement le champ d'un arbre de la même couleur.



Exception : La deuxième année du jeu, il est possible que les fruits ne puissent plus être placés à côté des arbres comme l'exige la règle. Alors, exceptionnellement, les fruits peuvent être placés sur des champs libres (au choix du joueur).

Important : Les arbres et fruits ne doivent être posés que sur des champs libres de la lisière. C'est à dire pas sur les champs avec un sanglier, bûcheron, rocher ou même un autre arbre ou fruit. N'oubliez pas que le champ boussole ou les champs de départ du sanglier et du bûcheron sont des champs normaux, des champs libres.

Hiver

Trois tours en hiver Choisir une carte et la révéler

Le marqueur forêt est avancé sur le premier champ d'hiver. Après chaque tour, le marqueur est avancé d'un champ d'hiver.

Ainsi se déroule un tour en hiver : Chaque joueur pose une de ses cartes face cachée devant lui. Tout le monde la retourne simultanément et la révèle. Le joueur avec la carte la plus élevée bouge d'abord le sanglier, puis celui avec la deuxième carte la plus élevée. Lorsqu'on joue à trois ou à quatre, les autres joueurs n'ont ici aucune influence sur le jeu.

Les cartes utilisées sont laissées découvertes devant les joueurs ; ainsi chaque joueur peut voir à n'importe quel moment les cartes qui ont déjà été jouées.

Bouger le sanglier

Le joueur qui doit faire bouger le sanglier, lance le dé. Il doit alors faire avancer le sanglier d'autant de champs (tout droit ou en diagonale) que montre le dé.

Prendre maximum trois fruits et les distribuer à sa guise

Lorsque le sanglier avance, il peut prendre jusqu'à maximum trois fruits des champs qu'il a traversés. Si le sanglier s'arrête sur un champ avec un fruit, il doit le prendre obligatoirement.

Dans l'illustration ci-contre le joueur avec les arbres clairs obtient 4 points pour un arbre seul et une forêt de 2 arbres.

Le joueur avec les arbres foncés obtient 10 points pour une forêt de 5 arbres.



2ème année de jeu

Echanger les cartes ou lancer le dé

Tous les joueurs reprennent leurs cartes. Chacun passe son jeu de cartes à son voisin de gauche.

Si cela ne vous semble pas approprié, vous pouvez aussi lancer le dé comme au début de la première année.

Positionnement des fruits comme en 1ère année

De manière générale, on joue la deuxième année selon les mêmes règles que la première. Il existe cependant deux petites exceptions :

- En automne on ne replante pas de nouveaux arbres. Les joueurs positionnent leurs fruits autour des arbres déjà existants (cf. règles en automne). Si un joueur ne possède pas assez de champs libres autour de ses arbres, il a le droit de les positionner sur d'autres champs libres de son choix. Mais seulement dans ce cas là !

- Le bûcheron et le sanglier ne sont plus posés sur leur champ de départ comme au début du jeu, ils restent sur le champ où ils se trouvent.

Fin du jeu :

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points

: Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est le gagnant !

Complément de règles pour 3 ou 4 années de jeu

Les habitués de Timberland peuvent oser jouer sur une durée plus longue. On conseille 4 années de jeu pour 2 ou 4 joueurs et pour 3 joueurs 3 années de jeu. L'avantage est que chaque joueur joue une fois avec chaque jeu de cartes.

Les exceptions énoncées pour la deuxième année du jeu sont également valables pour les années suivantes.

Le joueur qui en printemps/été n'a plus assez d'arbres pour échanger tous ses fruits, peut choisir les fruits qu'il veut échanger. Il reprend alors ses fruits restants.

Le Bûcheron

Pendant 4 tours on avance le marqueur forêt, choisit et révèle les cartes

Pendant 4 tours la devise est « attention au bûcheron ». Après chaque tour le marqueur forêt est avancé d'un champ. A chaque tour, chaque joueur pose d'abord sa carte face cachée puis tous les joueurs la révèle en même temps.

Seul le joueur avec la carte la plus élevée a le droit de faire avancer le bûcheron. La direction dans laquelle il avance est fixée par la carte de ce joueur. Le nombre de champs qu'il doit avancer est déterminé par le lancement du dé. Le joueur est obligé de faire avancer le bûcheron !

Faire avancer le bûcheron, retirer les arbres abattus

Le bûcheron marche toujours droit, jamais en diagonale. Si jamais il arrive au bord de la lisière - du jeu, il est re-positionné sur le champ se trouvant à l'opposé du bord - sur la même hauteur de ligne, puis on continue de le faire avancer à partir de là. Les rochers, la boussole et le sanglier ne gênent pas le bûcheron.

Les arbres se trouvant sur le chemin du bûcheron, sont retirés du jeu et rendus à leur propriétaire.



Dans l'illustration ci-dessus, le bûcheron avance de 6 champs vers l'est et sur son chemin il abat 2 arbres.

Attention : il est tout à fait possible que le joueur qui fait avancer le bûcheron, doit abattre ses propres arbres.

Fin de la première année du jeu

Procéder au comptage Les arbres d'une même couleur, placés sur des champs avoisinants, mais pas en diagonale, constituent une forêt.

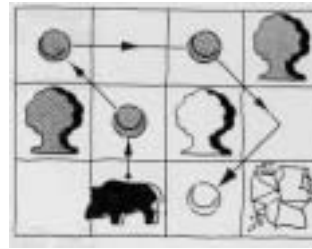
Chaque joueur obtient pour :

- un arbre seul : 1 point
- une forêt à 2 arbres : 3 points
- une forêt à 3 arbres : 6 points
- une forêt à 4 arbres ou plus : 10 points

Les points sont reportés dans le tableau à la fin des règles du jeu.

Exemple :

Un joueur a lancé un six : il avance sur le champs avec les fruits clairs. Il **doit** dans tous les cas prendre ce fruit. Il peut choisir deux des 3 fruits foncés.



Il replace maintenant les fruits qu'il a ramassés sur des champs **libres** de son choix, pas forcément sur des champs qui touchent d'autres champs avec des arbres.

Ainsi, on peut créer les bases pour de nouvelles forêts avec ses propres fruits, les fruits adverses doivent être positionnés le moins avantageusement possible, de façon à ne pas pouvoir les transformer en une forêt par la suite.

Pour le positionnement du sanglier :

- Le sanglier ne doit pas passer deux fois par le même champ
- Le sanglier ne doit pas passer les champs avec des rochers ou des arbres
- Au cas où le sanglier ne pourrait pas faire son nombre de pas nécessaire, on peut le placer sur un champ libre (au choix du joueur) et le sanglier effectuera alors son nombre de pas complet à partir de ce champ choisi.
- Le bûcheron et le sanglier ont le droit de se trouver sur un même champ.

Positionner le marqueur forêt

Au bout de trois tours en hiver le marqueur forêt est positionné sur le champ « Printemps/Été ».

Printemps / Eté

Début : les cartes de l'automne Transformer les fruits

Le joueur qui a joué la carte la plus élevée en automne, a le droit de transformer en premier ses fruits en arbres. Les autres joueurs suivent selon la valeur de leur carte d'automne. Les règles sont les suivantes :

1. Les fruits sont transformés : Les fruits peuvent seulement se transformer en arbres s'ils ont assez de lumière. Les fruits doivent alors avoir au moins un champ libre à côté du leur (directement et non en diagonale) pour pouvoir se transformer en arbre. Dans le cas contraire ils sont simplement retirés du jeu sans être remplacés.

Un champ « libre » est un champ sur lequel se trouve ni arbre, ni rocher.

Retirer les arbres morts

2. Les arbres meurent : Un arbre meurt quand un nouvel arbre lui prend le dernier champ libre autour de lui. Il est retiré du jeu.

Attention : les champs avoisinants sur lesquels se trouvent des fruits, le bûcheron, le sanglier ou la boussole ne prennent pas de lumière aux fruits et aux arbres

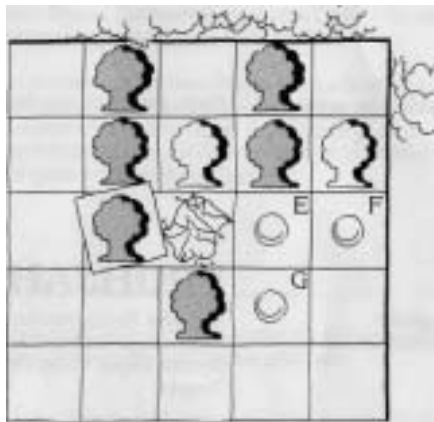
Les fruits et arbres morts sont rendus à leur propriétaire. En cas de besoin, on peut les utiliser de nouveau.

Pour éclaircir cette règle un exemple :

Le joueur avec les figures foncées commence. Il commence par retirer les fruits A et B car ils n'ont pas de champ avoisinant libre (avec de la lumière). Les fruits C et D sont transformés en arbres.

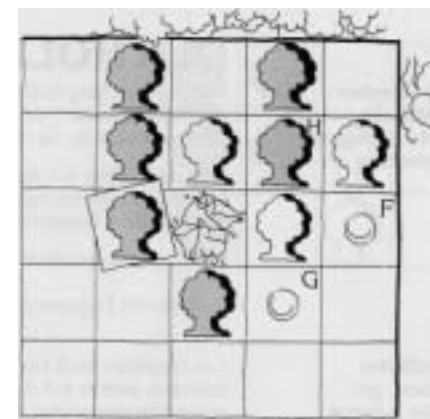


Puis c'est le tour du joueur avec les figures blanches : il peut choisir dans quel ordre il transforme ses fruits en arbres. S'il avait commencé par transformer ses fruits F et G en arbres, il n'aurait plus eu le droit de transformer son fruit E, puisqu'il n'aurait plus de champ avoisinant libre.



Alors il décide dans un premier temps de transformer son fruit E en arbre.

Ainsi l'arbre H meurt, il est rendu à son propriétaire.



Puis, le joueur transforme ses fruits F et G en arbres et crée ainsi une forêt de 4 arbres.



Quand chaque joueur a transformé ses fruits en arbres et retiré les arbres morts, le marqueur forêt est placé sur le premier « champ du bûcheron ».