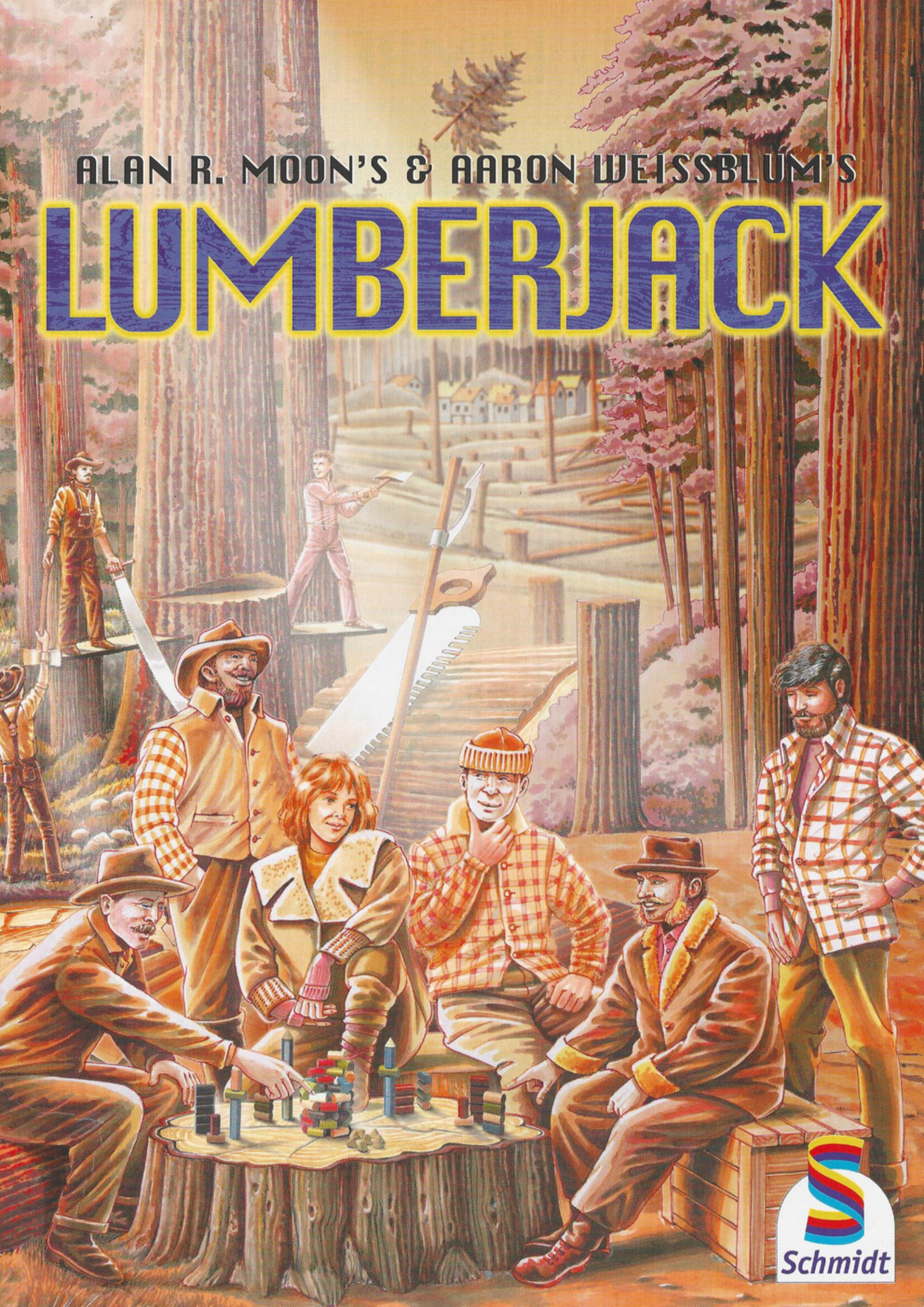


ALAN R. MOON'S & AARON WEISSBLUM'S

LUMBERJACK





LUMBERJACK

par Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Jeu de construction géant, avec toutes sortes d'embûches
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Les lumberjacks (mot anglais pour "bûcheron") se retrouvent dans la forêt pour disputer leurs "Lumberjack Games" annuels. Former des piles, placer des troncs côte à côte, essayer de gagner des points, quel plaisir ! Après les avoir abattus, les troncs d'arbres sont rassemblés en une pile géante. A tour de rôle, les joueurs ont le droit d'en prendre un pour construire leurs propres tours.
Demander un comptage de points au moment propice et avoir le tronc correct quand il le faut décident de la victoire ou de la défaite.

Contenu

100 troncs d'arbre de 5 couleurs (20 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, noir et naturel)
10 cimes d'arbre

But : des points !

Construisez une pile avec des troncs d'arbre. 6 troncs par niveau. Mélangez les couleurs.

Préparez les cimes d'arbre

3 possibilités par tour

Construisez :
- 3 tours maximum
- Prenez un tronc et utilisez-le pour construire

Comptage de points :
- Prenez un tronc et placez-le à côté de la pile

- Notez les points
- Retirez l'élément couronnant les tours comptées

But du jeu

A l'aide des troncs d'arbre se trouvant dans la pile, les joueurs construisent devant eux des tours et tentent de déclencher un comptage des points au moment propice. Lors d'un comptage, les joueurs qui ont des troncs de la bonne couleur sur le dessus de leurs tours gagnent des points.

Le gagnant est le joueur qui a collecté le maximum de points à la fin de la partie.

Préparatifs

Construisez la pile avec 100 troncs d'arbre, comme le montre la figure. Chaque couche comprend 6 troncs (la dernière en compte seulement 4). La couleur des troncs n'a aucune importance - ne triez pas les troncs par couleur.



Placez les 10 cimes d'arbre à côté de la pile.

Tous les joueurs peuvent s'en servir.

Préparez un morceau de papier et un crayon pour noter les points.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie.

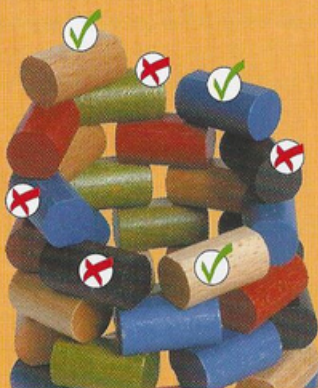
Les autres participants jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur choisit l'une des trois actions suivantes :

- A) Il construit sa tour.
- B) Il déclenche un comptage de points.
- C) Il pose une cime d'arbre.

A) Construction d'une des propres tours

Chaque joueur a le droit de construire devant lui trois tours maximum, en utilisant des couleurs quelconques. Pour cela, il prend dans la pile un tronc accessible, c'est à dire un tronc sur lequel ne repose aucun autre tronc (même partiellement) ✓. Soit il le pose immédiatement sur un de ses tours, soit il commence à construire devant lui une nouvelle tour. Que le tronc soit debout ou couché n'a ici aucune importance et ne joue aucun rôle dans le pointage. Les troncs ne doivent pas être placés côte à côte.



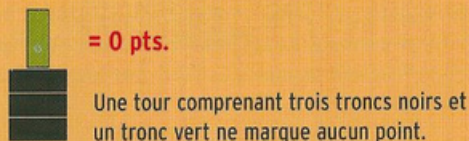
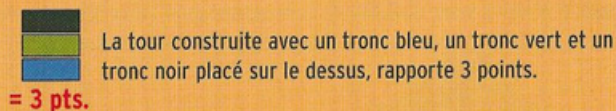
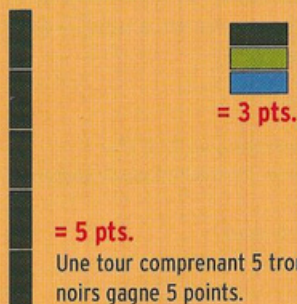
B) Déclenchement du comptage des points

Le joueur prend un tronc accessible dans la pile, mais il le dépose alors à côté de cette dernière. Ce geste donne le signal d'un comptage des points dans la couleur du tronc tiré.

Tous les joueurs qui possèdent un tronc de cette couleur sur le dessus de leurs tours marquent alors des points. Le nombre de points correspond à la hauteur des tours concernées. La couleur des troncs situés sous le dernier tronc n'a pas d'importance. Notez les points sur une feuille de papier.

Fondamentalement, le dernier tronc couronnant chaque tour comptée sort du jeu et vient se placer à côté de la pile.

Exemples : Un joueur déclenche un comptage de points avec un tronc noir.



C) Placement d'une cime d'arbre

Le joueur prend une cime puis la pose sur l'une de ses tours.



Par la suite, le joueur ne pourra plus placer d'autres troncs sur cette tour. Toutefois, lors d'un comptage de points concernant la couleur du dernier tronc de cette tour, le joueur recevra le double de points. Après le comptage, la cime rejoindra les cimes restantes et le joueur pourra poursuivre la construction de sa tour.

Exemple :
Comptage des points avec un tronc rouge.



Après le comptage :



Si une tour se renverse, vous devez la reconstruire en respectant le dernier tronc. Autant que possible, vous devez également tenir compte de l'ordre des troncs de dessous.

Fin de la partie

La partie est terminée une fois la pile épuisée, et le comptage des points a lieu. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus grand nombre de points.

Variantes

Aux pages suivantes, nous avons réuni les variantes intéressantes du Lumberjack.

Avec la variante pour débutants "Easy goin'", il s'agit d'obtenir l'équilibre avec aisance et souplesse.

"Pyramido" est le nom de la deuxième variante, dans laquelle les troncs d'arbre forment une pyramide ; tout se joue sur les couleurs des troncs.

Pour terminer, la construction de "huttes de rondins" est le but de la troisième variante : les huttes de rondins achevées remportent des points bonus, mais elles sont loin d'être faciles à construire !

Easy goin'

Au cours de la partie, chaque joueur construit des tours aussi hautes que possible, qui lui rapportent des points seulement une fois la partie terminée. Mais celui qui est trop avide et dont la tour s'effondre prématurément sort du jeu les mains vides !

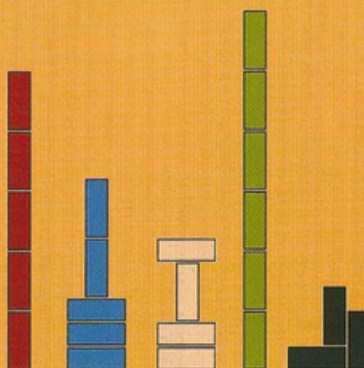
But du jeu

Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Suivez les règles du jeu de base, en y ajoutant les variations ci-après :

A) Construction des tours

Chaque joueur peut construire une tour par couleur, ce qui donne 5 tours maximum par joueur. (Vous ne pouvez empiler les uns sur les autres que des troncs de la même couleur.)



Posez la cime sur une tour

Après avoir posé la cime sur une tour, la construction de cette tour s'arrête. Lors d'un comptage de points, le nombre de points double.

Reconstruisez la tour si elle s'est renversée

But : construisez des tours hautes, comptage des points à la fin de la partie

Une tour par couleur pour chaque joueur

Comptage des points :
La plus haute tour par couleur : 1 point.
La plus haute tour en général : 1 point

Pas de cimes d'arbre

Une tour renversée sort du jeu

But : construisez une pyramide avec des ensembles de couleur côte à côte aussi grands que possible

Différentes couleurs par pyramide

Posez les troncs à l'horizontale sur la table.
Chaque nouveau niveau comprend un tronc de moins que le niveau précédent.

La partie se termine lorsque toutes les pyramides sont terminées

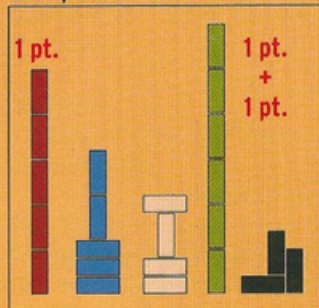
Comptage des points : pour chaque ensemble de couleur, calculez le carré du nombre de troncs

Placez les troncs directement les uns à côté des autres (pour obtenir une base solide) ou bien les uns sur les autres (pour gagner de la hauteur), sans laisser d'espace entre eux. Les joueurs ont le droit de placer les troncs directement sur la table tant qu'ils n'ont pas posé le premier tronc de cette couleur sur un autre tronc (et donc plus sur la table). A partir de ce moment-là, aucun autre tronc de cette couleur ne doit toucher la table pour ce joueur.

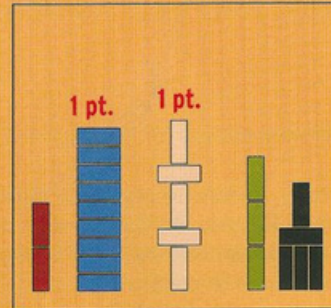
B) Comptage des points

Les points ne sont comptés qu'une fois, à la fin de la partie, après avoir utilisé le dernier élément de la pile. Le joueur reçoit un point par couleur pour la tour la plus haute. De plus, le joueur qui a la plus haute tour de toutes reçoit un point supplémentaire. En cas d'égalité, les deux participants concernés, ou bien tous les participants, marquent un point. Une tour renversée ne remporte pas de point.

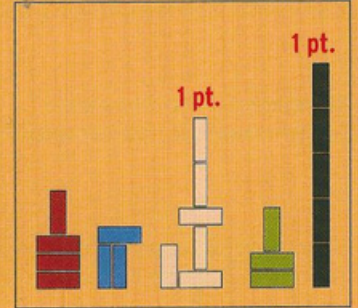
Exemple :



Joueur A = 3 pts.



Joueur B = 2 pts.



Joueur C = 2 pts.

C) Cimes des arbres

Les cimes des arbres ne sont pas utilisées.

Si une tour se renverse, ses troncs sortent du jeu. Le joueur peut recommencer à construire une tour dans cette couleur.

Pyramido

Chaque joueur construit une pyramide avec les troncs de la pile et tente de placer côte à côte autant de troncs de la même couleur que possible. Seul celui qui saura comment regrouper les couleurs et se servir de la pile de manière astucieuse gagnera.

But du jeu

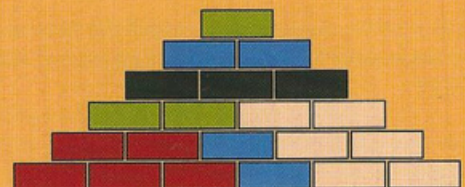
Le gagnant est le joueur qui, à la fin de la partie, a additionné le plus grand nombre de points donnés par les ensembles de couleur de sa pyramide.

Suivez les règles du jeu de base, en y ajoutant les variations ci-après :

A) Construction de la pyramide

Chaque pyramide peut comprendre différentes couleurs. Toutefois, le but du jeu consiste à placer côte à côte autant de troncs de la même couleur que possible (= un ensemble de couleur).

Placez les troncs du premier niveau sur la table, côté long tourné vers le bas, en les faisant se toucher. Procédez de même avec les niveaux suivants. Chaque nouveau niveau doit compter un tronc de moins que le niveau précédent. Vous avez le droit de surélever les niveaux existants. Pour cela, placez 2 troncs directement sous chaque tronc utilisé (à l'exception du premier niveau). Avec 2 joueurs, la première couche comprend 9 troncs, avec 3 joueurs 7 troncs, avec 4 joueurs 6 troncs, et avec 5 joueurs 5 troncs.



B) Comptage des points

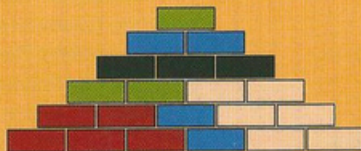
La partie est finie lorsque le dernier joueur a terminé sa pyramide. Les points remportés par les pyramides sont alors comptés. Il reste encore des troncs dans la pile.

La valeur de chaque ensemble de couleur est calculée en multipliant par lui-même le nombre d'éléments de la même couleur placés côte à côte (par ex. un ensemble de couleur totalisant 3 troncs bleus rapporte 9 points, un ensemble comprenant un tronc marque un point).

Exemple :

La pyramide de Christina lui rapporte les points suivants :

vert:	$1 + (2 \times 2)$	=	5 pts.
bleu:	$(2 \times 2) + (2 \times 2)$	=	8 pts.
rouge:	5×5	=	25 pts.
naturel:	6×6	=	36 pts.
noir:	3×3	=	9 pts.
			<u>83 pts.</u>



C) Cimes des arbres

Les cimes des arbres ne sont pas utilisées.

Huttes de rondins

En utilisant les troncs de la pile, les joueurs construisent des huttes de rondins (et/ou leurs fondations). A la fin de la partie, chaque tronc utilisé remporte des points, et certains plans gagnent des points bonus.

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Suivez les règles du jeu de base, en y ajoutant les variations ci-après :

A) Construction de la hutte de rondins

Les joueurs placent les troncs directement sur la table, sans les empiler. Sur la table, les troncs doivent se trouver couchés (poutre) ou debout (pilier), en alternant les deux positions à l'intérieur de la hutte. Le premier tronc d'une hutte est toujours un pilier, le suivant une poutre, etc. Chaque joueur ne peut construire qu'une hutte par couleur.



B) Comptage des points

Le comptage a lieu après avoir épuisé tous les troncs de la pile. Distribuez les points en vous référant à l'illustration figurant au dos de la présente notice. Les huttes incomplètes ne remportent qu'un point par tronc.

Exemple :



Par cime d'arbre, une hutte achevée (voir l'illustration au dos de la présente notice) remporte 10 points. Toutefois, si la hutte est inachevée, la cime fait perdre 10 points !

C) Cimes des arbres

Les cimes permettent aux joueurs de gagner des points supplémentaires. Toutefois, la hutte doit être achevée à la fin de la partie. Dans le cas contraire, on retire des points !

Le joueur dont vient le tour de jouer peut prendre une cime en plus d'un tronc. Il doit alors la placer sur un tronc quelconque dans l'une de ses huttes (chaque hutte peut recevoir plusieurs cimes).

Pas de cimes d'arbre

But : construisez des huttes de rondins aux dimensions déterminées

N'empilez pas les troncs

Placez les troncs en faisant alterner un tronc couché et un tronc debout

Comptage :
Comptez les points en suivant l'illustration. Un point par tronc pour les huttes inachevées

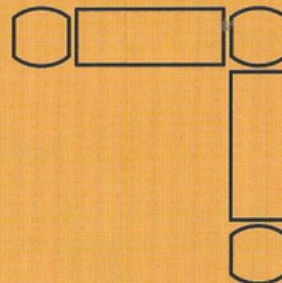
Une cime sur une hutte achevée : + 10 points
Une cime sur une hutte inachevée : - 10 points

Lorsque vient son tour de jouer, un joueur peut placer une cime sur l'une de ses huttes

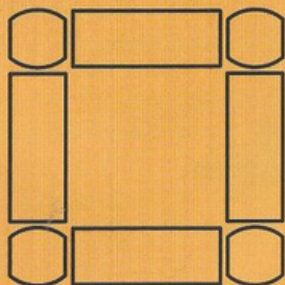
Variante "Blockhütten": komplette Grundrisse
Le variante "Huttes de rondins": des huttes complètes
Variation "Log Cabins": complete cabins
Varianti "Capanne": capanne complete
Variant "Blokhutten": complete blokhutten



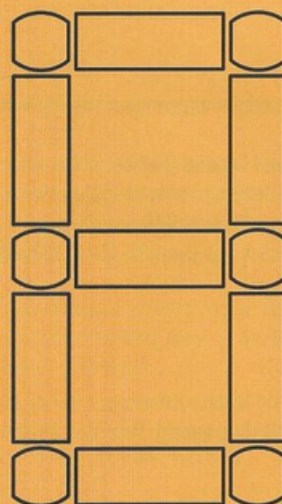
= 5



= 10



= 20



= 30



<http://www.schmidtspiele.de>

© 2002 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany, Art.-Nr. 49066 9

© 2001 Alan R. Moon, Aaron Weissblum

Grafik: Grafikstudio Krüger / Helmut Krüger

Illustration: Grafikstudio Krüger / Helmut Krüger