

TAIGA

Jacques Zeimet



Game rules



FoxMind

TAIGA

Un jeu boréal de Jacques Zeimet

Âge: 5+

Nombre de joueurs: 2-6

Durée du jeu: 15 minutes

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

À travers la grande Taïga du Nord se cachent des familles de renards roux, de porcs-épics, de castors, de harfangs des neiges et de caribous. Aide nos deux zoologistes Sarah et Jacob à trouver les différentes familles d'animaux afin qu'ils puissent les observer de plus près.

Contenu

10 cartes

Un sac

10 rondelles de bois

Les règles du jeu

Des sous en bois

But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Mise en place

Les rondelles de bois sont mélangées et posées en cercle sur la table. Chaque rondelle montre un animal différent sur chaque face. On ne doit voir aucune famille complète (4 animaux de la même espèce) au début de la partie.

Les cartes sont mélangées et empilées, face cachée, en dehors du cercle. Cette pile constitue la pioche.

6 jetons en bois sont distribués à chaque joueur. Les jetons restants sont mis de côté.



Déroulement de la partie

1. Retourner une carte

On retourne la première carte de la pioche et on la place, face visible, au milieu du cercle. Le but pour cette ronde sera de trouver les 4 animaux de la famille représentée sur la carte.

2. Trouver les animaux cachés

Le premier joueur retourne une rondelle de son choix.

S'il découvre un animal de la même espèce que sur la carte en jeu, il prend un jeton en bois qui se trouve dans le cercle. Si aucun jeton en bois n'est disponible, il en vole un chez un adversaire. Ensuite, il peut soit jouer de nouveau, soit passer son tour.

S'il découvre un animal qui n'est pas de l'espèce recherchée, il paye un jeton en bois au centre du cercle et son tour s'arrête. C'est au prochain joueur de retourner une rondelle.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que les 4 animaux de la même famille soient découverts. Le joueur qui trouve le 4e animal reçoit tous les jetons en bois qui sont au centre du cercle ainsi que la carte de l'animal. S'il n'y a pas de jetons en bois au centre du cercle, le joueur prend seulement la carte.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de commencer la prochaine ronde.

Nouvelle ronde

Après avoir découvert les 4 animaux, on débute une nouvelle ronde: (1) on pioche une nouvelle carte et (2) on trouve les animaux cachés.

Attention! Si la nouvelle carte piochée montre un animal dont toute l'espèce est déjà découverte (les 4 animaux sont visibles), elle est remise en dessous de la pioche et une autre carte est tirée. Si c'est la dernière carte de la pioche, elle ne sera pas jouée et la partie se termine immédiatement.

Fin du jeu

Une fois que la pioche est épuisée, la partie est terminée.

Pour déterminer le gagnant, les joueurs comptent le total de leurs points :

- Chaque jeton en bois rapporte 1 point.
- Chaque carte rapporte 2 points.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.



©2010 FoxMind NV
©2010 Jacques Zeimet/ Steffen-Spiele
All rights reserved. Tous droits réservés.

Illustrations: Piotr Socha, Marion Arbona
Graphic design/Graphisme: Aline Fideler

Published by/Publié par :
FoxMind BV
Stadhouderskade 125hs
1074AV, Amsterdam
The Netherlands
www.foxmind.com



FoxMind