

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement lorsque :

- les cartes plantes/animaux ouvertes ne peuvent plus être complétées jusqu'à quatre,
- ou une joueuse ne peut pas compléter sa série de trois tuiles paysage devant soi.

A ce moment, on fera le total pour chaque joueuse de la valeur des cartes gagnées.

La personne ayant obtenue le plus haut total de points a gagné la partie.



Impressum

1ère édition - Avril 2005

Le développement de "Haselwurz und Bärenklau" a été initié par l'Institut géobotanique de l'ETH Zürich et rendu possible par l'ETH pour le Jubilé 2005 de ses 150 ans d'existence.

Développement du jeu : Murrel Atelier de jeu et éditions, Stefan Kögi et Andreas Rudin

Accompagnement scientifique : Regula Billeter, Sabine Rocker, Gabi Jakobs, Institut géobotanique de l'ETH Zürich

Illustrations : Anna Katharina Mathez

Production et édition : Murrel Atelier de jeu et éditions, Kanonengasse 16, 8004 Zürich, www.murrel.ch, murrel@murrel.ch

Traduction française : Delirium Ludens Sàrl, CH-Bienne

Haselwurz und Bärenklau

Un jeu de société pour 2 à 4 personnes

Age dès 8 ans

Durée d'une partie 45 à 90 minutes

Introduction:

Qu'est-ce qui file là-bas le long de la haie?...

A nouveau un farfadet?

Les farfadets se sont de nouveau lancés dans une passionnante course-découverte de plantes et d'animaux rares. C'est à qui en dénichera le plus grand nombre et les plus rares que reviendra la victoire.

Dans cette course d'un style particulier, les lutins se font aider par les libellules, les blaireaux, les sauterelles et les oiseaux.



But du jeu

Dans « Haselwurz und Bärenklau » les joueuses se mettront dans la peau de ces farfadets.

A chaque nouvelle partie, le plan de jeu (composé de tuiles « paysage » forêt, champs, prés et autres plans d'eau sur lesquels seront placés les découvertes) sera différent.

Par un choix avisé des moyens de transport et un placement réfléchi des éléments spéciaux (haies, bosquets, etc...) les joueuses améliorent leurs chances de découvertes.

Ainsi la personne plaçant au bon moment la tuile « paysage » adéquate se verra récompensé par la possibilité de deux ou même trois découvertes.

Gagne la partie: la personne qui aura obtenu par ses découvertes de plantes et d'animaux le plus haut total de points.

Matériel:

- 48 tuiles hexagonales représentant des paysages divers, forêt (vert foncé), prairie grasse (jaune/vert), prairie maigre (bariolé), champs (brun), lac (bleu), village (gris/rouge) et gravière (gris).
- 48 cartes illustrées de plantes et d'animaux divers comportant une valeur de 1 à 9
- 16 cartes d' « animaux de transport » : la libellule, le blaireau, la sauterelle et l'oiseau
- 8 cartes avec un résumé des phases de jeu
- 48 jetons « découvertes » rouges en bois
- 12 « haies » vert foncé en bois
- 6 « bosquets » vert foncé en bois
- 6 « fleurs » jaune en bois représentant des champs fleuris
- 4 pions farfadets de différentes couleurs
- 1 brochure informative

Tuiles sur lesquels les farfadets peuvent découvrir des plantes ou des animaux :

- 1 Rainette verte et iris
- 2 Rainette verte et lézard agile ou iris et lézard agile
- 3 Iris et lézard agile
- 4 Rainette verte ou iris
- 5 Iris
- 6 Lézard agile
- 7, 8, 9 Bleuet

Sur les tuiles restantes, on ne peut pour l'instant encore rien découvrir.

Là où se trouve le jeton **a**, se présentent également les conditions pour la bleuet, mais une découverte n'est plus possible à cet endroit.

La même situation se présente avec le jeton découverte **b** : là ce sont les conditions pour l'iris qui sont remplies.

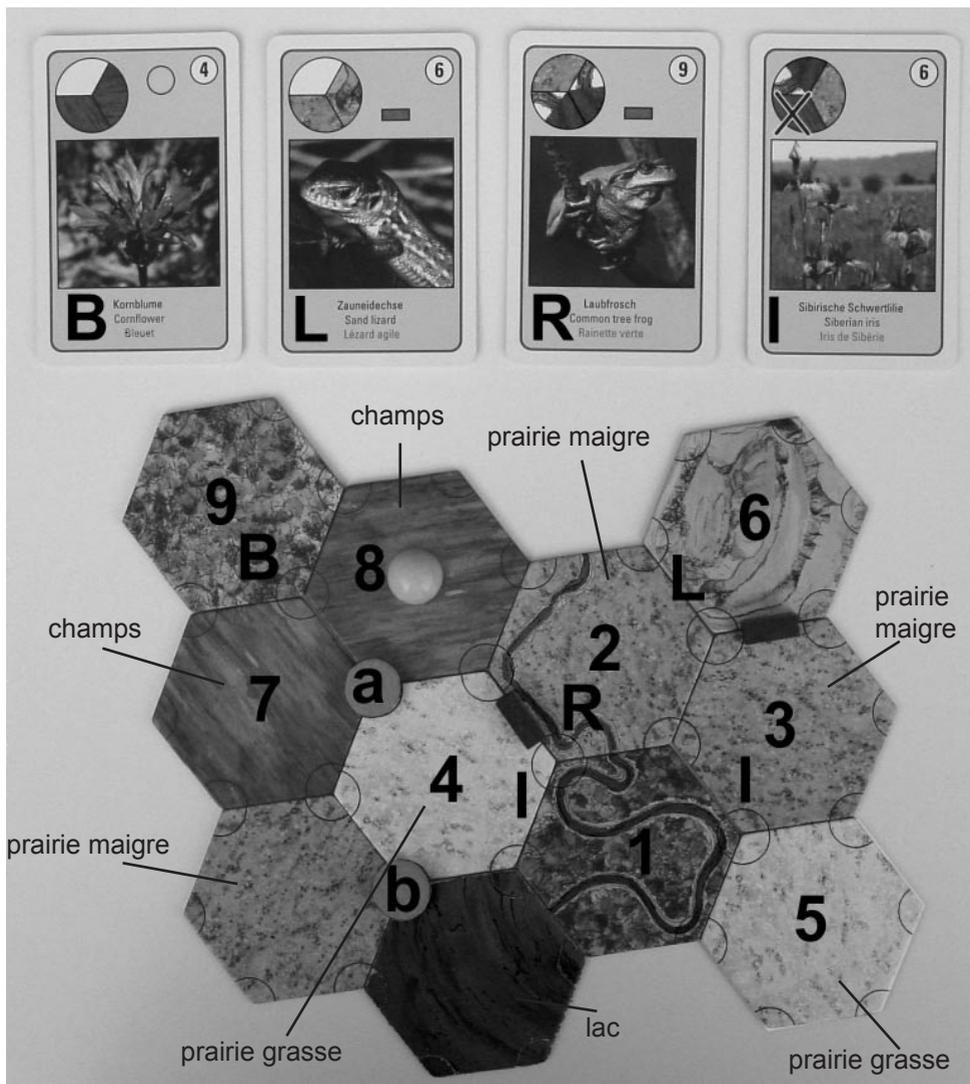


5. Compléter cartes et tuiles

Après avoir joué, la joueuse prend une nouvelle tuile pour en avoir à nouveau trois devant elle..

Ensuite on retourne le nombre de cartes plante / animaux nécessaires pour en avoir à nouveau quatre ouvertes au milieu de la table.

Si personne n'a pu pendant un tour de jeu entier prendre une carte, la personne au tour a le droit de placer les quatre cartes sous le talon et on en retire quatre nouvelles. (cette action est optionnelle.)



La situation de jeu présente un exemple de découvertes de plantes et d'animaux

Les cartes plantes et animaux suivantes sont en jeu et peuvent donc être découvertes :

- B Bleuet
- L Lézard agile
- R Rainette verte
- I Iris de Sibérie

Les lettres majuscules sur le plan de jeu indiquent les angles dans lesquels les cartes de plantes et d'animaux correspondantes peuvent être découvertes.

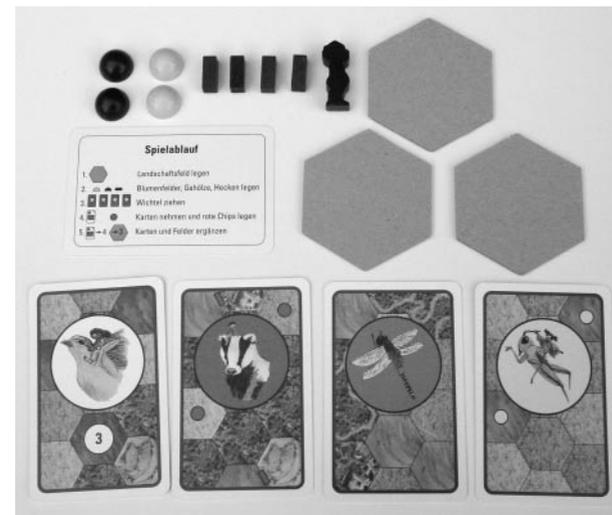
Préparation du jeu

1. Chaque joueuse reçoit :

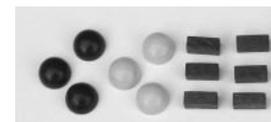
- 1 pion farfadet
- 4 cartes d'« animaux de transport » de sa couleur
- une carte résumé des phases de jeu
- 3 tuiles paysage

Les pions haies, bois et prairie fleurie sont distribués également entre les joueuses.

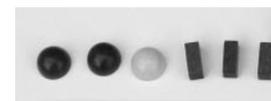
A 4 personnes, 2 reçoivent chacune 2 pions bosquet et 1 pion fleur, les 2 autres reçoivent 2 fleurs et un bosquet.



Matériel de jeu d'une joueuse lors d'une partie à trois personnes.

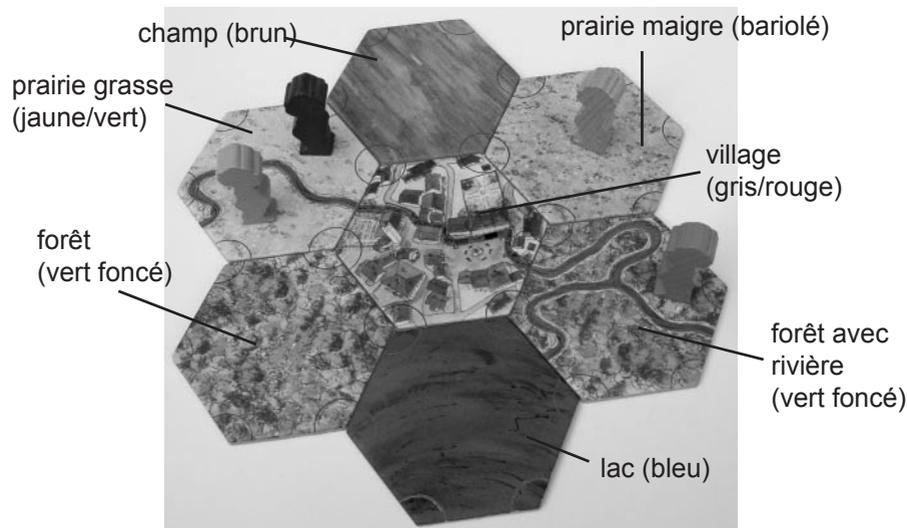


Pions d'une personne lors d'une partie à deux

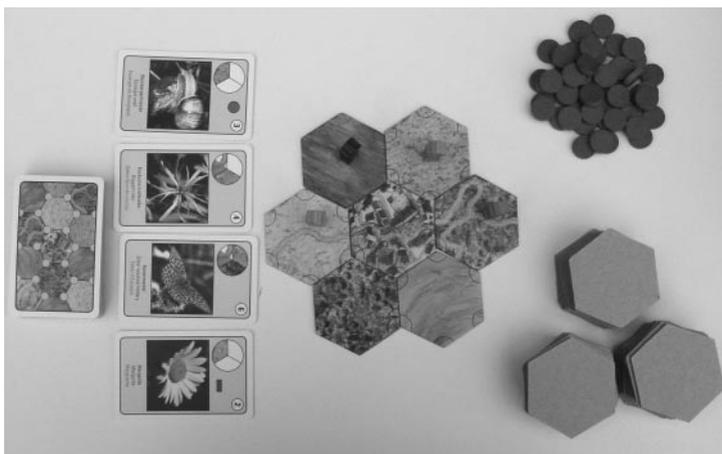


Pions de personne A ou B lors d'une partie à quatre— (personne C ou D reçoit 2 fleurs, un bosquet et 3 haies)

2. Au milieu de la table on place 7 tuiles « paysage » suivant l'illustration suivante :



3. Ensuite, les joueuses placent à tour de rôle leur farfadet sur une des tuiles à leur choix (excepté sur les tuiles village et lac).
4. Les tuiles restantes seront mélangées et placées faces cachées en pile.
5. Les jetons rouges « découvertes » sont mis de côté, prêt à l'usage
6. Les cartes plantes et animaux sont mélangées (ensemble) et placées face cachée sur une pile. Les 4 premières cartes sont retournées et placées face visible de manière qu'elles soient bien en vue pour tous.



En général :

Les angles couverts par un jeton « découverte » ne peuvent plus être utilisés pour découvrir de nouvelles cartes.

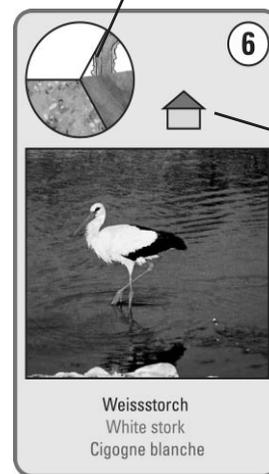
Dans tous les cas on ne peut couvrir d'un jeton et prendre une carte que si l'angle concerné est complètement fermé, (présence de trois tuiles créant un cercle fermé).

Exemple 2:

Les tuiles adjacentes doivent compter une prairie maigre et un lac. A la place d'un lac, un ruisseau/rivière peut couler par le cercle de l'angle..

Sur une tuile adjacente doit se trouver une prairie grasse. Les deux autres tuiles peuvent présenter n'importe quel paysage.

Une haie doit toucher cet angle.



Valeur de la plante ou de l'animal.

Sur un des paysage adjacent doit se trouver une maison.

Une des tuiles adjacente doit être une prairie grasse, une autre un champ et la troisième ne peut pas être une forêt.



Sur une tuile « champ » adjacente doit se trouver un pion « fleurs ».

Nom de l'animal ou de la plante.



Aussitôt que les quatre cartes de transport ont été retournées, elles sont à nouveau mises face visible et pourront être réutilisées comme moyen de transport pour le prochain tour de jeu.

4. Prendre une carte (plante ou animal) et placer un jeton « découverte ».

Lorsqu'un farfadet se trouve après avoir bougé sur une tuile « paysage » dont un angle (au moins) est en contact avec deux autres tuiles, il existe la possibilité de prendre une carte plante ou animal.

Le cercle ainsi formé doit correspondre par les terrains représentés à l'environnement de la plante ou de l'animal choisi (voir cercle en haut à gauche de la carte).

Si c'est le cas, la joueuse :

- prend la carte plante ou animal en question et
- la met de côté. Elle place ensuite un jeton découverte rouge sur l'angle (cercle) pris en compte.



Déroulement de la partie

La joueuse qui a placé son farfadet en dernier commence la partie. Chaque tour de jeu d'une joueuse compte les séquences suivantes :

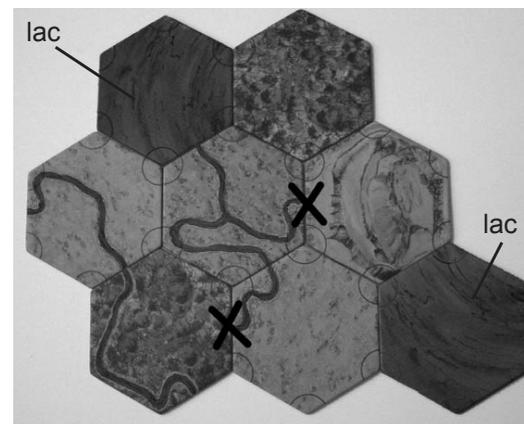
1. Placer une tuile « paysage »
2. optionel : placer bosquets, fleurs et haies
3. choisir son animal de transport et bouger son lutin.
4. prendre une carte et placer un jeton (rouge)
5. compléter les cartes et ses tuiles

1. Pose d'une tuile « paysage »

On pose une tuile en la rattachant à une ou des tuiles déjà posées.

Lors du placement, il est à observer :

Les rivières peuvent terminer leur parcours dans un lac, mais jamais dans le « vide ».



Autrement, il n'y a pas d'autres limitations.

2. Optionnel : pose de bosquets, fleurs et haies

La joueuse peut maintenant poser un ou plusieurs éléments comme suit sur les tuiles paysage :

-  Bosquets sur les prairies grasses, prairies maigres, champs ou gravières
 -  Fleurs uniquement sur les champs
 -  Haies : les haies ne sont pas posées sur les tuiles, mais le long des bordures de tuiles.
Les haies peuvent enjamber des rivières, mais ne peuvent pas être placées entre deux lacs ou deux forêts.
- Sur un champ peuvent être placées en se partageant la tuile un pion bosquet et un pion fleurs.

3. Choisir son animal de transport et bouger son lutin.

La joueuse peut maintenant bouger son lutin de l'une des manières décrites ci-dessous. Le but du mouvement est d'amener son lutin sur une tuile qui avec les pièces voisines remplit les conditions d'environnement demandées par une ou plusieurs des 4 cartes plantes ou animaux ouvertes sur la table.

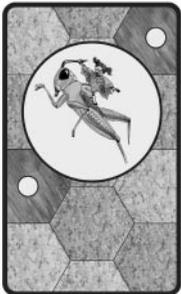


Avec la libellule, on bouge d'une distance indéfinie tant que le chemin suit des rivières et des lacs. Une rivière doit traverser le paysage de départ et celui d'arrivée. (Les libellules ne peuvent pas rester sur un lac.)

Avec le blaireau, on bouge sans limite par des tuiles forêts, des tuiles sur lesquelles se trouvent des pions bosquets ou le long de haies. Les tuiles-paysage de départ et d'arrivée du blaireau doivent être des forêts ou compter un pion bosquet.



Avec la sauterelle, on se déplace sans limite en utilisant des tuiles prairies (grasses ou maigres) et/ou des champs comptant un pion fleurs. Ces mêmes tuiles doivent se trouver au début et à la fin du mouvement.



Avec l'oiseau, on peut bouger de trois tuiles au plus **par-dessus n'importe quel paysage**. La tuile d'arrivée de l'oiseau peut-être n'importe quel paysage **excepté une tuile village ou lac**.

Les tuiles village ou lac peuvent être survolées par l'oiseau ou la libellule, mais les lutins ne peuvent jamais rester (terminer leur mouvement) sur une de ces tuiles.

Après avoir bougé, on retourne la carte de l'animal ayant servi au transport. Cet carte ne peut plus être utilisée.

Si une joueuse décide de ne pas bouger son pion ou si par manque de moyen de transport adéquat, le pion lutin d'une joueuse ne peut momentanément pas se déplacer, le pion reste sur place et la joueuse ne peut pas découvrir de plantes ou d'animaux ce tour de jeu..

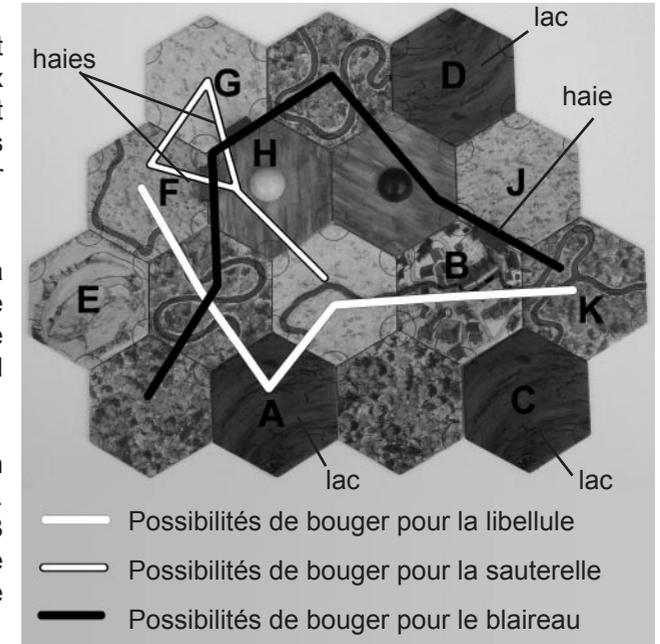
En ce cas elle devra également retourner une carte de transport (à son choix).

Exemple 1:

Un fardadet bougeant avec une libellule peut traverser les tuiles **A** et **B**, mais ne peut pas s'y poser (y terminer son mouvement)..

Avec une sauterelle, la tuile **J** ne peut pas être atteinte. En effet, on ne trouve entre la tuile **H** et **J** aucune fleurs.

Avec le blaireau, on peut suivre les haies. Les tuiles **F**, **G**, **H**, **B** et **J** ne peuvent ni être pénétrées, ni servir de point de départ.



En partant de la tuile **E** avec un oiseau, on peut atteindre toutes les tuiles exceptées **D**, **J**, **K**, et **C** (4 tuiles de distance). La tuile de lac **A** et la tuile village **B** ne peuvent pas servir d'arrivée.