



ARBOLITO



Affrontez-vous dans ce jeu d'adresse et faites croître l'ARBOLITO jusqu'à remporter la victoire !

Ensemble, développez cet arbre coloré en accrochant des feuilles sur ses branches. Débarrassez-vous de vos cartes avant vos adversaires, sans faire tomber les feuilles déjà présentes dans l'arbre !

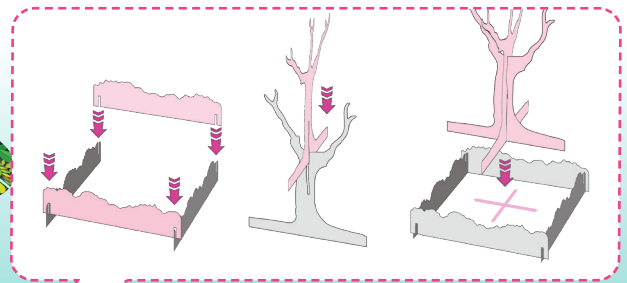


MATÉRIEL

- 54 cartes (chacune comportant 1, 2 ou 3 zones de couleur)
- 2 Arbres en carton (dont 1 arbre de rechange)
- 14 jetons *Gland*
- 6 jetons *Effet*
- 1 livret de *Règles*

BUT DU JEU

Soyez le premier ou la première à accrocher toutes vos cartes sur l'arbre et remportez des jetons *Gland*.



MISE EN PLACE

- 1 Assemblez l'arbre comme indiqué sur l'illustration et placez-le au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
- 2 Mélangez les cartes et formez une pioche. Piochez cinq cartes au hasard et placez-les sur chacune des cinq branches de l'arbre.
- 3 Distribuez ensuite les cartes à chaque joueur et joueuse en fonction du nombre de participants :

2-3 joueurs	4 joueurs	5-6 joueurs
5 cartes	4 cartes	3 cartes

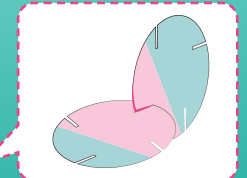
Pour le mode solo, voir les règles page 4.

- 4 Placez vos cartes, sur la table devant vous (peu importe le côté visible, le motif est identique des deux côtés). Elles forment votre *Main*. Pendant toute la durée du jeu, vos cartes doivent être clairement visibles par vos adversaires.
- 5 Disposez le reste des cartes ainsi que les jetons *Gland* et *Effet* de manière à ce que chaque joueur et joueuse puissent y accéder facilement.

DÉROULEMENT

La personne ayant grimpé à un arbre le plus récemment commence la partie. Ensuite, jouez en sens horaire.

À votre tour, choisissez l'une de vos cartes et accrochez-la en connectant une encoche de votre carte à l'une des cartes déjà sur l'arbre. **Attention** : les couleurs doivent correspondre.



 Si 1 à 3 cartes tombent pendant votre tour, **ajoutez-en 1** (au choix) à votre *Main* et défaussez les autres. Cela met fin à votre tour.

 Si 4 cartes ou plus tombent pendant votre tour, **ajoutez-en 2** (au choix) à votre *Main* et défaussez les autres. Cela met fin à votre tour.



REMARQUE : si une carte touche la surface de la table, elle est considérée comme tombée. Retirez-la délicatement.

Si une carte touche la clôture ou le tronc de l'arbre, elle n'est pas considérée comme tombée et ne doit donc pas être retirée.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 6 cartes. Si vous êtes obligé de piocher de nouvelles cartes mais que vous en avez déjà 6, rien ne se passe.

Après avoir placé la dernière de vos cartes sur l'arbre, prenez un jeton *Gland* en récompense et piochez de nouvelles cartes dans la pioche en fonction du nombre de joueurs :



2-3 joueurs	4-5 joueurs	6 joueurs
4 cartes	3 cartes	2 cartes

Les manches suivantes se déroulent de la même manière. Si vous n'avez pas accroché toutes vos cartes dans l'arbre, continuez de jouer avec celles qui vous restent en *Main*.

IMPORTANT ! A DEUX JOUEURS, LA PARTIE SE DÉROULE EN TROIS MANCHES AU LIEU DE DEUX. LORSQUE VOUS RECEVEZ VOTRE 2ÈME JETON, VOUS DEVEZ PIOCHER 4 NOUVELLES CARTES.



REMARQUES :

- * Accrochez les cartes à l'arbre en utilisant une seule main.
- * Vous ne pouvez connecter qu'une seule carte par encoche.
- * Vous n'avez pas le droit de toucher les cartes déjà accrochées dans l'arbre avec autre chose que la carte que vous accrochez.
- * Si la première carte accrochée directement à la branche tombe, vous pouvez accrocher une nouvelle carte de n'importe quelle couleur sur la branche vide pendant votre tour.
- * Vous pouvez changer la position de la carte tant que vous ne l'avez pas lâchée.
- * Si vous ne pouvez pas accrocher l'une de vos cartes dans l'arbre, cherchez la première carte jouable dans la pioche et jouez-la.
- * Si vous devez piocher de nouvelles cartes mais que la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- * Si des cartes tombent de l'arbre avant le début du tour du joueur suivant, le dernier joueur actif choisit 1 ou 2 (selon le nombre de cartes tombées) et les ajoute à sa *Main*.

EFFETS SPÉCIAUX

Connecter deux zones de la même couleur affichant un *Oiseau* ou un *Chat* permet d'activer des effets spéciaux.

CHAT + OISEAU

A votre prochain tour, accrochez l'une de vos cartes à n'importe quelle carte déjà dans l'arbre, en ignorant les couleurs.

Immédiatement après avoir activé cet effet, placez un jeton *Effet* sur la carte que vous jouerez à votre prochain tour.



IMPORTANT

- Si une carte tombe pendant votre tour, l'*Effet* des cartes n'est pas activé.
- N'activer qu'un seul *Effet* par tour de jeu.

CHAT + CHAT

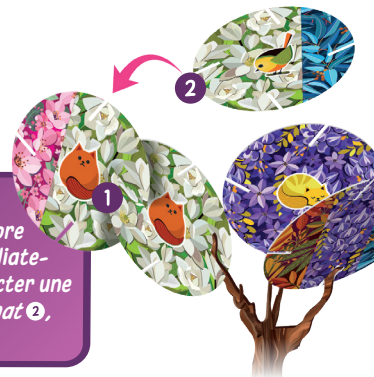
Accrochez une carte supplémentaire dans l'arbre.

- Si vous ne pouvez accrocher aucune carte à l'arbre (vous n'avez pas de cartes avec les couleurs correspondantes), rien ne se passe.
- Si vous avez joué votre dernière carte en activant cet effet, prenez un jeton *Gland*, piochez de nouvelles cartes (selon le nombre de joueurs) et accrochez immédiatement l'une d'entre elles sur l'arbre.

OISEAU + OISEAU

Le joueur ou la joueuse de votre choix doit piocher une carte.

EXEMPLE : Lors de son tour, Victor a attaché l'une de ses cartes affichant un *Chat* à une carte de l'arbre affichant également un *Chat* ①. Il accroche immédiatement une carte supplémentaire. Il décide de connecter une carte affichant un *Oiseau* à la carte affichant le *Chat* ②, mais le deuxième *Effet* s'applique pas.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'un joueur ou une joueuse gagne un deuxième jeton *Gland* (ou le troisième dans une partie à deux joueurs). Il est impossible d'appliquer un *Effet* **OISEAU + OISEAU** à ce joueur pour lui faire piocher une carte supplémentaire. Les autres joueurs terminent le tour. En cas d'égalité, partagez la victoire.

MODE SOLO

Entraînez-vous en mode solo ! Faites pousser l'arbre le plus magnifique en accrochant les cartes que vous piochez une par une. Parviendrez-vous à placer toutes les cartes ? Les *Effets* ne s'appliquent pas en mode solo. À la place, chaque fois que vous connectez deux zones de couleur affichant des animaux, piochez une carte et mettez-la de côté. Cette carte sera considérée comme jouée lors du décompte final.



Postez des photos de vos arbres sur les médias sociaux avec #arbolito

LA PARTIE EN MODE SOLO SE TERMINE LORSQUE :

- une carte (ou plus) tombe de l'arbre. Comptez alors le nombre de cartes restantes dans la pioche. Moins il en reste, meilleur est votre score. Améliorez-vous à chaque partie.
- Vous parvenez à accrocher toutes les cartes de la pioche dans l'arbre.

Conception graphique: Arno Steinwende
Illustrateur: Nadezhda Molkentin
Direction artistique : Anastasia Durova
Rédacteur et chef de projet : Margarita Natashina
Graphiste : Anna Medvedeva
Relecture : Maria Kravchenko
Directeurs de production : Yuriy Khmelevskoy, Kristina Balakirova
Traduction : Pascal Boucher et Ronan Bessemoulin

Un grand merci à Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova.



www.redcatgames.am



www.abigames.fr



Published under license of White Castle.
© 2023. All rights reserved.