

LE VIEIL HOMME DE LA FORÊT

un jeu de Martin Wallace

est un jeu de cartes pour trois à quatre joueurs sur la sauvegarde des Orang-outans qui subissent les ravages de la déforestation à Bornéo. Tous les profits de la vente de ce jeu seront reversés à la fondation Orangutan UK.

CONTENU

- 50 cartes Joueur - 5 suites allant de 1 à 10
- 16 cartes Orang-outan

Vous aurez aussi besoin d'un crayon et d'une feuille de papier pour marquer les scores.

DÉBUTER LA PARTIE

Vous devez décider de qui va être le premier joueur. La meilleure façon de le faire est de mélanger les cartes Joueur et dans donner une à chaque joueur. Le joueur qui reçoit la carte la plus élevée devient le premier joueur. S'il y a une égalité, distribuez une nouvelle carte à chaque joueur à égalité. Celui qui devient premier joueur mélange ensuite toutes les cartes Joueur (y compris celles utilisées pour déterminer qui commence en premier) et distribue dix cartes à chaque joueur.

Mélangez les cartes Orang-outan et placez-les face cachée sur le côté. Tirez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs plus une pour créer un étalage. L'exemple ci-dessous montre un étalage pour une partie à quatre joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur joue une carte de sa main, face visible. Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur doit jouer aussi une carte face visible. Les joueurs placent leur carte devant eux afin de montrer clairement la carte qu'ils ont joué.

Vous n'êtes pas obligé de faire une suite. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main. Le joueur qui a joué la carte la plus élevée **DOIT** maintenant prendre une carte jouée. Ensuite, le joueur avec la seconde carte la plus élevée prend une carte parmi celles restantes. Vous ne pouvez pas prendre la carte que vous venez de jouer. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a joué en premier sa carte à priorité. Quand vous prenez une carte, vous la placez sur le côté, ainsi on peut voir clairement qu'elle vous appartient. La carte ne retourne pas dans votre main. Toutes les cartes non prises sont défaussées.



Abby débute avec un "3" rouge, les joueurs suivants suivent ensuite par la droite. Ben gagne et décide de prendre le "5" bleu. Hannah est seconde, car elle a joué sa carte avant George. Elle décide de prendre le "8" jaune.

Vous pouvez encaisser **toutes** les cartes Joueur que vous avez gagné jusqu'ici contre une carte Orang-outan, mais seulement au moment où vous prenez une carte Joueur. Chaque carte Orang-outan indique quelles cartes Joueur vous devez encaisser pour la prendre. Les cartes requises pour prendre la carte Points sont placées sur la défausse. Toutes les cartes restantes sont placées sous la carte Orang-outan et compteront comme points négatifs à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes Joueur sous une carte Orang-outan pour encaisser une autre carte Orang-outan.

Si vous ne gagnez pas de carte Joueur durant ce tour alors vous ne pouvez encaisser aucune carte.



Suite de l'exemple précédent, Ben a jusqu'ici, gagné seulement une carte Joueur bleue, et ne peut rien encaisser. Hannah a déjà gagné une carte Verte lors d'une manche précédente plus la carte Joueur jaune qu'elle vient juste de prendre. Elle décide de les encaisser contre une carte bébé Orang-outan valant 3 points, celle qui nécessite une carte jaune. Elle défausse la carte jaune et doit placer la carte verte sous la carte Orang-outan, qui maintenant lui rapporte un point de moins.

Une fois que les deux joueurs ont eu l'opportunité de prendre une carte Orang-outan, de nouvelles cartes sont placées sur l'étalage si nécessaire.

Le joueur qui a pris en premier une carte débute la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

Quand tous les joueurs ont joué leur dix cartes, vous marquez les points. Les joueurs marquent les points des cartes Orang-outan qu'ils ont pris, moins un point pour chaque carte Joueur qu'ils ont dans leur pile (y compris celles qui n'ont pas été encaissées). Vous perdez aussi 2 points pour chaque carte Déforestation que vous avez du prendre. En cas d'égalité, le joueur avec la carte Orang-outan la plus élevée gagne. S'il y a encore égalité, vérifiez la valeur de la seconde carte la plus élevée, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'égalité soit départagée. Il est conseillé de jouer deux parties et de cumuler les points. Lors de chaque partie les cartes Joueur et Orang-outan sont remélangées dans leur piocher respective.

Traduction française: LudiGame
<http://www.ludigaume.net>