



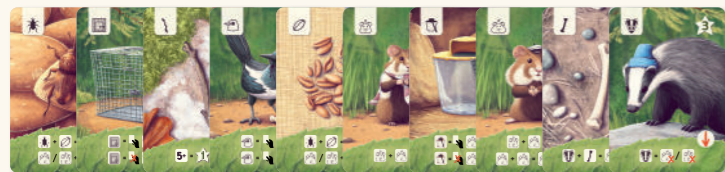
TRICKY Badger



Au fin fond des forêts européennes se cachent encore quelques hamsters d'Europe sauvages, mais leur espèce est en voie d'extinction. Vous avez été engagé pour préserver ces hamsters et les protéger du blaireau, leur prédateur naturel.



44 cartes Feuille 7 cartes Feuille roses (atouts) Carte Premier joueur



53 cartes Collection (10 types différents)

MISE EN PLACE

Prenez un certain nombre d'ensembles de cartes Feuille en fonction du nombre de joueurs. **Prenez dans tous les cas les cartes Feuille roses (atouts)** et ajoutez-y d'autres couleurs pour avoir autant d'ensembles de cartes de même couleur que de joueurs. Les cartes Feuille roses sont des atouts et vont de 1 à 7. Toutes les autres couleurs vont de 1 à 11. Dans une partie à

3 joueurs, prenez les cartes roses ainsi que 2 autres couleurs.
À 4 joueurs, prenez les cartes roses ainsi que 3 autres couleurs.
À 5 joueurs, prenez tous les ensembles de cartes Feuille.
Rangez les ensembles de cartes Feuille inutilisés dans la boîte.

Rassemblez toutes les cartes Feuille utilisées et mélangez-les pour former un seul paquet de cartes Feuille. Prenez ensuite toutes les cartes Collection et mélangez-les pour former un seul paquet de cartes Collection.

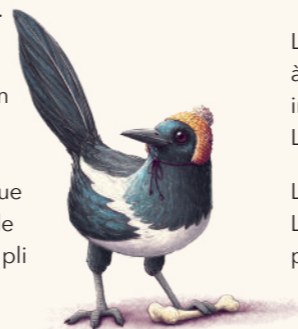
Distribuez une carte Rappel à chaque joueur. Désignez le premier joueur et donnez-lui la carte Premier joueur.

MANCHES

Chaque partie se compose de 5 manches. Au début de chacune d'entre elles, le premier joueur distribue 9 cartes Feuille à chaque joueur. Ces cartes constituent leur main pour la manche en cours. Le premier joueur pioche ensuite 10 cartes Collection et les place face visible sur la table, de sorte que tous les joueurs puissent les voir. Pendant la manche, les joueurs tenteront de remporter ces cartes en gagnant des plis. Une manche se compose de 9 plis. Il ne reste donc qu'une seule carte Collection à la fin de chaque manche, et cette carte est ensuite défaussée.

PLIS

Le premier joueur choisit l'une des cartes Collection face visible et la place au centre de la table. Il s'agit de la carte qui peut être remportée durant le pli en cours. En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue une carte Feuille de sa main. On appelle collectivement ces cartes jouées un « pli ». Chaque pli est remporté par un joueur.



Le joueur qui a joué la carte la plus forte remporte le pli. La flèche présente sur la carte Collection détermine la carte la plus forte. Une flèche pointant vers le haut indique que la carte la plus forte est celle de valeur la plus élevée dans le pli, tandis qu'une flèche pointant vers le bas indique que la carte la plus forte est celle de valeur la plus faible.

Les autres joueurs doivent « suivre » la couleur de la carte Feuille jouée par le premier joueur, en jouant une carte de même couleur. S'ils ne peuvent pas suivre, ils peuvent jouer un atout ou toute autre couleur.

Pour déterminer la carte la plus forte d'un pli, regardez tout d'abord la couleur des cartes jouées. S'il y a un ou plusieurs atouts, le joueur qui possède l'atout de plus forte ou de plus faible valeur l'emporte (en fonction de l'orientation de la flèche sur la carte Collection). S'il n'y a pas d'atout, la couleur qui l'emporte automatiquement est celle jouée par le premier joueur. Parmi les cartes de cette couleur, la carte la plus forte dépend de l'orientation de la flèche. Les cartes Feuille qui ne respectent pas la couleur du premier joueur et qui ne sont pas des atouts sont plus faibles et ne peuvent pas l'emporter.

Le joueur qui remporte le pli obtient la carte Collection. Il l'ajoute à sa collection et applique son éventuel effet, y compris tout effet interagissant avec des cartes déjà présentes dans sa collection. Les cartes Feuille jouées sont ensuite défaussées.

La carte Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Le nouveau premier joueur choisit alors une carte Collection, la place au centre de la table et démarre un nouveau pli.



Robin Camille Tiphaine Lionel

Exemple de pli, avec piétinement

La flèche de la carte Collection pointe vers le bas. Robin (premier joueur) joue un 1 orange. Camille un 5 rose. Tiphaine un 5 orange et Lionel un 4 bleu. Le 1 orange se fait automatiquement piétiner par le 5 orange et Camille l'emporte grâce à son 5 rose (atout).

PIÉTINEMENT

La carte Feuille de plus haute valeur et celle de plus faible valeur de chaque couleur courent le risque de se faire piétiner. Si une carte se fait piétiner, elle ne compte pas dans la détermination du vainqueur du pli. Les cartes à risque présentent une patte de blaireau blanche ainsi qu'un numéro. Ce numéro de même couleur piétine automatiquement la carte à risque. Ainsi, un 1 d'une couleur normale est piétiné par un 5 de même couleur ; de même, un 7 rose est piétiné par un 5 rose. La carte qui en piétine une autre reste en lice pour remporter le pli.

La patte noire d'une carte indique quelle

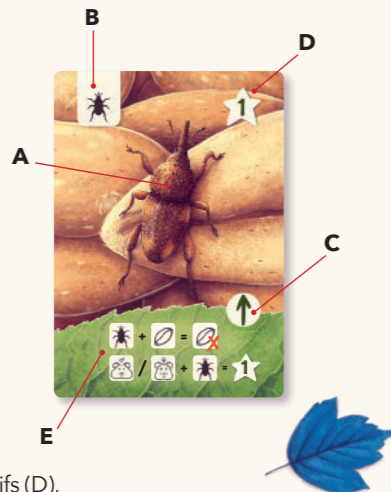


La patte blanche d'une carte indique par quelle carte elle peut être piétinée.



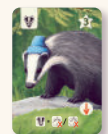
CARTES COLLECTION

Au cours de la partie, les joueurs constituent progressivement leur propre collection de cartes Collection. Certaines présentent des effets négatifs ou positifs sur d'autres. Chaque carte Collection représente un objet ou un animal (A), possède un symbole permettant d'en reconnaître facilement le type (B), indique si la carte la plus forte du pli doit présenter la valeur la plus élevée ou la plus faible (C), indique un nombre de points positifs ou négatifs (D), et peut présenter un effet (E).



Si vous remportez une carte Collection, ajoutez-la à votre propre collection. La pie, la cage et le piège font exception à cette règle. Certaines cartes peuvent être associées les unes aux autres, comme un hamster et un aliment (\emptyset ou \star). Si des cartes peuvent être associées, vous devez immédiatement le faire en les plaçant l'une sur l'autre. Veillez à ce que le symbole dans le coin de chaque carte soit toujours visible. Les cartes qui ne peuvent pas être associées sont regroupées par type.

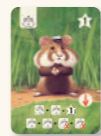
Il existe 10 types différents de cartes Collection, chacun présentant son propre effet :



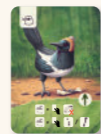
Blaireau : le blaireau a toujours faim, il mange tout hamster dans votre collection (même ceux que vous venez de remporter). Vous pouvez empêcher cela en associant un os \mathcal{J} à votre blaireau.



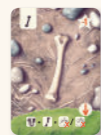
Hamster femelle : avoir un hamster mâle et un hamster femelle dans votre collection vous rapporte 1 point supplémentaire. Vous obtenez également 1 point supplémentaire si vous associez un aliment (\star ou \emptyset) à un hamster.



Hamster mâle : même règle que pour le hamster femelle. Cependant, si vous obtenez un second hamster mâle, cela déclenche une querelle qui vous fait perdre tous vos hamsters.



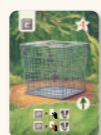
Pie : choisissez l'un des deux effets suivants : a) mangez un aliment (\emptyset ou \star) non associé de votre propre collection ou de celle d'un adversaire (défaussez la carte choisie) OU b) volez un os \mathcal{J} ou une brindille \backslash non associé(e) d'un adversaire, puis ajoutez-le/la à votre collection ou défaussez-le/la. Enfin, défaussez la pie.



Os : lorsqu'un os est associé à un blaireau \mathcal{V} , ce dernier est occupé et ne mange pas les hamsters.



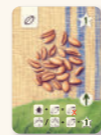
Brindille : impacte négativement votre collection, sauf si vous avez collecté au moins 5 brindilles \backslash . Dans ce cas, chaque brindille vaut 2 points au lieu de -1.



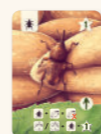
Cage : utilisez la cage pour voler un blaireau \mathcal{V} d'un autre joueur et l'ajouter à votre propre collection (avec la cage) ou pour préserver l'un de vos blaireaux du vol. Si vous volez un blaireau associé à une carte, cette dernière est déplacée avec lui. Un blaireau dans une cage ne peut pas être volé.



Piège : utilisez le piège pour voler un hamster d'un autre joueur et l'ajouter à votre propre collection (avec le piège) ou pour préserver l'un de vos hamsters du vol. Si vous volez un hamster associé à une carte, cette dernière est déplacée avec lui. Un hamster dans un piège ne peut pas être volé.



Blé : les hamsters mangent du blé ; associez cette carte à un hamster pour obtenir 1 point supplémentaire.

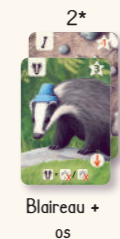


Charançon : les hamsters mangent des charançons ; associez cette carte à un hamster pour obtenir 1 point supplémentaire. Attention, les charançons mangent du blé \emptyset . Un charançon mangera tout blé non associé de votre propre collection.

Attention, **les cages et les pièges n'empêchent pas les blaireaux de manger les hamsters**, ils ne préservent que du vol. Les hamsters peuvent s'aventurer dans une cage et les blaireaux peuvent ouvrir un piège sans problème.

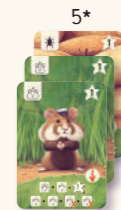
Les cartes associées le sont de façon permanente. Ainsi, vous perdez l'ensemble si, par exemple, votre hamster associé à un blé est volé à l'aide d'un piège ou se fait manger par un blaireau. Cependant, une pie ne peut ni voler ni manger de cartes associées. Enfin, un hamster ne peut être associé qu'à un seul aliment à la fois.

Exemple de score final :



2*
Blaireau +
os

+



5*
Hamster mâle
+ hamster femelle
+ charançon

+



-2*
2 brindilles

=

5*

FIN DE LA PARTIE

Une partie dure 5 manches. À la fin de la cinquième manche, il ne doit rester que 3 cartes Collection dans le paquet de cartes Collection. Chaque joueur additionne alors les points de sa propre collection. Celui qui possède le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de blaireaux l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de hamsters l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Alexander Kneepkens
Illustratrice : Zhenya Lyapina
Graphiste : Vicky Trouerbach
Traduction française : Ambre Poilvé et Robin Leplumey pour The Geeky Pen
Éditeur : Jolly Dutch
Version : 2023

POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU OU DES RÉGLES, SCANNEZ CE QR CODE.

