TOUT
LÀ-HAUT™
Règles du jeu

Vue d'ensemble

Construisez la plus belle et la plus grande cabane dans votre arbre !

Choisissez les meilleures cartes pour créer des suites de couleur ou de valeur et marquer ainsi le plus de points possible. Gardez un œil sur les cabanes des autres joueurs : à la fin de votre tour, votre voisin de gauche recevra toutes les cartes de votre main.

But du jeu

Marquez le plus de points en construisant des cabanes de forte valeur et en posant la plus longue suite d'étages de même couleur.

MATÉRIEL

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :

- 32 cartes Cabane composées de deux étages chacune

- 5 cartes Objectif

- 5 cartes Souche

- 5 cartes Cime

Mise en place

1. Donnez une carte Souche à chaque joueur et rangez les cartes Souche supplémentaires dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de la partie.

2. Placez les cartes Cime sur la table. Elles n'ont de valeur qu'esthétique, ajoutez-les en fin de partie au sommet de votre cabane.

3. Mélangez les cartes Cabane.

Note : si vous jouez à deux joueurs, retirez les huit cartes comportant au moins un étage violet et rangez-les dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de la partie.

4. Déterminez aléatoirement le premier joueur.

5. Donnez au premier joueur autant de cartes Cabane qu'il y a de joueurs.

6. Placez le reste des cartes face cachée sur la table pour former la pioche.

Exemple de mise en place pour trois joueurs :

COMMENT JOUER

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

À votre tour, et dans l'ordre, réalisez les actions suivantes :

1. **Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main.**
2. **Choisissez une carte de votre main et ajoutez-la à votre arbre, face visible ou face cachée.**
3. **Passez le reste des cartes à votre voisin de gauche.**

Comment construire vos cabanes

Pour ajouter une nouvelle carte Cabane à votre arbre, l'étage du bas de cette carte doit être de **la même couleur** ou de **la même valeur** que l'étage le plus haut de votre arbre. Vous pouvez utiliser le dos des cartes Cabane (double étage gris de valeur 2) après n'importe quel étage de votre arbre. Après une carte Cabane grise, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Notez que les cartes Souche sont considérées comme des cartes grises, ce qui signifie que vous pouvez commencer la partie en ajoutant n'importe quelle cabane dans votre arbre.

Exemples de cabanes :

Fin de la partie

La partie se termine après un nombre de manches dépendant du nombre de joueurs :

- **2 joueurs : 7 manches**
- **3 joueurs : 6 manches**
- **4 joueurs : 5 manches**
- **5 joueurs : 4 manches**

Durant une manche, chaque joueur joue un tour. Pendant votre tour, vous ajoutez une carte à votre arbre. Par exemple, à la fin d'une partie à trois joueurs, vous aurez posé six cartes dans votre arbre. À la fin de la dernière manche, tous les joueurs additionnent les valeurs des étages de leur arbre.

Points bonus pour la plus longue suite d'étages

En plus de la valeur totale des étages présents dans son (leur) arbre, le(s) joueur(s) avec la plus longue suite d'étages d'une même couleur gagne(nt) 1 point bonus pour chaque étage présent dans la suite. Dans l'exemple ci-contre, la suite de quatre étages verts consécutifs rapporterait 4 points s'il s'agissait de la plus longue suite de la partie. Bien évidemment, si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus longue suite, TOUS les joueurs à égalité gagnent la totalité des points bonus.

Notez que les étages gris ne sont pas considérés comme une couleur d'étage. Par conséquent, ils ne comptent pas dans une série (dans l'exemple ci-contre, la carte grise coupe la série d'étages jaunes).

Total : 36 points

Vainqueur

Une fois les points bonus attribués, le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus éloigné du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre est déclaré vainqueur.

Variante stratégique

Dans cette variante, vous jouez deux parties à la suite. La première partie est jouée normalement, selon les règles expliquées plus haut. Le joueur avec le moins de points à l'issue de la première partie devient le premier joueur pour la seconde partie. Lors de cette deuxième partie, les joueurs passent leurs cartes à leur voisin de droite. À la fin, vous additionnez les scores des deux parties. Le joueur avec le plus grand total de points l'emporte.

Variante de tour

Utilisez cette variante si vous souhaitez diversifier vos parties. Avant la mise en place, distribuez une carte à chaque joueur. Durant la partie, piochez une carte à la fin du tour plutôt qu'au début.

Cartes Objectif

Utilisez les cartes Objectif après quelques parties.

Lors de la mise en place, prenez une carte Objectif au hasard et placez-la face visible à côté de la pioche. Une carte Objectif seulement est nécessaire pour chaque partie. Chaque carte décrit un objectif que les joueurs essaieront d'atteindre pendant la partie. À la fin de la partie, TOUS les joueurs ayant atteint cet objectif recevront un nombre de points égal à la valeur de la carte Objectif qu'ils additionneront à leur score. Le joueur avec le plus de points gagne.

Description des cartes Objectif

1. **MONOCHROME :** terminez la partie avec le plus d'étages d'une même couleur. **5 POINTS**
2. **EN DEUX TEMPS :** terminez la partie en ayant dans deux couleurs différentes exactement trois étages. Ces étages ne doivent pas être nécessairement connectés (par exemple, terminez la partie avec exactement trois étages rouges et trois étages bleus). **5 POINTS**
3. **EFFICACE :** terminez la partie avec moins de couleurs que les autres joueurs. **5 POINTS**
4. **DIVERSIFIÉ :** terminez la partie avec le plus de couleurs dans lesquelles vous avez au moins deux étages. **5 POINTS**
5. **PETITE CABANE :** terminez la partie avec le plus petit score (après l'attribution des points bonus pour la plus longue série d'étages). **7 POINTS**

Détail des 32 cartes Cabane

CRÉDITS

Auteur : David Short • Illustrateur : Vincent Dutrait
Développeurs : Patrick Nickell, David Short et Spencer Munoz
Gestion de projet : Théo Rivière
Traduction : Kévin Jost
Responsable de gamme : Ludovic Papaïs
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

© 2014 Crash Games
© 2015 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

www.iello.info

SUIVEZ-NOUS SUR