

Ca va SCIER !!!

Besoin de bois ?

Alors faites appel à une équipe de bucherons professionnels, parcourez les 13 zones de la région pour trouver le meilleur bois dans les délais les plus courts. Transportez votre bois sur route, sur l'eau ou dans les airs pour répondre aux commandes rapidement et gagner un maximum de points.

Présentation : Un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans. **Durée d'une partie** : 90 minutes.

Matériel :

- Tuiles bois : 110 (scie mauve)
- Pour chaque Joueur :
 - 13 tuiles campements de bucherons ; 1 tuile montgolfière ; 1 tuile Bateau, 1 tuile « pont », 1 tuile chargement, 1 tuile déchargement; 1 pion couleur
- 6 Plateaux de jeu individuels
- Cartes « Fais scier ! » : 24 (scie rouge)
- Cartes « pont » : 6 (2 « pont HS », 2 « pont abîmé », 2 « pont ok ») (scie verte)
- Cartes « commandes » : 34 (scie bleue)
- 6 tuiles « couleur joueur » (dos camp multicolore)
- 1 pion bateau, 1 pion Montgolfière, 1 pion Marqueur

But du jeu :

Obtenir le maximum de points en répondant aux commandes des menuisiers.

Mise en place :

Les cartes « commandes » (dos scie bleue) sont mélangées et placées face cachée sur leur emplacement du plateau. Les cartes « Fais scier ! » (dos scie rouge) sont mélangées et placées face cachée sur leur emplacement du plateau. 3 cartes « ponts » (dos scie verte) sont piochées au hasard et posées sur les emplacements du plateau dans l'ordre pont 1, pont 2, pont 3.

Le pion bateau est posé sur une case bateau (au choix du plus jeune), et le pion montgolfière sur une case montgolfière (au choix du plus âgé).

Les petits pions bois sont mélangés dans le sac puis on lance 1 dé pour chaque zone et on place autant de pions bois que de points sur le dé, face cachée.

1 pion bois est retourné (face visible) sur chaque zone, ce sera l'arbre proposé à la coupe par les bucherons du campement.

Le pion « marqueur de commandes » est placé sur la case 0 du tableau de marquage sur le plateau de jeu :

Fonctionnement :

Les joueurs déplacent leur pion sur les campements en fonction du bois disponible dans les zones, de leur besoin en bois et de leur capacité de mouvement. Ils doivent déplacer leur camion, charger le bois et retourner dans leur camp de base pour honorer la commande lorsqu'ils ont les bois demandés.

Début de la partie :

Les 6 tuiles « couleurs joueur » sont posées face « camp multicolore » visible, chaque joueur en pioche une qui déterminera leur couleur. Les joueurs prennent le plateau individuel correspondant à la couleur piochée et le pose devant eux.

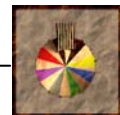
Le joueur gris commence le tour, les autres joueront à la suite dans le sens horaire.

Pour identifier le « premier joueur » on place le palet rouge devant son camp de base. Au premier tour c'est obligatoirement le joueur Gris.

Le « premier joueur » changera au cours de la partie lorsqu'une commande sera honorée.

Les pions de couleur (représentant les camions) sont posés sur leur camp de base respectif, ils serviront à marquer l'emplacement du joueur lors de ses déplacements.

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur pioche 1 carte « Commande », puis une seconde lorsque tout le monde en a une. Ces cartes doivent rester secrètes pour les autres joueurs.



Le tour de jeu :

1^{ère} phase : décision du trajet

Tous les joueurs jouent en même temps, ils décident secrètement de leur parcours en cachant leur carte de jeu aux autres joueurs (Placer une main ou un livre ouvert devant).

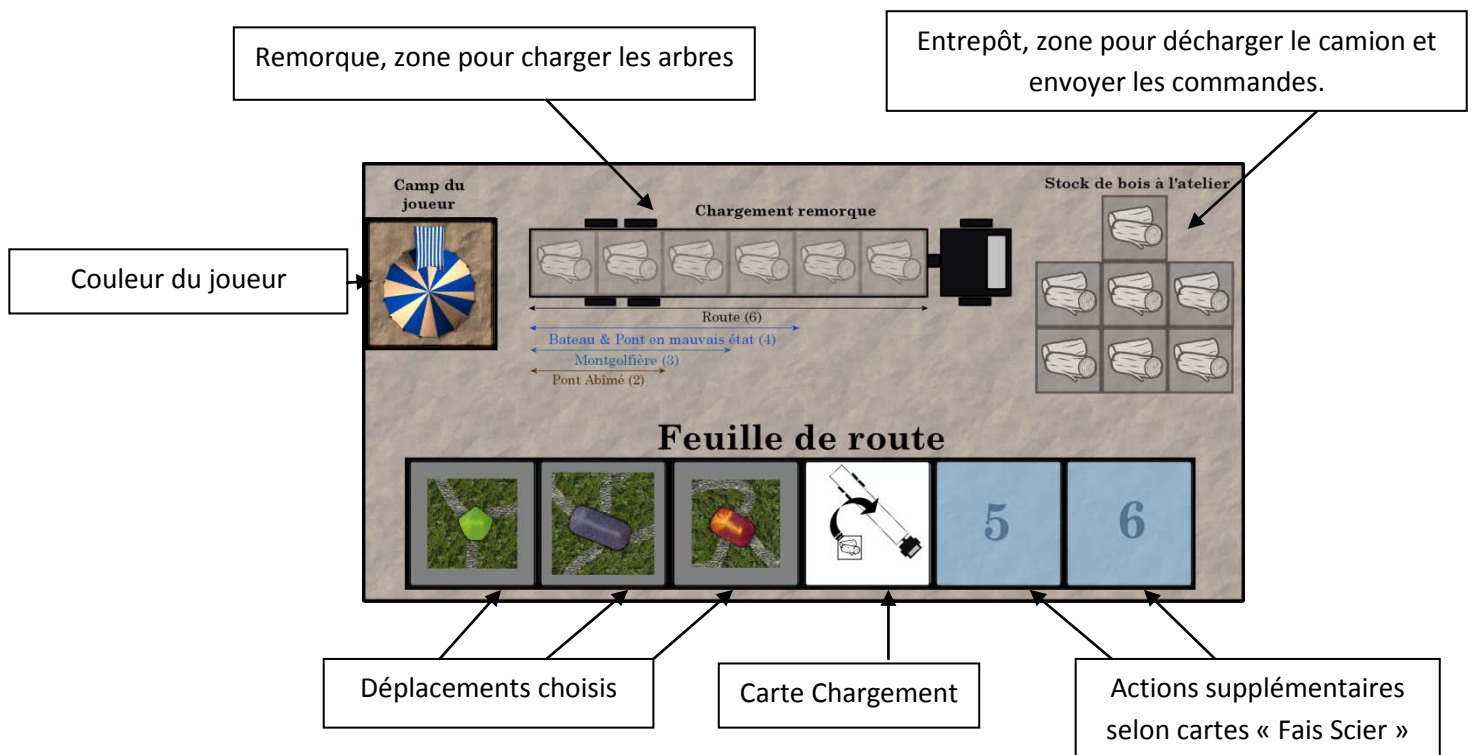
Chaque joueur place 4 tuiles maximum, correspondantes aux 4 campements dans l'ordre du déplacement souhaité. Ils peuvent aussi se déplacer de 1 ou 2 zones seulement et peuvent aussi charger ou décharger (mais pas les 2 dans un même tour)

Les déplacements se feront en camion et doivent donc utiliser les routes entre les campements de bucherons.

!! = On ne peut se déplacer que de campement en campement, en suivant les routes et de 4 déplacements au maximum (sauf carte spéciale).

Exemple de feuille de route:

Le joueur bleu a choisi ses 3 points de passage en plaçant ces 3 premiers camps sur sa fiche :



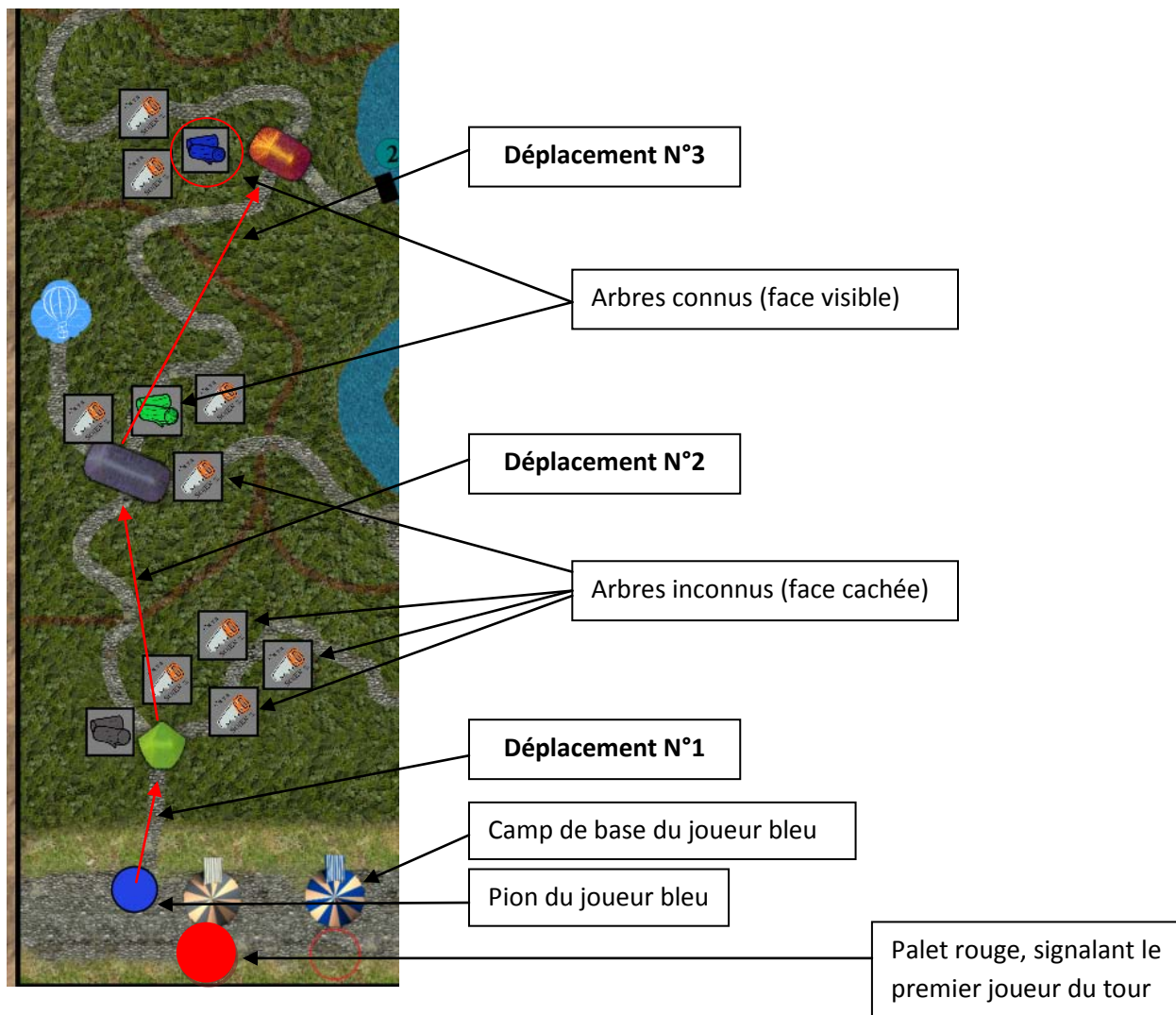
Chaque campement traversé doit être posé dans l'ordre du déplacement. Si le chauffeur se trompe en faisant sa feuille de route, il devra prioritairement la suivre.

Si la feuille de route est impossible à réaliser (erreur sur le campement à traverser, campement inaccessible ...) il sera bloqué au dernier campement avant son erreur et son tour sera terminé.

2^{ème} phase : on avance

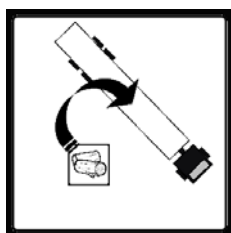
Chacun son tour, en commençant par le « premier joueur » et ensuite dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur va suivre sa feuille de route et déplacer son pion de campement en campement pour aller chercher son bois. On doit suivre sa feuille de route obligatoirement, impossible de s'arrêter en chemin.

Le déplacement du joueur Bleu, suivant la feuille de route établie ci dessus, se fera donc comme ceci :



3^{ème} phase : Chargement OU déchargement de bois

- A/ Chargement du bois :



Lors de vos déplacements vous allez parcourir les différentes zones de la région. Chaque zone possède un campement de bucherons qui vous propose un arbre à charger.

Vous ne pouvez charger qu'un seul arbre par tour. (Sauf carte spéciale)

Pour charger un arbre, il faut avoir posé la tuile « Chargement » sur votre feuille de route à la suite du campement où vous voulez charger le bois disponible.

Ensuite il suffit de prendre une des tuiles « bois » retournées de la zone (si il n'y en a qu'une retournée, vous n'avez pas le choix), de l'ajouter dans votre chargement sur votre plateau personnel de jeu et de retourner une autre tuile face visible sur la zone.

Dans l'exemple précédent, le joueur bleu pourra charger l'arbre bleu se trouvant dans la zone d'arrivée de son camion. Le joueur bleu ne pouvait pas arrêter son camion dans la seconde zone, et prendre l'arbre vert proposé, il doit respecter sa feuille de route et aller au 3^{ème} campement puis procéder au chargement du camion.

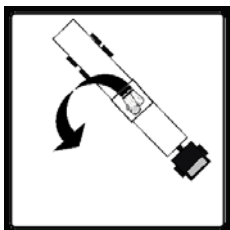
Un joueur peut décider de rester sur place pour prendre le second arbre proposé, il devra alors mettre la carte « Chargement » seule sur sa feuille de route. S'il ne met pas de carte, il passe son tour sans pouvoir charger d'arbre sur le camion, le chauffeur faisait la sieste et n'a pas donné de directive aux bucherons.

Le chargement sur la remorque est important (voir déchargement du camion)

Les flèches sous la remorque indiquent les emplacements de chargements disponibles selon le moyen de transports utilisé.

Si un joueur coupe le dernier arbre de la zone, il lance le dé et remet autant d'arbres qu'indiqué par le dé, face cachée, puis en retourne 1.

- B/ Déchargement à l'atelier :



Le bois sur le camion ne sert à rien, il faut le rapporter dans l'atelier de stockage pour qu'il soit envoyé au menuisier qui a passé la commande.

Le joueur doit donc prévoir ses déplacements pour le trajet retour.

Le joueur doit retourner à son camp de base et poser la tuile « Déchargement » sur sa feuille de route.

Si la tuile « Déchargement » est oubliée, il doit patienter et procédera au déchargement à son prochain tour.

Lorsqu'un joueur arrive à son atelier, il décharge les arbres coupés de son camion et les place dans l'entrepôt.

Pour le déchargement du bois dans l'entrepôt le sens de déchargement n'est pas pris en compte.

On n'est pas obligé de tout décharger du camion.

On peut également stocker du bois dans son entrepôt sans réaliser de commande, sans dépasser les 7 cases de stockage maximum. (Attention aux cartes « Cambrioleur » et « Pyromane »)

- C/ Déchargement sur la route :

Si vous vous trouvez dans une situation en surcharge (bateau, montgolfière, pont), vous devez prévoir une phase de déchargement pour continuer votre route. Il faut alors placer la tuile « déchargement » avant la tuile « bateau », « pont » ou « montgolfière ».

Si vous devez décharger 1 arbre, vous pouvez continuer votre route de 2 déplacements maximum ensuite.

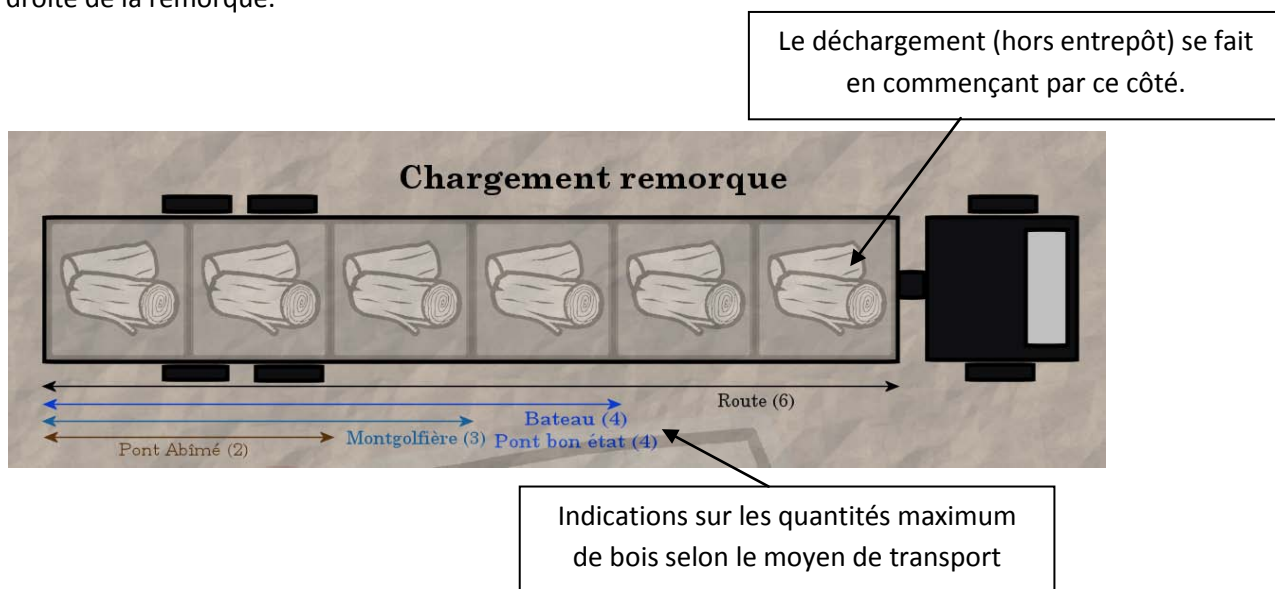
Si vous devez décharger 2 arbres, vous pouvez continuer votre route d'1 déplacement maximum ensuite.

Si vous devez décharger 3 arbres ou plus votre tour prend fin après le déchargement.

Si vous oubliez de placer la tuile « déchargement » et que vous êtes en surcharge, votre tour s'arrête dans la zone précédant l'obstacle (pont, bateau ...) et vous perdez tout votre chargement.

Tout le bois sur votre camion tombe face visible sur la zone et tous les joueurs passant sur cette zone pourront le ramasser.

Les déchargements (hors entrepôt) se font de droite à gauche, vous devez commencer par les arbres se trouvant sur la droite de la remorque.



Déchargement volontaire :

Un joueur peut également choisir de décharger le contenu de son camion si il n'a plus besoin du bois transporté et si le camion est chargé de 3 arbres minimum. Le déchargement doit se faire en utilisant la tuile « déchargement » et dans la zone où il se trouve.

Il doit le faire au début de son tour et ne pourra rien faire d'autre sur ce tour (ni déplacement, ni utilisation de carte spéciale) et il doit obligatoirement décharger tout son camion en une fois.

Tous les arbres déchargés seront posés face visible, et tous les joueurs arrivant sur cette zone pourront choisir lequel ils prennent parmi tous ceux qui sont visibles.

Autres moyens de transports :

Les joueurs peuvent aussi utiliser d'autres moyens de transport que leur camion :

- Le bateau :

Le bateau permet à un joueur de passer d'un port à un autre n'importe où sur le fleuve. Il est obligatoire que le pion bateau soit sur le port de départ du trajet pour pouvoir l'utiliser. Le bateau ne peut transporter un camion possédant plus de 4 arbres dans son chargement. (Sauf utilisation carte « Gros bateau »)

Utiliser le bateau compte comme 1 déplacement.

- La Montgolfière :

La montgolfière permet à un joueur de passer d'un point à un autre marqué du symbole « montgolfière ». Il est obligatoire que le pion montgolfière soit sur le point de départ du trajet pour pouvoir l'utiliser. La montgolfière ne peut transporter un camion possédant plus de 3 arbres dans son chargement. (Sauf utilisation carte « Dirigeable »)

Utiliser la Montgolfière compte comme 1 déplacement.

- Les ponts :

Les camions peuvent utiliser les ponts pour traverser le fleuve, mais ces ponts sont en plus moins bon état. Le joueur qui souhaite traverser un pont doit d'abord vérifier son état en regardant la carte correspondante sur le plateau.

- **Les ponts détruits** sont inutilisables et leur franchissement est donc impossible.
- **Les ponts en mauvais état** peuvent être utilisés, mais le chargement du camion ne doit pas être supérieur à 2 arbres.
- **Les ponts en bon état** peuvent être utilisés avec un chargement de 4 arbres maximum.

Utiliser un Pont compte comme 1 déplacement.





Cartes commandes :

Chaque joueur a des commandes différentes à honorer, avec un certain nombre d'arbres de différents bois qu'il doit rapporter à son camp de base pour que ce soit envoyé au menuisier ensuite.

Chaque carte commande, une fois honorée, apportera un certain nombre de points indiqués au bas de la carte.

La carte de la commande est ensuite placée face cachée sur le plateau personnel du joueur.

A chaque tour un joueur peut se défausser d'une carte commande pour en piocher une autre, la carte défaussée est placée face visible à côté du joueur, les points de la commande non honorée seront déduits du total des points du joueur sauf cas spécial. (Voir marqueur de commande)

Commande de Bois	
1 X  = 1	1 bois vert commandé rapporte 1 point
1 X  = 1	1 bois Jaune commandé rapporte 1 point
1 X  = 2	1 bois Rouge commandé rapporte 2 point
Total points : 	Au total, la commande rapportera 4 points si elle est honorée

Honorer une commande :

Pour honorer une commande le joueur doit être dans son camp de base et avoir dans son entrepôt la quantité de bois nécessaire à la commande, les cartes bois utilisées sont alors retirées du jeu et la carte commande réussie est placée face cachée à côté du joueur.

Pour chaque commande honorée, il pioche une autre carte commande. Si il a assez de bois pour réaliser cette nouvelle commande, il peut le faire aussitôt sans attendre son prochain tour.

