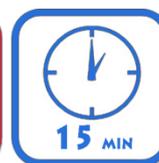
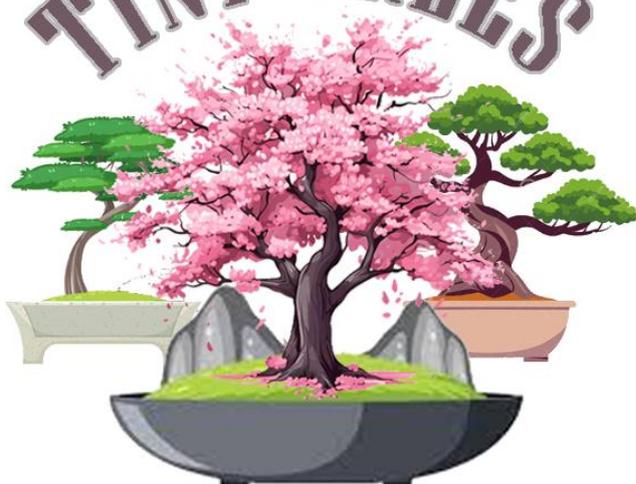


TINY TREES



- TABLEAU BUILDING
- SIMILITUDE/DIFFERENCE
- PIOCHE

Au japon, le bonsaï est un art. Ces petits arbres symbolisent l'harmonie, la simplicité, l'équilibre et la richesse. Mais au-delà du fait de posséder des bonsaïs, leur présentation, la manière de les ordonner entre eux revêt une importance capitale pour faire ressortir leurs beautés dans un ensemble harmonieux.

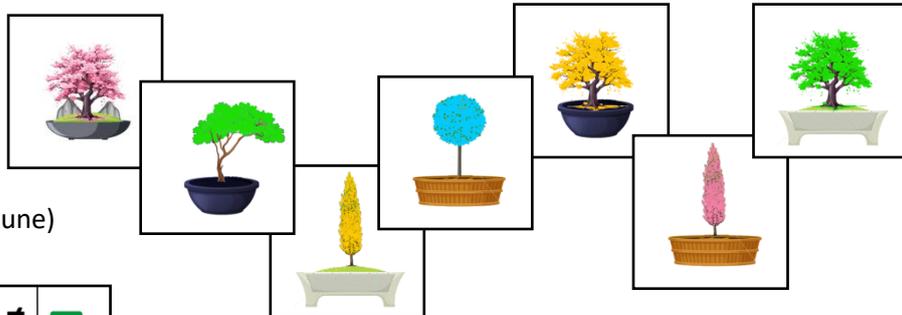
Conjuguez avec élégance, leurs similitudes et leurs différences, pour que des tableaux, le vôtre soit le plus beau !

Matériel

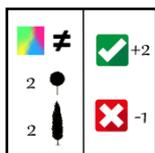
64 cartes carrées arbres

Sur chaque carte est représenté :

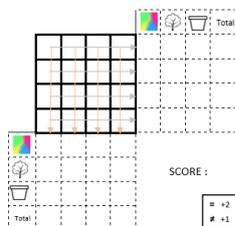
- un arbre, il y en a 4 sortes différentes
- dans une des 4 couleurs (rose, bleu, vert, jaune)
- dans un des 4 pots différents



8 cartes objectifs pour le mode avancé



- des feuilles pour compter le score

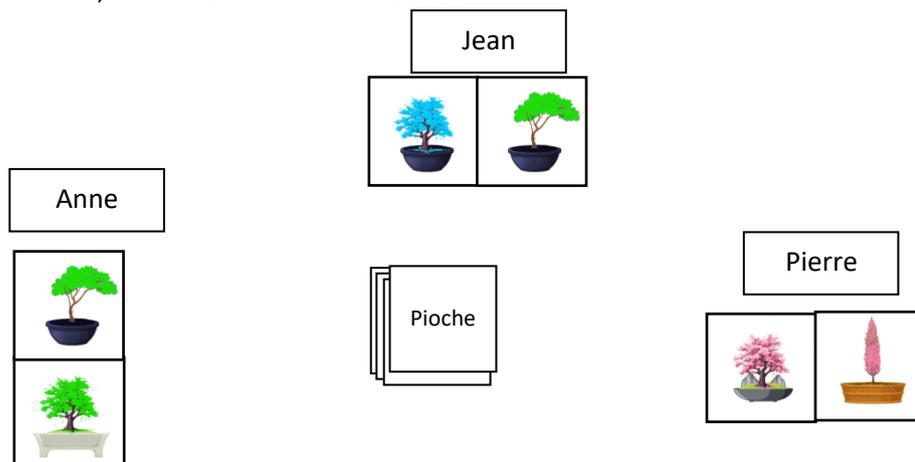


But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la partie en formant un tableau de 4x4

Mise en place

Chaque joueur reçoit 2 cartes de manière aléatoire en début de manche, les cartes restantes forment la pioche placée au centre de la table, face cachée. Chacun place ces 2 cartes devant lui en faisant en sorte qu'elles se touchent par un côté, c'est le début de son tableau.

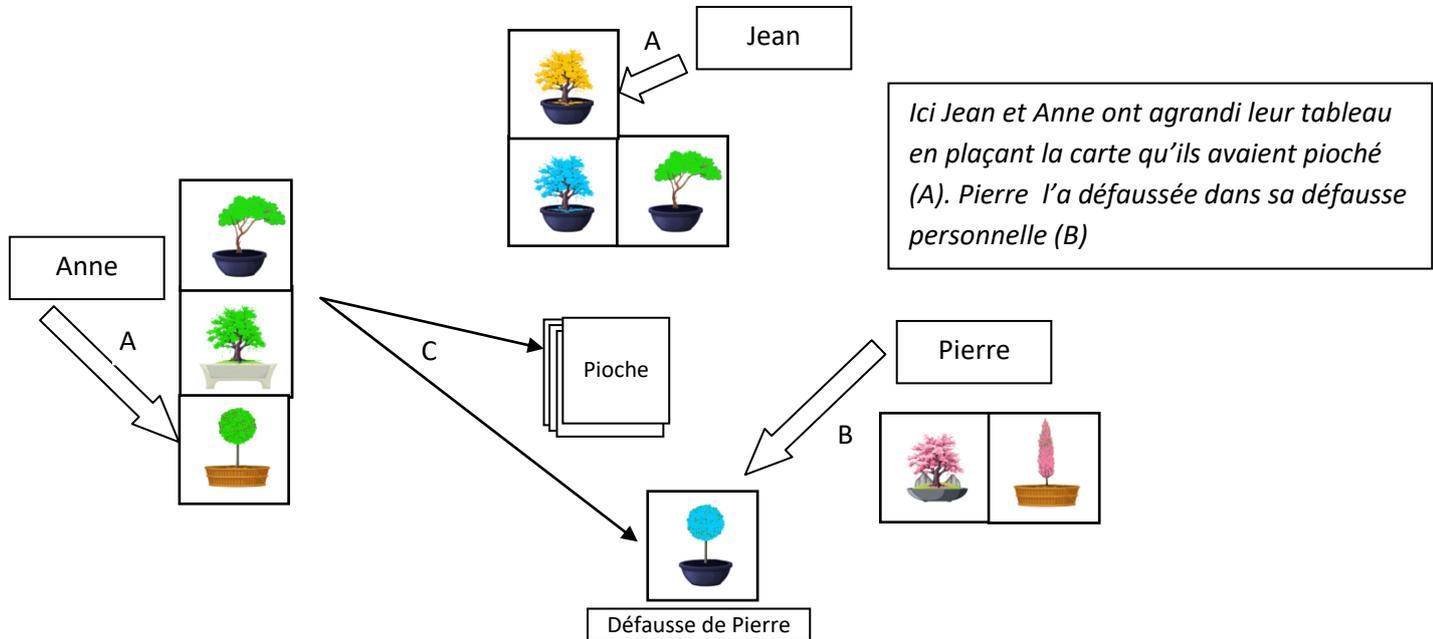


Déroulement

Tiny Trees se joue en simultané, au 1^{er} tour, chaque joueur prend une carte de la pioche.

Il peut :

- soit l'ajouter à ses 2 cartes pour développer son tableau, en faisant simplement en sorte qu'un côté de la carte nouvellement posée touche au moins un côté d'une carte déjà présente (A).
- soit la défausser en la posant à l'écart à gauche de son tableau, face visible, s'il ne veut pas prendre la carte (B)



Lorsque tous les joueurs ont placé leur carte (soit dans leur tableau, soit dans leur défausse personnelle). Les joueurs recommencent un nouveau tour de jeu en prenant une nouvelle carte.

A partir du 2nd tour et pour tout le reste de la partie. **Un joueur peut prendre sa carte dans la pioche centrale où dans la défausse personnelle du joueur placé à sa droite si il y a une carte (C)**

Ici, Anne aurait donc le choix entre prendre sa carte dans la pioche ou la carte située entre elle et Pierre (C)

Les tours s'enchaînent ainsi, et chaque joueur va pouvoir agrandir le tableau qu'il crée dans la direction qu'il veut **jusqu'à obtenir un tableau de 4x4 cartes.**

Rem : si il n'y a plus de cartes, on prend les défausses, on les mélange pour refaire une nouvelle pioche

Lorsqu'un joueur complète son tableau de 4x4 cartes, il lance le dernier tour de jeu puis la partie prend fin.

Comptage des points

Chaque ligne et chaque colonne du tableau va rapporter des points selon leurs compositions

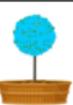
- Si les 4 arbres sont de formes identiques, on marque +2
- Si les 4 arbres sont de formes différentes, on marque +1
- Si il y a moins de 4 arbres ou si les 4 arbres ne sont ni de forme identiques, ni différentes, on ne marque pas de points

=+2

≠+1

Il en est de même pour la couleur des arbres et pour les types de pots.

Chaque joueur remplit sa feuille de score pour compter la valeur de chacune des 4 lignes, des 4 colonnes, les additionne et obtient son score. Le joueur avec le plus grand score est déclaré vainqueur.

				TOTAL
				$= +2$ $\neq +1$ 3
				$= +2$ 2
				$\neq +1$ $= +2$ 3
				$\neq +1$ 1
				
	$\neq +1$		$\neq +1$	
	$\neq +1$	$\neq +1$	$= +2$	
TOTAL	2	0	1	3

SCORE = 15

Mode de jeu Avancé

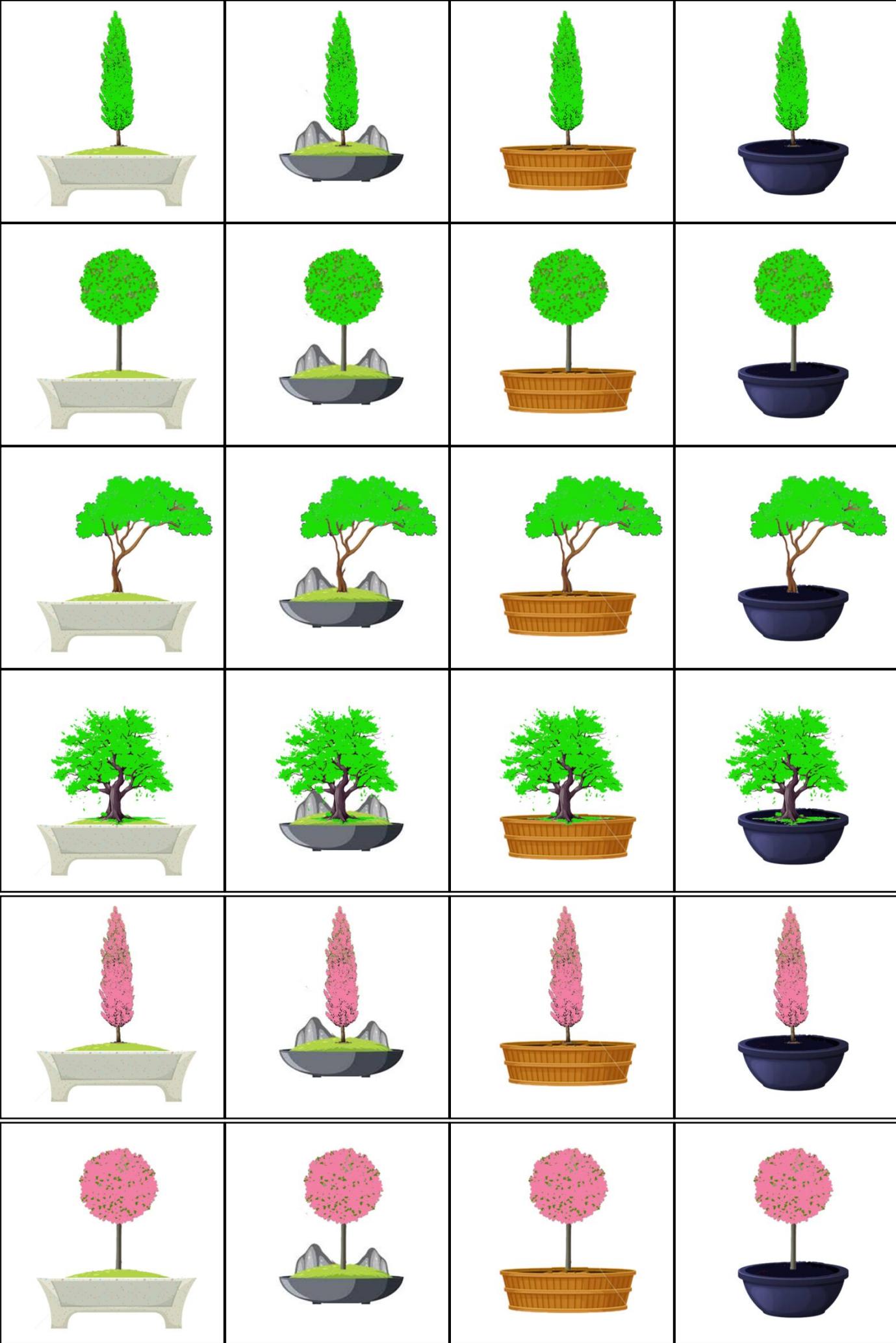
Intégrer à la pioche les 8 cartes « objectifs » une fois la mise en place réalisée puis mélanger ce tas.

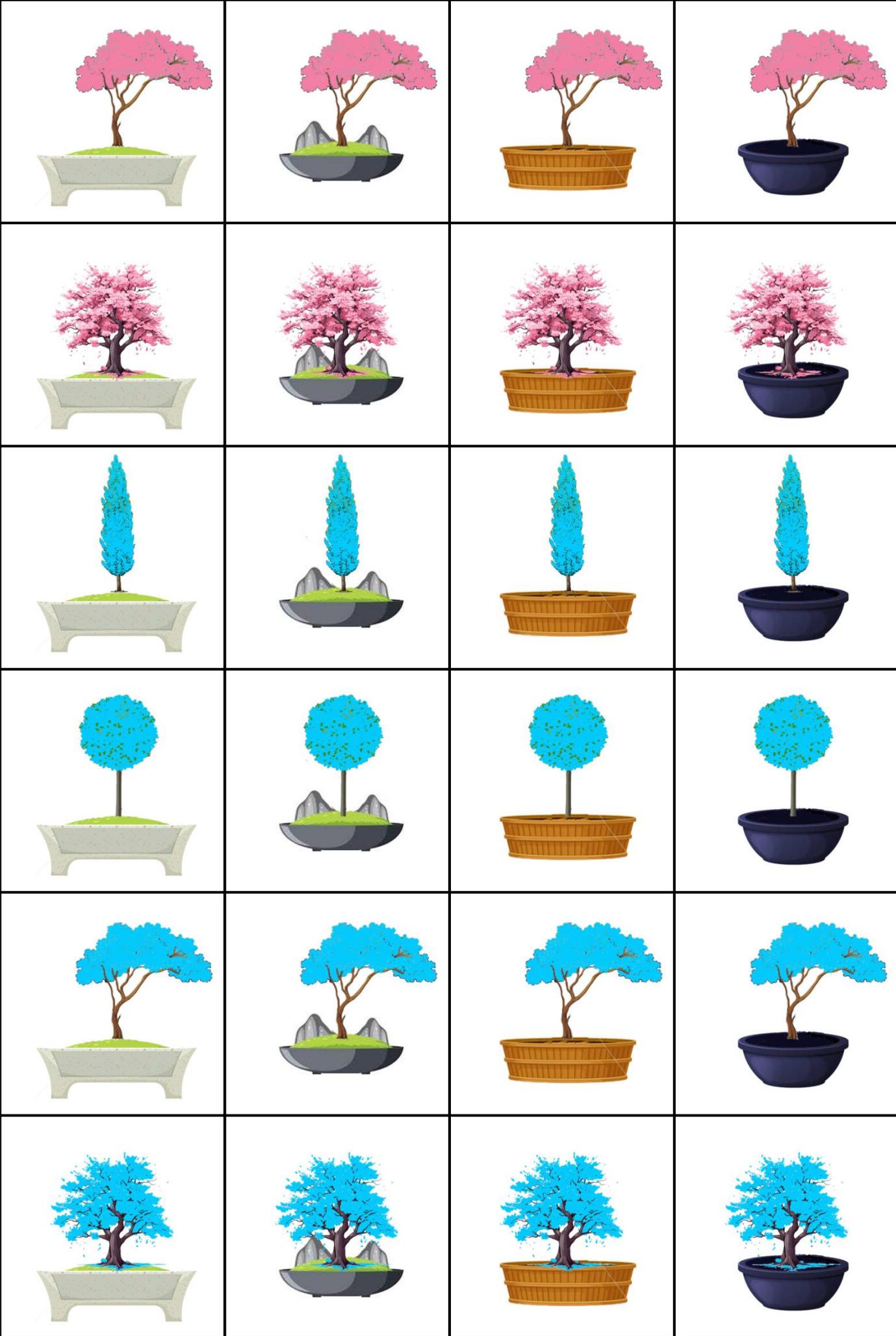
Les cartes objectifs seront piochées par les joueurs comme des cartes arbres, ils pourront choisir de les utiliser ou de les défausser à gauche de leur tableau.

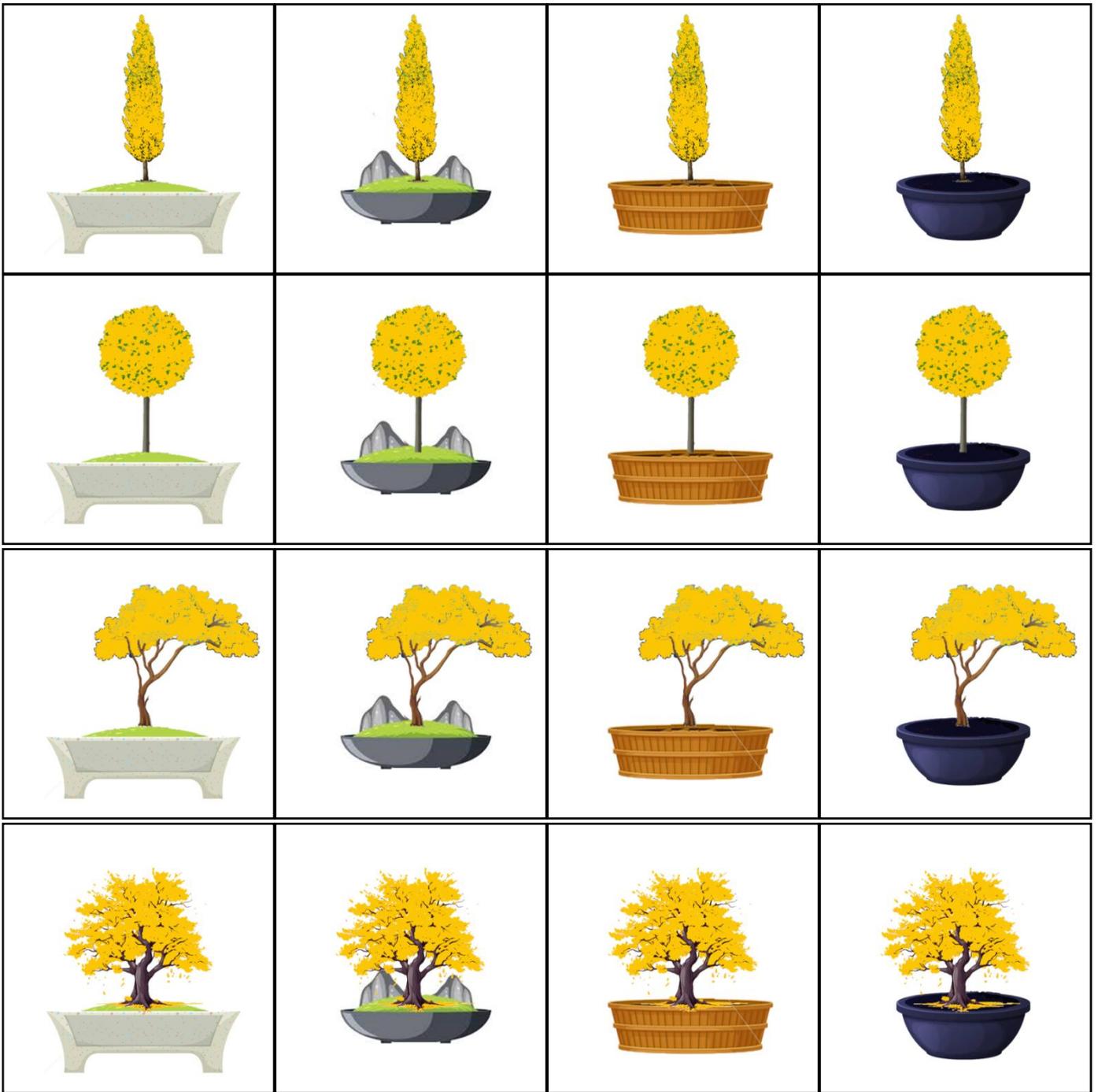
Une carte objectif indique des conditions particulières de constitution de ligne ou de colonne qui, si elles sont remplies, donnent des points supplémentaires en fin de partie. La carte, si elle est prise doit être placée en face de la ligne ou de la colonne où le joueur pense la réaliser, elle ne pourra plus bouger de là jusqu'à la fin de la partie

	\neq		+2
2			
2			-1

Ici il faudra faire une ligne ou une colonne avec des arbres de couleurs différentes, il devra y avoir 2 arbres ronds et 2 arbres grands
Si le joueur réussit il aura 2pts en plus, si il échoue il perdra 1 point



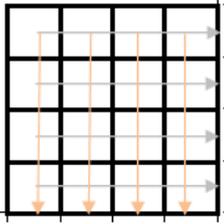




≠	+2	≠	+2	2	+3	2	+1
2	-1	1	-1	1	-1	2	-1
2	+2	↓	+2	1 ⁺	-1	→	-1
=	+2		+2	1 ⁺	+1	2	+3
2	-1		-1	3 ⁺	-1	2	-1
2	-1	↓				2	
→							




 Total





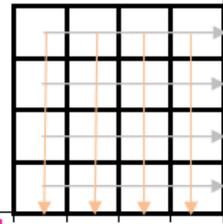

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





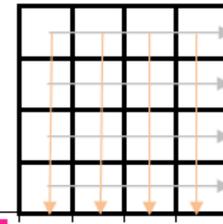

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





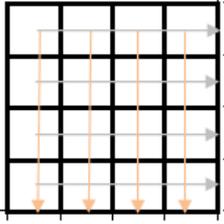

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





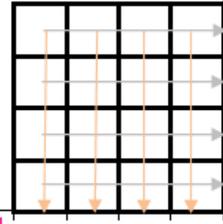

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





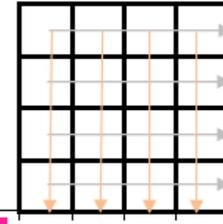

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





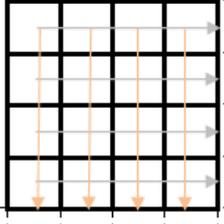

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





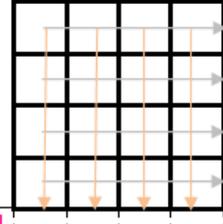

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





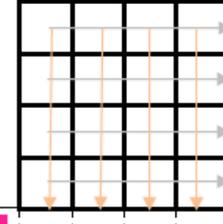

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





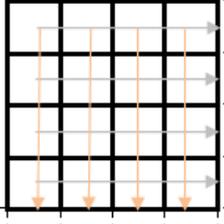

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





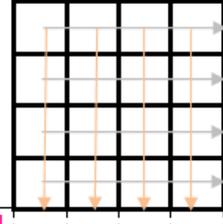

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





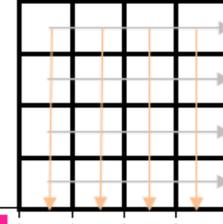

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1




 Total





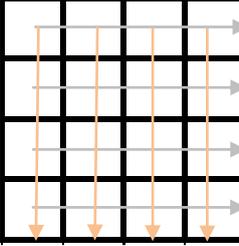

 Total

SCORE :

= +2
 ≠ +1

TINY TREES



				Total
				
				
				
				
Total				

SCORE :

=	+2
≠	+1