

Introduction



Les cerfs de l'île de la Ramure (Antler Island) sont prêts pour la saison du rut. Seuls les plus élégants et les plus forts attireront le regard des belles biches pendant qu'elles se rendent vers les meilleurs endroits de reproduction. Il faut toujours se rappeler, ce n'est pas la grandeur de votre cerf qui compte, mais ce que vous faites avec qui compte!

Chaque joueur contrôle un cerf différent situé sur l'île de la Ramure. C'est la saison du rut et les cerfs doivent essayer de s'accoupler avec autant de biches qu'ils peuvent (si vous jouez avec des joueurs plus jeunes, ou des adultes sensibles, les cerfs peuvent tenter d'embrasser les biches). Comme les cerfs se déplacent autour de l'île, ils vont manger pour améliorer leur état physique, les aidant à accroître leur ramure et à se battre! Seuls les cerfs les plus forts vont attirer suffisamment de biches pour porter leur génération suivante.

Quand un joueur atteint 12 sur la piste des Biches (partie à 3 joueurs) ou 10 (parties à 4 joueurs), le jeu se termine à la fin de la manche. Les points sont attribués pour les biches et la position sur l'île.

A. Contenu

- 1 x règle
- 1 x plateau de jeu
- 2 x niveau d'île (pour former la colline)
- 1 x cache pour une île à 3 joueurs
- 12 x pieds pour les niveaux d'île (4 en réserves)
- 4 x cerfs (1 de chaque couleur)
- 14 x biches
- 4 x tableaux de contrôle (1 par couleur) voir Fig. 5

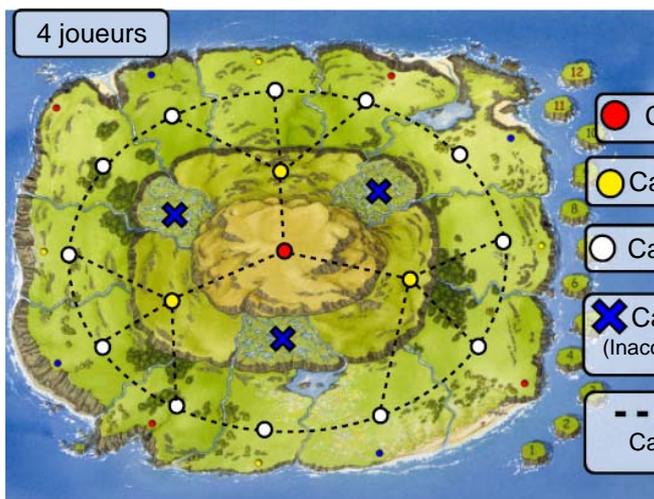
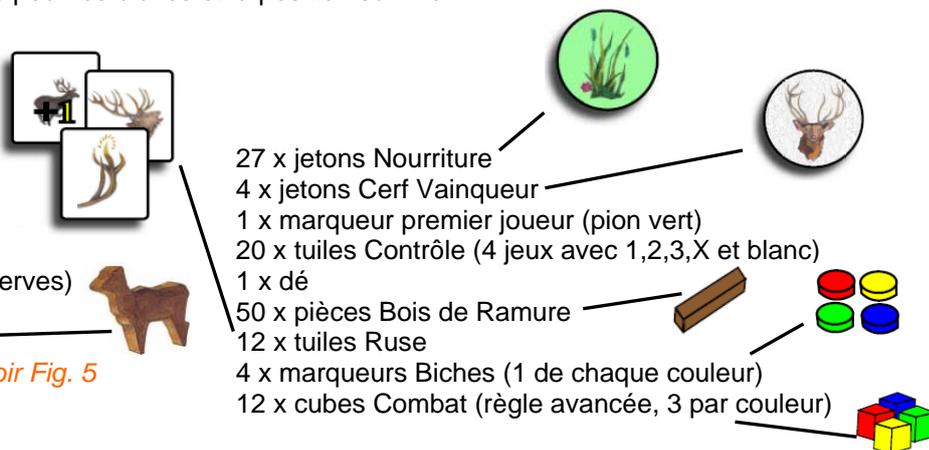


Fig. 1 Plateau de jeu pour 4 joueurs

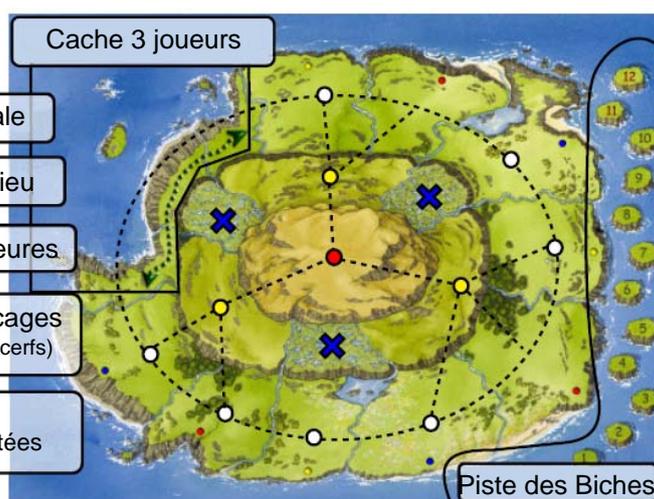


Fig. 2 Plateau de jeu pour 3 joueurs

B. Mise en place

- Si vous jouez à 3 joueurs placez la couverture sur le plateau (voir fig. 2)
- Attachez les pieds aux niveaux de l'île et placez-les sur le plateau (voir fig. 3)
- Le joueur qui commence est le joueur qui a le plus d'argent sur lui, il prend le marqueur de premier joueur.
- Les marqueurs Biches sont placés sous la piste des Biches.
- Chaque joueur prend un tableau de contrôle et place 2 pièces Bois de Ramure au-dessus de la tête du cerf. Il prend également un jeu de tuiles Contrôle (1, 2, 3 et X et blanc).
- Prenez 11 (3 joueurs) ou 14 (4 joueurs) biches et placez-les sur le côté du plateau. C'est la réserve de biches pour le reste de la partie.
- Formez une « Pile de départ » de jetons Nourriture avec la réserve (le reste étant dorénavant appelé « Pile principale ») :
 - ◇ à 3 joueurs utilisez 9 jetons - 5x jetons de valeur 1 et 4x jetons de valeurs 2
 - ◇ à 4 joueurs utilisez 12 jetons - 6x jetons de valeur 1 et 6x jetons de valeurs 2

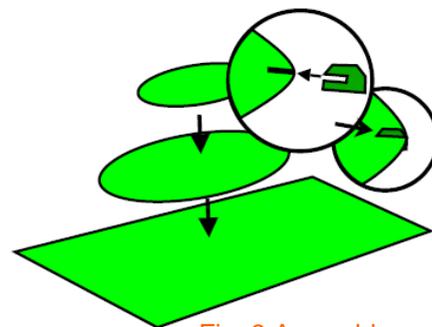


Fig. 3 Assemblage du plateau



- Face cachée, mélangez les jetons de chaque pile et placez les deux piles sur le côté du plateau (toujours en gardant les deux piles séparées). Gardez-les face cachée. Quand vous tirez des jetons Nourriture (au début de chaque manche ou quand vous jouez la tuile Ruse), prenez-les dans la pile de départ. Quand elle est vide, prenez dans la pile principale. Quand celle-ci est vide, mélangez tous les jetons défaussés afin de former une nouvelle pile principale face cachée. La pile de départ permet d'éviter l'arrivée de jetons 3 trop tôt dans la partie.
- Maintenant, chaque joueur prend un jeton Nourriture (de la pile de départ) et le garde face cachée dessous son tableau de contrôle. Le joueur peut regarder la valeur du jeton mais ne doit jamais montrer un de ses jetons aux autres joueurs sauf si c'est pour résoudre un blocage de ramure (voir *Combat C4*).
- Lancez le dé et vérifiez la couleur. Le premier joueur place son cerf sur une case extérieure de cette couleur. Dans l'ordre du tour (sens horaire à partir du premier joueur), les autres joueurs placent leur cerf sur la case de même couleur directement disponible dans le sens horaire (chaque couleur correspond à quatre cases pour 4 joueurs, et trois cases pour 3).
- Lancez à nouveau le dé et vérifiez la couleur (si c'est la même couleur que celle pour le placement des cerfs, relancez jusqu'à avoir une couleur différente). Placez un jeton Nourriture (de la pile de départ), face cachée, sur chaque case **extérieure** correspondant à cette couleur.
- Une biche est maintenant placée sur chaque case vide (c'est à dire sans jeton Nourriture ou cerf) excepté :
 - ◊ les cases Marais (sur la section centrale du plateau), et
 - ◊ la case centrale de l'île.
- Le plateau doit ressembler à quelque chose comme sur la *fig. 4*.
- Les tuiles Ruse (voir *C5*) sont mélangées et placées face cachée en pile sur le côté du plateau de jeu. La tuile du dessus est retournée et placée sur le côté de la pile. Vous êtes prêt pour jouer !



Fig. 4. Exemple de mise en place. Les cerfs sont sur les cases rouges, la nourriture sur les cases bleues et les biches sur les cases

C. Jouer

1. Jouer une manche

Simultanément, chaque joueur choisit quelles actions il va réaliser durant cette manche en plaçant ses tuiles Contrôle, face cachée, sur le côté des actions disponibles sur le tableau de contrôle voir *fig. 5*. La tuile Contrôle blanche est un leurre et permet au joueur de masquer les actions qu'il a choisit. Le X peut être joué dans n'importe quel ordre. Un joueur peut choisir n'importe quelle combinaison pour ses choix et n'est pas limité à une tuile Contrôle par action. C'est mal de regarder le placement des autres joueurs avant d'avoir terminé le choix de ses propres actions. Quand tous les joueurs ont placé leurs cinq tuiles Contrôle la manche peut commencer.

Le premier joueur révèle sa première action et la réalise. Il a le choix de révéler **soit** :

- ◊ sa plus petite tuile Contrôle (1 étant la plus petite, puis 2, puis 3, ...), **ou**
- ◊ sa tuile Contrôle **X**

Quand une tuile Contrôle a été utilisée, elle ne peut plus l'être à nouveau pendant la manche. La tuile Blanche n'est pas révélée. Une fois qu'un joueur a utilisé sa tuile **X**, il n'aura plus le choix lors de son tour suivant, il devra révéler sa plus petite tuile Contrôle. Un joueur **doit** réaliser son action si c'est possible. Si ce n'est pas possible, le joueur ne fait rien, mais on considère sa tuile Contrôle comme utilisée.

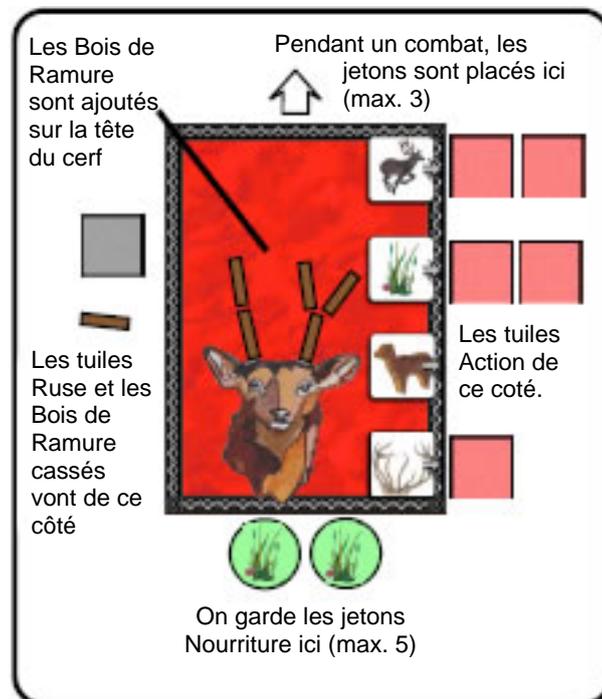


Fig. 5 Le tableau de contrôle

Le jeu continue dans le sens horaire avec le joueur suivant révélant et réalisant sa première action, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé leurs quatre actions. C'est la fin de la manche.

Début d'une nouvelle manche

Au début de chaque nouvelle manche (autre que la première manche), le marqueur Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire et ensuite:

- Reprenez toutes vos tuiles Contrôle.
- Déplacez toutes les biches sur l'île d'une case directement vers le haut de la colline (les biches peuvent entrer dans les marais). Il n'y a pas de limite au nombre de biches par case. Les biches en haut (centre) de l'île ne bougent pas. *Voir fig. 6* pour un exemple.
- Lancez un dé et vérifiez la couleur. Placez un jeton Nourriture sur chaque case extérieure de cette couleur. Une case peut contenir qu'au maximum 2 jetons Nourriture. Ne tirez pas de jetons pour une case qui a déjà 2 jetons dessus.
- Vérifiez combien de biches il reste dans la réserve. Les biches vont sur le plateau par groupe de trois (3 joueurs) ou quatre (4 joueurs). Au maximum deux groupes peuvent être introduits par manche. Lancez le dé et vérifiez la couleur. Placez une biche sur chaque case extérieure de cette couleur (une biche et un jeton Nourriture peuvent être ensemble sur une même case). Si il y a assez de biches pour une second groupe, lancez le dé et répétez l'opération (si c'est la même couleur que le premier groupe de biches, relancez jusqu'à ce que se soit une couleur différente).
Si il n'y a pas assez de biches pour un groupe, aucune biche n'est introduite durant cette manche.
- Maintenant les joueurs choisissent leurs actions et une nouvelle manche commence.

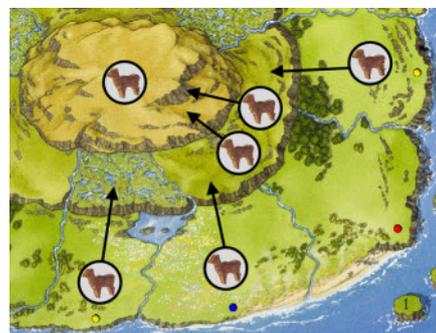


Fig. 6 Au dessus: les biches montent vers la colline
Dessous:... et finissent ici



3. Actions



Déplacement: Le joueur déplace son cerf sur une case adjacente. Tant que les cases sont adjacentes, les cerfs sont capable de descendre ou monter sur l'île. **Les cerfs sont trop lourds pour les cases Marais et ne peuvent y entrer** (*voir fig. 1*).

Si un cerf se déplace sur une case contenant une autre cerf, il y a un combat! (*voir Se battre C4*)



Manger: Il doit y avoir un jeton Nourriture sur la même case que le cerf pour pouvoir réaliser cette action. Le joueur prend **TOUS** (à la différence de l'action Rut) les jetons Nourriture de la case et les place face cachée sous son tableau de contrôle. Cette nourriture devient disponible et est importante pour faire grandir sa ramure et combattre. **Un joueur ne peut avoir plus de 5 jetons Nourriture en sa possession.** Après cinq jetons, le cerf est repu. Si le nombre de jetons disponible est plus grand que ce que peut prendre le joueur, il prend simplement ce qu'il lui faut pour atteindre la limite et laisse le restant sur le plateau de jeu.



Rut: Il **doit** y avoir une biche sur la même case que le cerf pour réaliser cette action. Le joueur retire **UNE** biche de cette case et la replace dans la réserve des biches sur le côté du plateau. Il déplace ensuite son marqueur d'une case vers le haut de la Piste des Biches (*voir fig. 2*). Quand un cerf atteint 12 (à 3 joueurs) ou 10 (à 4 joueurs) la manche en cours devient la manche finale. Un cerf peut toujours entrer en rut au-delà de ce nombre. Si un joueur a atteint le haut de la piste des biches, il garde simplement toutes les biches supplémentaires avec lesquelles il s'accouple à côté de son tableau de contrôle. Un cerf peut seulement s'accoupler avec une biche à la fois peu importe le nombre de biches présentes sur la case.



Développer sa ramure: Le joueur peut payer n'importe quel nombre de jetons Nourriture pour développer sa ramure. La valeur des jetons est sommée et ensuite divisée par deux (arrondi vers le bas). **Le joueur prend ce nombre de pièces Bois de Ramure et les ajoute à la ramure de son cerf** (*voir fig. 5*). Payer un seul jeton rapporte toujours un Bois de Ramure. Les jetons payés sont placés, face visible, dans une défausse sur le côté du plateau.

Exemple: Judi paye deux jetons Nourriture avec une valeur combinée de 6 et reçoit 3 Bois de Ramure.
 Judi paye deux jetons Nourriture avec une valeur combinée de 5 et reçoit 2 Bois de Ramure.
 Judi paye un jeton Nourriture avec une valeur de 1 et reçoit 1 Bois de Ramure.

Quand un cerf développe sa ramure d'un nombre pair de bois (4, 6, 8 et ainsi de suite) il reçoit une tuile Ruse (voir C5). Ceci n'est pas applicable si la tuile a déjà été donnée pour ce niveau de développement. Il est possible de perdre des bois de sa ramure durant un combat, donc un joueur peut atteindre, par exemple, quatre Bois de Ramure deux fois. C'est facile de garder une trace des pertes de Bois de Ramure durant un combat en les laissant sur le côté de son tableau de contrôle (voir fig. 5). Ces derniers sont utilisés d'abord quand on développe sa ramure.

4. Se battre

Quand un cerf se déplace sur une case où il y a un autre cerf, il y a une confrontation. Seul un cerf restera sur cette case! Les cerfs se mettent d'abord en garde l'un l'autre, mais si ni l'un ni l'autre ne bat en retraite, les cerfs s'engagent dans un combat.

La force de combat d'un cerf est déterminée par la taille de sa ramure + les conditions de combat.

La séquence de combat est la suivante:

- i) L'attaquant (le cerf qui est entré sur la case) choisit le nombre de jetons Nourriture (son état physique) qu'il est prêt à allouer au combat. Il n'est pas obligé d'allouer tous ses jetons Nourriture, **mais il doit au moins allouer un jeton si il en a un. L'attaquant peut allouer au maximum trois jetons au combat.** Ils sont placés face cachée au dessus de son tableau de contrôle.
- ii) Le défenseur (le cerf actuellement sur la case) à maintenant le choix de battre en retraite ou combattre. Si il bat en retraite le combat est terminé. Si il décide de tenir bon, il choisit le nombre de jetons Nourriture (son état physique) qu'il décide d'allouer au combat. Il n'est pas obligé d'allouer tous ses jetons Nourriture, **mais il doit au moins allouer un jeton si il en a un. Le défenseur peut allouer au maximum trois jetons au combat.** Ils sont placés face cachée au dessus de son tableau de contrôle.
- iii) L'attaquant à maintenant le choix de battre en retraite ou de *bloquer les ramures!* Si il bat en retraite le combat est terminé. Si il bloque les ramures, les joueurs retournent les jetons Nourriture alloués. **Chaque cerf ajoute la valeur de son ou ses jetons au nombre de Bois qu'il a dans sa ramure.** Cela donne sa force de combat. Le cerf avec la plus grande force de combat gagne. Si les deux cerfs ont la même force de combat c'est un *match nul*.

Résultats possibles:

Un cerf bat en retraite:

- Le joueur qui bat en retraite déplace son cerf sur une case sans cerf. Cela peut inclure la case d'où l'attaquant venait. **Le cerf battant en retraite ne peut pas grimper sur la colline** sauf si il n'a pas d'autre case vide disponible.
- Le cerf vainqueur prend une tuile Ruse (voir C 5).
- Les deux cerfs conservent leurs jetons Nourriture. Le cerf qui bat en retraite doit être chahuté par les autres joueurs (bruits de poule, ...).

Match nul:

- L'attaquant retourne sur la case d'où il venait.
- Tous les jetons Nourriture alloués au combat sont perdus et placé dans la défausse, face visible, près de la pile principale.

Un cerf l'emporte après un blocage de ramure:

- Tous les jetons Nourriture alloués au combat sont perdus et placé dans la défausse, face visible, près de la pile principale.
- Le cerf perdant perd immédiatement un bois de la ramure de son cerf. Le bois perdu est placé sur le côté de son tableau de bord.
- Le cerf gagnant chasse ailleurs le perdant. **Le cerf vainqueur place le cerf perdant sur une case sans un autre cerf.** Il ne peut pas placer le perdant plus haut sur la colline que son propre cerf sauf si il n'y a pas d'autre case vide disponible.
- Le cerf vainqueur prend une tuile Ruse (voir C5).

Dans tous les cas, la partie continue avec le tour du joueur suivant.

Exemple de combat

Rouge entre sur la case de jaune. Il décide d'allouer au combat deux de ses trois jetons Nourriture.

Jaune décide de ne pas battre en retraite. Il décide d'allouer au combat ses trois jetons Nourriture.

Rouge ne bat pas en retraite. Les cerfs révèlent leur force de combat.

Rouge a 5 bois dans sa ramure + 6 en jetons alloués ce qui donne un total de 11. Jaune à 4 bois dans sa ramure + 6 en jetons alloués ce qui donne un total de 10. Rouge est vainqueur.



Un cerf ne peut pas gagner la partie sans avoir gagné au moins un combat (aussi bien en tant qu'attaquant ou défenseur)!

Quand un cerf gagne un combat pour la première fois (via la retraite de l'autre cerf ou en gagnant après un blocage de ramure) il prend un jeton Cerf Vainqueur. Il n'est pas possible de perdre ce jeton.

5. Tuiles Ruse

Les tuiles Ruse peuvent être gagnées:

- en développant sa ramure, ou
- en remportant des combats

Quand un joueur gagne une tuile Ruse, il peut prendre soit la tuile supérieure face cachée **ou** la tuile face visible. S'il prend la tuile face visible, elle est immédiatement remplacée par la tuile suivante de la pile.

La tuile prise est placée près du tableau de contrôle du joueur. Si le joueur prend la tuile face visible, elle doit rester face visible, autrement, la tuile est gardée face cachée. Les tuiles Ruse sont gardées sur la gauche du tableau de contrôle du joueur.

Un joueur peut détenir au maximum trois tuiles Ruse. S'il en prend une quatrième, il doit immédiatement réduire leur nombre à trois en défaussant une tuile (cela peut inclure la tuile qu'il vient juste de prendre).

Un joueur peut jouer des tuiles à n'importe quel moment durant son tour (certaines tuiles nécessitent d'être jouées quand on réalise une action). Un joueur peut jouer plusieurs tuiles durant son tour mais jamais deux tuiles du même type. Les tuiles jouées sont placées dans la défausse.

Quand la pile est vide, les tuiles défaussées sont mélangées et forment une nouvelle pile.

Les tuiles:



Vitesse: Jouée pendant la réalisation de l'action Déplacement, elle permet au joueur de se déplacer de deux cases au lieu d'une. Il ne peut pas passer par des cases contenant un cerf d'un autre joueur.



Gourmand: Jouée pendant la réalisation de l'action Manger, elle permet au joueur de prendre un jeton Nourriture supplémentaire de la pile principale (en plus du jeton Nourriture gagné via l'action). Il doit prendre au moins un jeton normalement pour utiliser la tuile.



Rut: Jouée pendant la réalisation de l'action Rut, elle permet au joueur de faire deux fois un rut durant le même tour. Rappelez-vous qu'il faut au moins deux biches sur la case du cerf pour utiliser cette tuile.



Dopage: Après avoir bloqué les ramures, le joueur peut utiliser cette tuile pour garder l'un de ses jetons Nourriture alloués au combat.



Ramure en diamant: Après avoir bloqué les ramures et perdu, le joueur peut utiliser cette tuile pour garder les bois de sa ramure qu'il aurait perdu.



Brame: Peut-être jouée à n'importe quel moment lors de son tour (avant ou après votre action), le joueur attire une biche de chaque case adjacente. *Voir fig. 7*



Fig. 7 Le joueur joue la tuile « Brame ». Il attire une biche de chaque case adjacente.

D. Fin du jeu et scores

Dès qu'un cerf atteint 12 (à 3 joueurs) ou 10 (à 4 joueurs) sur la Piste des Biches, le tour en cours est le dernier. Les joueurs continuent jusqu'à ce que la manche soit terminée (quand tous les joueurs ont réalisées leurs quatre actions) et ensuite comptent leurs points.

Si un joueur n'a pas remporté de combat (c'est-à-dire, qu'il n'a pas gagné un jeton Cerf Vainqueur), il ne marque aucun point et perd automatiquement la partie.

Les points sont attribués comme suit:

La piste des Biches:

- 1 point pour chaque biche accouplée (montré par la Piste des Biches + toutes les biches accouplées après avoir atteint le haut de la piste).

Position finale sur l'île: (voir fig. 8)

- 3 points si on est au centre
- 1 point si on est sur une case du milieu de l'île
- aucun point n'est attribué si on est sur une case extérieure



Fig. 8 Points pour la position finale sur l'île

Si il y a égalité, elle est résolue dans cet ordre:

- la plus grande ramure, le plus haut sur l'île, l'état physique du cerf (valeur de tous les jetons Nourriture restants), la grandeur du joueur.

Le joueur avec le plus de points est déclaré « Le monarque de l'île de la Ramure » et remporte la partie. Les autres joueurs doivent engager des applaudissements polis.

E. Règles avancées - Cubes de combat (expérience au combat)

Après avoir joué plusieurs fois à l'Île de la Ramure, vous pouvez introduire les cubes de combat.

Mise en place

Comme d'habitude, mais chaque joueur prend des cubes de sa couleur:

- 2 cubes à 3 joueurs
- 3 cubes à 4 joueurs



Les cubes sont conservés visibles sur la gauche du tableau de contrôle du joueur.

Jouer

Comme d'habitude, les cubes peuvent être gagnés quand on attaque d'autres cerfs.

Seul un cerf qui attaque peut gagner un cube. Un cerf qui défend ne peut pas gagner de cube. En plus des règles normales de combat, quand l'attaquant gagne un combat (que ce soit par la retraite de l'autre cerf ou en bloquant les ramures) il gagne un cube. Il prend un cube du cerf perdant (qui retraite ou perd après le blocage des ramures).

Du perdant, il peut prendre soit:

- un cube de sa propre couleur (si il en a perdu un précédemment), ou
- un cube de la couleur du cerf perdant

Un cerf ne peut avoir plus d'un cube des autres couleurs que la sienne. Si ce n'est pas possible pour le joueur de prendre un cube (le perdant n'a plus de cube disponible), l'attaquant ne gagne pas de cube.

Scores

Comme d'habitude, mais en plus, un joueur marque:

- 1 point pour avoir conservé l'ensemble de ses propres cubes
- 2 points (à 3 joueurs) ou 3 points (à 4 joueurs) pour avoir un cube de tous les autres joueurs (un jeu complet de tous les autres joueurs). Le joueur n'a pas besoin d'avoir un cube de sa couleur pour gagner ces points.



Amusez-vous bien et bonne chance 😊

Fraser et Gordon
(The Lamont Brothers)
<http://www.fragorgames.com>
Traduction française : LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

Remerciement à Tabby, Judi, Sheena, Iona et Glenn.
Mark Higgins, Gery McLaughlin, Brian Robson et Ellis Simpson pour leur support constant et conseils.
Egalement, Steven 'avec un v' Gladstone, Brian Stern, Ivan Hanley.
Ian Bothwick et Keith Jones.
Illustrations par Judi Lamont
Plateau par Clare Hewitt

