

Un jeu pour deux joueurs de plus de 8 ans, durée : 20 minutes

Matériel du jeu

- Un plateau de jeu représentant le tronc d'un palmier, avec des cases numérotées de 1 à 10
- 13 cartes rouges : un tigre et des cartes numérotées de 1 à 12
- 13 cartes bleues : un tigre et des cartes numérotées de 1 à 12

Le plateau est placé entre les joueurs et chacun prend les cartes d'une couleur, les mélange et forme une pile face cachée devant lui.

Déroulement du jeu

La partie se joue en deux manches. Un joueur différent débute chaque manche. Le joueur dont c'est le tour pioche la première carte de sa pioche et choisit le perchoir où il veut la placer

1. Le perchoir est vide.

Le joueur la place devant le perchoir, face cachée.



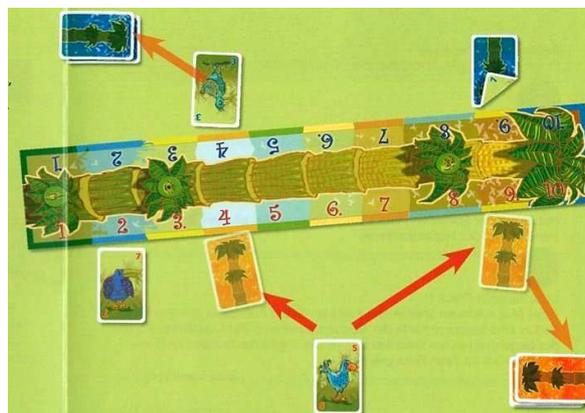
Exemple : le joueur rouge place la carte 2 face cachée devant le perchoir n°7

2. Le perchoir est occupé

- Si la carte est face cachée, l'adversaire doit la retourner et révéler sa valeur.

Si l'attaquant a une carte moins forte ou identique, il défausse sa carte sans la révéler. Si sa carte est plus forte, il l'indique à son adversaire sans révéler sa valeur et l'ancien occupant retire sa carte.

- Si la carte est face visible : le joueur ne peut poser une carte que si sa valeur est égale ou supérieure à la carte visible. La carte visible est alors défaussée.



Exemple : Le joueur rouge retourne sa carte : un 5. S'il choisit de poser sa carte sur le perchoir n°4, le joueur bleu doit défausser son 3. S'il la joue devant le perchoir n°9, le joueur bleu retourne sa carte. C'est un 7 : le joueur rouge perd le combat et défausse sa carte sans en dévoiler la valeur.

Carte spéciale :

Le tigre n'a pas de valeur, parce qu'il fait fuir l'oiseau qu'il attaque, quelle que soit sa valeur. Cependant, il ne reste pas sur le perchoir, le joueur le défausse obligatoirement.

Cases spéciales :



Le perchoir n°1 ne rapporte qu'un point, mais le joueur qui le contrôle remporte toutes les égalités



Lorsqu'un joueur prend le contrôle du perchoir n°3, il peut prendre connaissance d'une carte adverse face cachée. Cette action est possible uniquement lors de la prise de contrôle.



Le joueur qui contrôle le perchoir n°8, il peut ensuite y poser une seconde carte. L'adversaire qui attaque cette case choisit la carte qu'il attaque en premier. Lors du décompte, le joueur qui a deux cartes sur cette case remporte 16 points.



Le joueur rouge pioche un 5 et le pose devant le perchoir n°8. Il désigne la carte qu'il attaque. S'il désigne celle de gauche, le joueur adverse la retourne. Comme c'est un tigre, il fait fuir le 5 mais qui est ensuite défaussé. S'il désigne celle de droite, l'adversaire la retourne. C'est un 7, le joueur rouge défausse sa carte sans la dévoiler.

Fin du jeu :

On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées, et chacun compte alors la valeur des perchoirs qu'il occupe. Le score de chaque manche est additionné pour former le score final. Au bout de deux manches, celui qui a le plus de point remporte la partie.

Traduction et mise en page : Benoît Christen