

KUBAKABANA

Un vrai plaisir pour
les bricoleurs en herbe

Un jeu de Wilfried
et Marie Fort

Nombre de joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 5 ans
Durée : environ 20 minutes



Matériel

- 21 jetons ronds de construction (outils, clous, bois planches, « Soleil & nuages »)
- 12 cubes de construction (murs, portes et fenêtres)
- 3 jetons carrés Météo
- 1 arbre en 3 parties (feuillage, tronc et plateforme)
- 1 toit
- 1 plateau de jeu



1 toit



3 jetons carrés
Météo



21 jetons ronds



1 dreiteiliger Baum



1 plateau de jeu



12 cubes de
construction



Principe du jeu et objectif

Dans le jardin se trouve un arbre gigantesque. Les enfants rêveraient d'y construire une cabane. Dans l'abri de jardin, ils découvrent des outils, des clous, des planches et des tuiles. De quoi construire une cabane solide à 3 étages! C'est décidé : ils se mettent au travail avec joie!

Chaque étage sera constitué de 4 cubes de construction. Pour placer un cube dans l'arbre, les joueurs doivent combiner les 3 bons jetons ronds de construction. Mais ils doivent se dépêcher ! De gros nuages noirs assombrissent le ciel et une tempête se prépare...

Les enfants remportent la partie ensemble s'ils arrivent à construire au moins 1 étage complet et à recouvrir la cabane d'un toit. En revanche, ils perdent la partie s'ils n'ont pas réussi à placer un toit sur leur cabane après 3 tours de jeu.

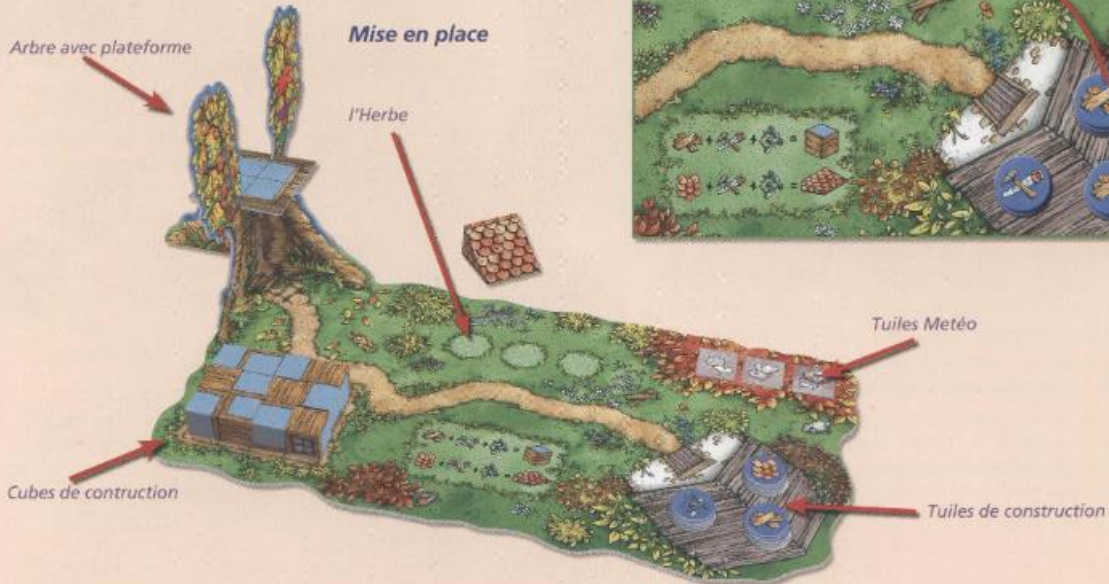


Mise en place

L'arbre doit être prêt avant de commencer la partie. Le tronc et le feuillage sont assemblés, avant d'accueillir la plateforme à mi-hauteur environ.



On installe le plateau de jeu au milieu de la table. L'arbre est placé au bout du plateau, près de l'échelle de corde. Le joueur le plus âgé prend les 12 cubes de construction et les mélange, avant de les disposer les uns à côté des autres sur les 12 emplacements, non loin de l'arbre.



Attention: Les joueurs doivent éviter de regarder où se trouvent la porte et/ou les fenêtres. Il vaut donc mieux que tout le monde ferme les yeux (hormis le joueur le plus âgé) jusqu'à ce que tous les cubes de constructions soient installés.

Les 3 jetons carrés Météo sont placés, face cachée, sur les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Les 21 jetons de construction ronds sont mélangés face cachée et sont empilés en 3 pioches de taille égale (7 jetons par pile). Les jetons sont disposés face visible, pour qu'on puisse voir les outils, les planches, etc. Le toit reste près du plateau de jeu, en réserve. Le premier tour peut alors commencer !



Déroulement de la partie

Premier tour

Une partie comporte 3 tours. Le joueur le plus jeune commence. Il choisit le jeton supérieur de l'une des 3 piles et le pose sur l'un des espaces situés dans l'herbe.



Les joueurs doivent toujours essayer de rajouter un jeton rond de construction différent de ceux qui se trouvent déjà sur l'herbe. Lorsque ce n'est pas possible (parce que les jetons supérieurs de chaque pile sont identiques à ceux dans l'herbe), le joueur doit en prendre 1 et le poser à côté du plateau de jeu. Les jetons ronds posés sur le côté ne pourront plus être utilisés pendant le tour. Quand un joueur a pris un jeton et l'a posé sur l'herbe ou à côté du plateau, c'est au tour du joueur suivant.

Exception : On peut construire un cube de construction.

Dès que 3 jetons ronds de construction représentant les outils, les clous et les planches sont présents sur l'herbe, les joueurs peuvent choisir un cube de construction à placer sur la plateforme de l'arbre. Ils se concertent pour déterminer le cube qu'ils vont prendre.



choisi lorsque 2 de ses côtés (ou plus) sont visibles. Quand un cube peut être construit, le joueur qui a posé le dernier jeton de construction sur l'herbe prend le cube de la réserve. Il doit faire bien attention à ne pas déplacer les autres cubes. Il pose ensuite le cube choisi dans l'arbre.



Règles de construction

- Les murs dessinés sur les cubes de construction doivent faire face à l'extérieur.
- La porte ne peut être construite qu'au premier étage, sur la gauche.
- Les 3 fenêtres doivent être construites sur la droite, et il doit y en avoir une par étage.
- Tous les autres cubes de construction peuvent être placés librement.
- Si un étage possède déjà une fenêtre, la nouvelle fenêtre doit être construite à l'étage supérieur..
- Si un cube ne peut être construit ou si les joueurs ne veulent pas construire le cube choisi, il est remis dans la réserve avec les autres cubes et le tour du joueur actif prend fin.
- Quand un étage comporte 4 cubes de construction, les joueurs peuvent décider de construire un nouvel étage, ou de passer au toit. Les joueurs doivent prendre la décision ensemble.

Lorsque les joueurs choisissent le cube qu'ils vont construire, ils ne peuvent ni consulter ni tourner les cubes. Le cube est plus facile à choisir si les joueurs distinguent déjà une porte ou une fenêtre. Par ailleurs, un cube peut uniquement être

Les 3 jetons de construction utilisés sont alors retirés de l'herbe. Le joueur suivant (en sens horaire) prend un autre jeton rond de construction d'une des piles de l'abri de jardin et le pose alors sur l'herbe.

Fin d'un tour

Quand un joueur prend un jeton rond de construction d'une pile et révèle une tuile « Soleil & nuages », le reste du tour devient un peu plus difficile. En effet, le jeton de construction choisi est posé normalement sur son emplacement dans l'herbe (1), mais tous les jetons de construction restants de cette pile sont placés à côté du plateau (2) !



Le premier jeton carré Météo est retourné sur le plateau (3). Les joueurs doivent désormais choisir les jetons de construction dans les 2 piles restantes.

Le tour prend fin quand toutes les piles sont vides.

Attention : au moment de constituer les 3 piles de jetons de construction, si la tuile « Soleil & nuages » est visible dès le départ, toute la pile est écartée du jeu !

Deuxième et troisième tour

On mélange à nouveau les 21 jetons de construction pour le deuxième et le troisième tour. Ils sont ensuite à nouveau divisés en 3 piles égales dans l'abri de jardin. Comme pour le premier tour, les jetons ronds sont déposés dans l'herbe pour construire des cubes de construction petit à petit.

Quand on révèle le jeton « Soleil & nuages », on élimine toutes les tuiles de cette pile, comme au tour précédent.

On retourne ensuite le deuxième ou le troisième jeton carré Météo. Au troisième tour, cela veut dire qu'un vent violent souffle sur le jardin et emporte un cube de construction de l'étage supérieur ! Les joueurs décident du cube qu'ils souhaitent faire tomber et le joueur actif prend le cube pour le remettre sur le plateau.

Le jeu continue, mais il devient alors très compliqué de construire une cabane complète dotée d'un toit !

Le toit

Le toit peut uniquement être construit au-dessus d'un étage complet de 4 cubes. Pour le construire, les joueurs doivent réunir les jetons de construction suivants : outils, clous et tuiles. Ils doivent être côte à côte sur l'herbe.



Le joueur ayant posé le dernier jeton de construction nécessaire pour construire le toit prend le toit et le pose au sommet des cubes de construction de la cabane.



Fin du jeu

Le jeu s'achève et les joueurs remportent tous la partie s'ils ont réussi à construire une cabane avec un toit.



Il existe 3 niveaux de réussite différents :

1 étage complet : c'est pas mal, mais vous pouvez faire mieux ! On hisse un drapeau vert dans la cabane !

2 étages complets : c'est presque parfait, bien joué ! On hisse un drapeau violet dans la cabane !

3 étages complets : vous avez construit la plus grande cabane de la ville ! Magnifique ! On hisse un drapeau rouge dans la cabane !

Le jeu s'achève, mais les joueurs ont perdu si :

- Ils n'ont pas réussi à construire un toit à la fin du troisième tour.
- Le cube de construction représentant la porte n'a pas été découvert (et qu'elle n'a donc pas pu être construite).

Petit conseil pour les spécialistes en cabanes...

Pour corser un peu la difficulté, éliminez 2 cubes au lieu de 1 au moment où le vent souffle sur la cabane au troisième tour !

Vous avez fait l'acquisition d'un produit de qualité. Si vous avez malgré tout des questions ou des plaintes, vous pouvez toujours nous contacter, nous nous ferons un plaisir de vous aider :



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0

