

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ) :

Que se passe-t-il si ma tour atteint un secteur vide ?

- Rien. Vous ne gagnez rien pour ce secteur, mais ne perdez rien.

Puis-je utiliser mes doigts, ou d'autres objets à disposition, pour mesurer la hauteur de mes tours et/ou des secteurs d'arbre pendant la partie ?

- Absolument pas ! Vous ne devez comparer vos tours au mètre Arbre à l'œil seulement.

Dois-je utiliser les capacités spéciales ?

- Non, elles sont optionnelles. Si vous ne souhaitez pas déclencher une capacité spéciale, ne le faites pas.

3 hérissons empilés permettent-ils de placer le mètre près de chaque tour ?

- Non. Vous ne pouvez déplacer le mètre qu'une fois ; après cela, remplacez-le au centre de la table.

Si je place, par exemple, une 4^e souris par-dessus 3 souris empilées, est-ce que je peux utiliser leur savoir-faire à nouveau ?

- Non. Les mêmes personnages ne peuvent déclencher leur pouvoir spécial qu'une fois par partie. Pour utiliser leur savoir-faire à nouveau, vous devez créer une nouvelle pile de trois. Mais si vous avez décidé de ne pas utiliser le pouvoir la première fois, vous pouvez l'activer au moment où vous jouez un autre personnage identique sur la pile.

Est-ce que je récupère la pomme supplémentaire d'une pile de trois souris, si ma tour atteint un secteur vide ? Et si cette pomme atteint des prédateurs, mais est protégée par un hérisson ? Et que se passe-t-il dans le cas où je cueille des pommes du même secteur avec une autre tour ?

- Non. Dans TOUS ces cas, vous ne gagnez pas la pomme supplémentaire. La pomme supplémentaire n'est ajoutée à votre réserve que si vous avez reçu au moins une pomme avec cette tour.

Jeu publié par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021 Tous droits réservés.
7-6 2nd Filizovskaya street,
1st floor, hall III, room 6A, Moscow,
121096, Russia. Tel. +7 495 510 0539
contact@lifestyle-boardgames.fr
www.lifestyle-boardgames.fr



Distribution exclusive
en France :
Blackrock Games
10 rue des pâles,
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr



ANIMÉTRE

RÈGLES AVANCÉES + FAQ

CUEILLEURS DE POMMES EXPERTS

Vous avez joué plusieurs fois et voulez renouveler le jeu ? On a quelque chose à vous proposer !

Les animaux de chaque type ont un savoir-faire particulier. **Empilez trois animaux de la même espèce** pour utiliser leur savoir-faire ! Chaque savoir-faire a un effet immédiat à usage unique, si la description de l'effet n'indique pas le contraire.

Si vous n'avez pas encore lu les règles de base du jeu, commencez par le feuillet de Règles du jeu !

5+

2-5
Joueurs

15-20
Minutes

LES SAVOIR-FAIRE DU MODE COMPÉTITIF : LA GRANDE CUEILLETTE !

3 SOURIS EMPILÉES

Placez un cristal Pomme jaune sur n'importe quelle carte de cette tour. À la fin de la partie, ajoutez-la aux pommes que vous avez récupérées avec cette tour. Si cette tour ne récupère pas de pomme du mètre Arbre, le cristal supplémentaire est replacé dans la réserve.



3 LIÈVRES EMPILÉS

Changez la hauteur de la tour. Vous pouvez déplacer le 2^e ET/OU le 3^e lièvre sur les oreilles du lièvre sous lui (mais le prochain personnage de cette tour doit être placé sur le sommet du crâne du dernier lièvre, donc choisissez vos lièvres avec soin).



3 HÉRISSONS EMPILÉS

Placez le mètre Arbre n'importe où sur la table pour évaluer la taille de vos tours. Après cela, remplacez le mètre au centre de la table.



SAVOIR-FAIRE DU MODE COOPÉRATIF : DU STOCK POUR L'HIVER !

Note : pendant la partie, construisez vos tours à angle droit du mètre Arbre.

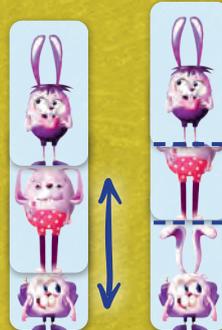
3 SOURIS EMPILÉES

Placez un cristal Pomme jaune sur n'importe quelle carte de cette tour. À la fin de la partie, ajoutez-la aux pommes que vous avez récupérées avec cette tour. Si cette tour ne récupère pas de pomme du mètre Arbre, le cristal est replacé dans la réserve.



3 LIÈVRES EMPILÉS

N'importe quand pendant la partie, n'importe quel joueur peut changer la hauteur de la tour. Vous pouvez déplacer le 2^e ET/OU le 3^e lièvre sur les oreilles du lièvre sous lui (mais le prochain personnage de cette tour doit être placé sur le sommet du crâne du dernier lièvre). La hauteur de la tour peut être changée **une seule fois** pendant la partie. Si vous ne vous rappelez pas d'avoir utilisé ce savoir-faire, il est facile de s'en rendre compte : si vous avez appliqué ce pouvoir, des lièvres se tiendront sur les oreilles du lièvre sous eux, au lieu du sommet de leur crâne.



3 HÉRISSONS EMPILÉS

Placez le mètre Arbre n'importe où sur la table pour évaluer la taille de vos tours. Pendant environ une minute, discutez de votre stratégie, à moins d'être rendus silencieux par les aigles. Après cela, remplacez le mètre au centre de la table.

