

TIPPI TREE

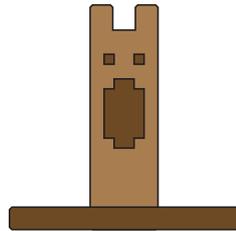


PRINCIPE DU JEU

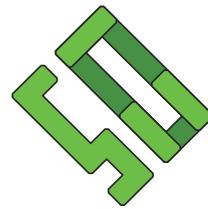
Voici Tippi Tree. Tour à tour, ajoutez des feuilles à l'arbre mais sans le faire basculer ! Si le but du jeu est simple, vous verrez que chaque partie est pleine de surprises et de challenges.

Lisez les pages 1 à 3 pour les instructions de base. Le reste de ce manuel contient des informations additionnelles pour vous aider à maîtriser le jeu.

Les pièces



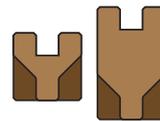
**Tippi Tree
(Arbre)**



Feuilles



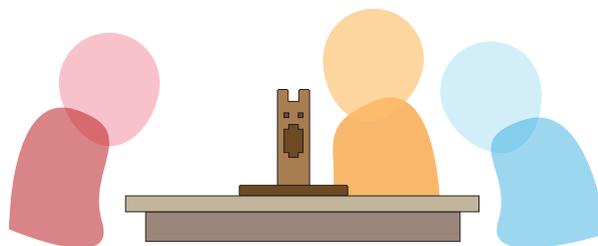
Branche



Troncs

Mise en place

L'**arbre** est la base du jeu. Placez le sur une surface plane et stable comme le centre d'une table ou le sol, de manière à ce que chaque joueur puisse l'atteindre de tous côtés.

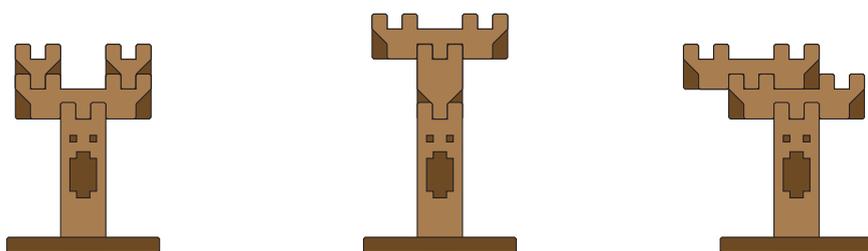


Au début de la partie, toutes les **feuilles** sont distribuées équitablement entre les joueurs/équipes. Dans une partie de base à **24 feuilles** :

- 2 joueurs/équipes : 12 feuilles chacun
- 3 joueurs/équipes : 8 feuilles chacun
- 4 joueurs/équipes : 6 feuilles chacun

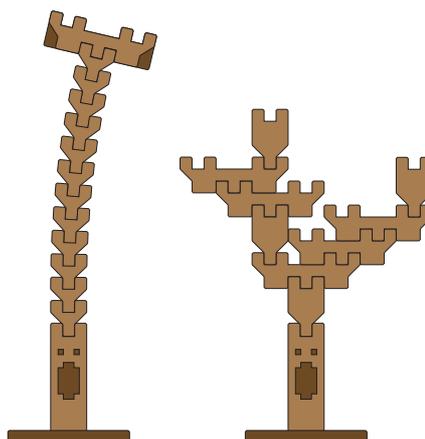
Ces feuilles constituent **votre pile**. Si le nombre de feuilles est impair mettez le surplus de côté. Vous pouvez ajouter des feuilles pour des parties plus longues.

Branches et troncs sont des pièces supplémentaires que vous pouvez ajouter au jeu pour diversifier les positions de départ et les manières de jouer. Cela augmentera le temps de jeu...



...cependant certaines positions de départ rendent le jeu plus difficile.

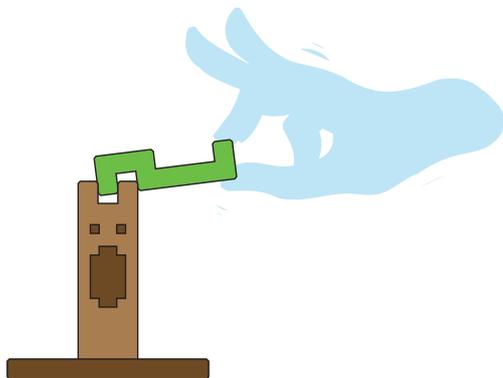
Tous les joueurs doivent s'accorder sur un arrangement avant de commencer à jouer (d'une façon ou d'une autre !)



Tour de jeu

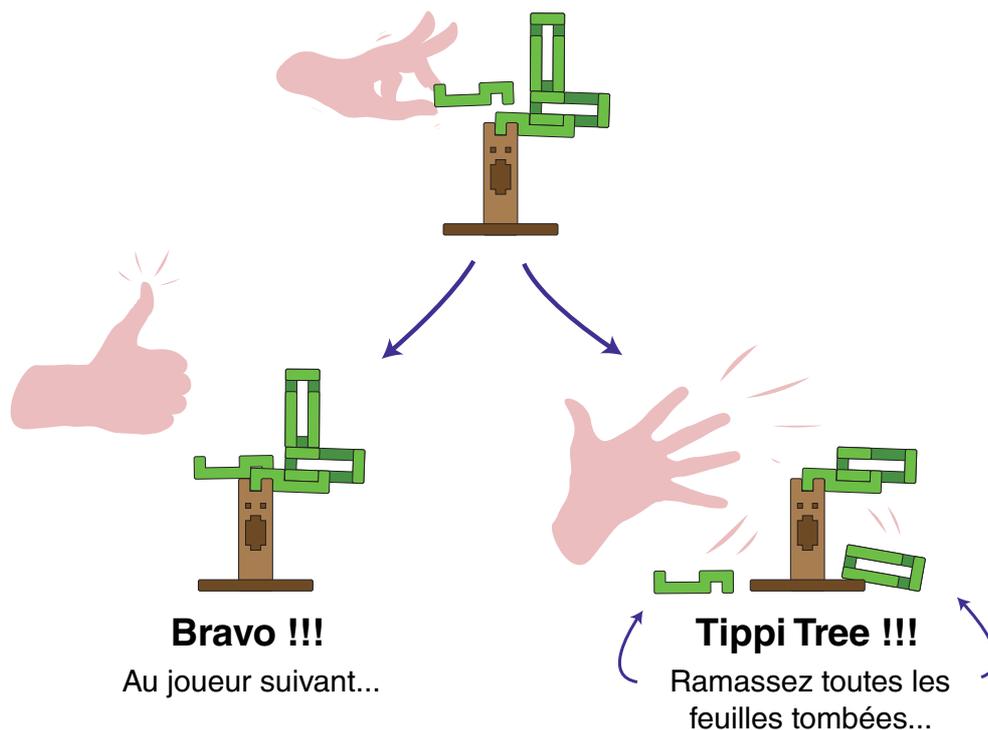
Il est maintenant temps de faire pousser l'arbre. Usuellement le(s) perdant(s) ou bien le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence(nt). Un tour consiste en un joueur plaçant une feuille depuis sa pile sur l'arbre. Les joueurs alternent dans le sens horaire. En équipes, chacun joue à tour de rôle pour son équipe.

Au début du tour, le joueur se saisit d'une feuille de sa pile. C'est sa **feuille active** durant ce tour. Il ne peut tenir **que celle-ci**, et que **d'une seule main**. Il a le droit de pousser et déplacer d'autres feuilles en se servant de la sienne, voire même faire tourner l'arbre entier tant que sa main ne touche que sa feuille active ; le but étant de l'ajouter sans faire tomber les autres.



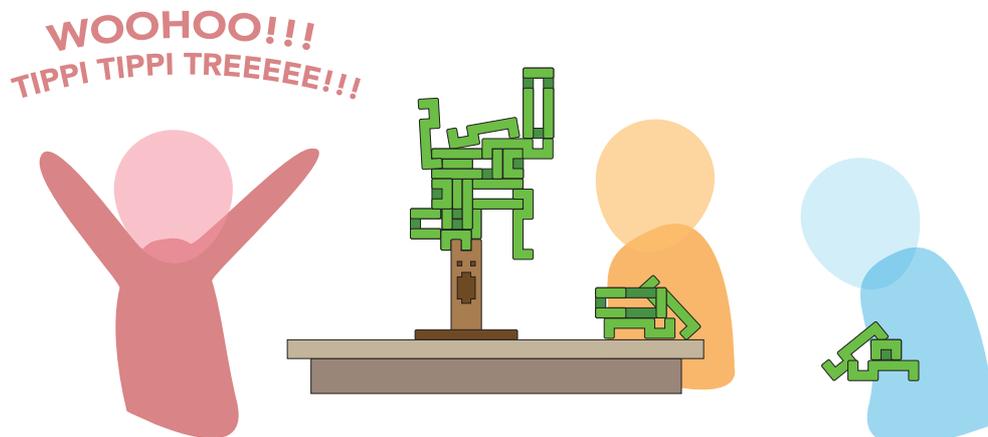
Une fois que vous avez placé votre feuille avec succès et que l'arbre est stable, vous avez fini votre tour. **Bien joué !!!**

Si, durant votre tour une ou plusieurs feuilles tombent, elles s'ajoutent à votre pile et c'est au joueur suivant. Si vous tenez toujours votre feuille active, elle retourne dans la pile. De même si vous faites tomber votre feuille active durant le tour.



Fin de partie

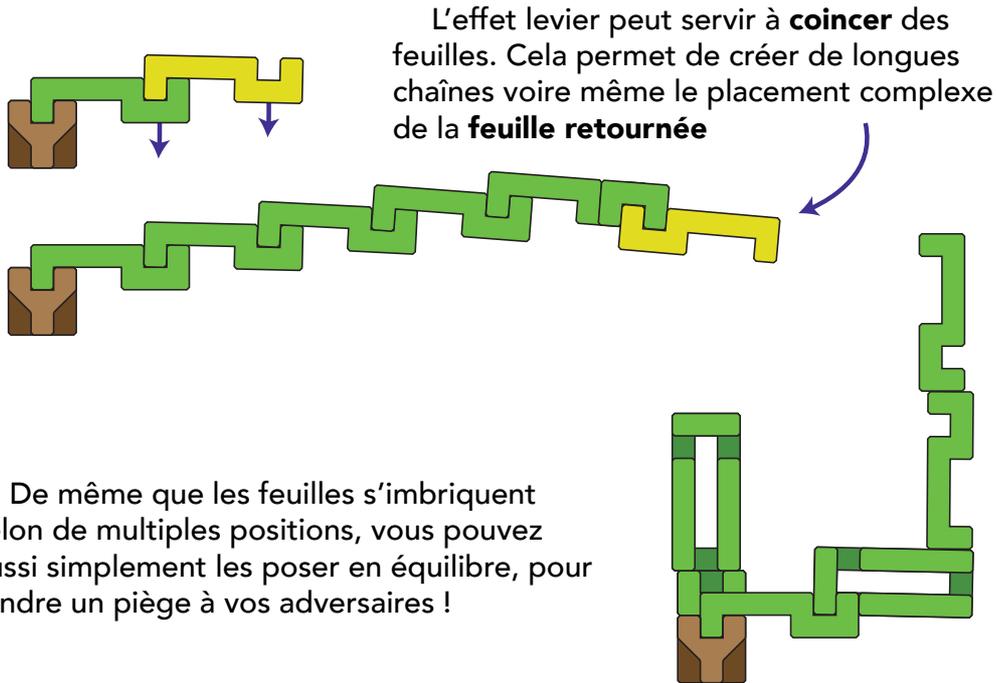
Le premier joueur/équipe à vider sa pile est déclaré **vainqueur** ! Cela signifie que sa dernière feuille doit être placée correctement, sans rien faire tomber. Et si l'arbre bascule... c'est perdu !



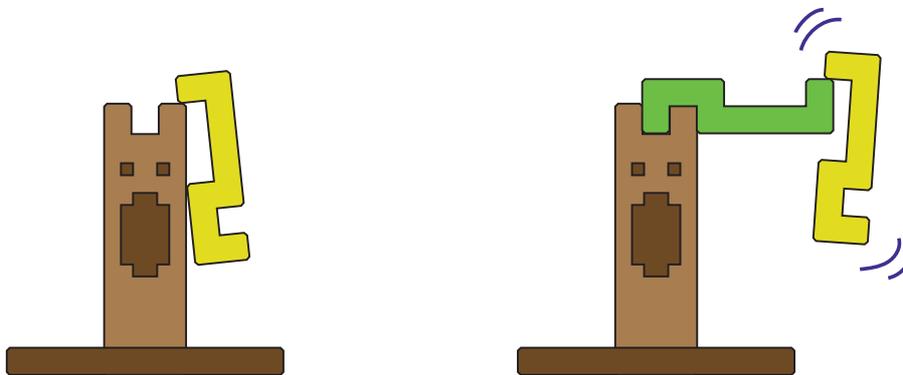
GUIDE STRATÉGIQUE

Empilement de feuilles

La feuille est la plus importante pièce du jeu. Votre capacité à correctement la manier déterminera l'issue de vos parties ! La forme unique de ces feuilles permet des imbrications infinies, à vous de les essayer pour découvrir les différentes possibilités.

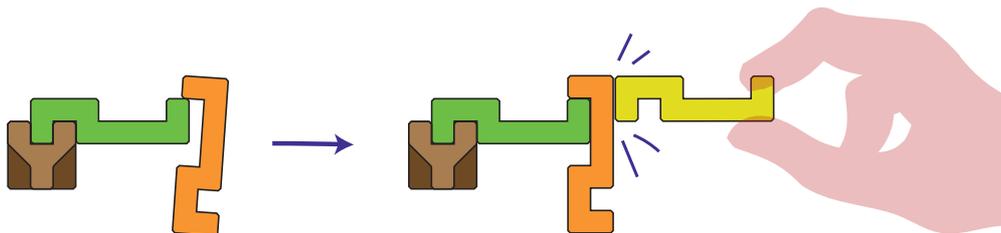


Un autre piège populaire est le **pendu**. C'est quand votre pièce tient à peine, de telle manière que la moindre vibration risque de la faire tomber. Attention cependant : si, en essayant de mettre en place ce piège, vous faites tomber votre feuille, votre tour est terminé et celle-ci retourne dans votre pile.

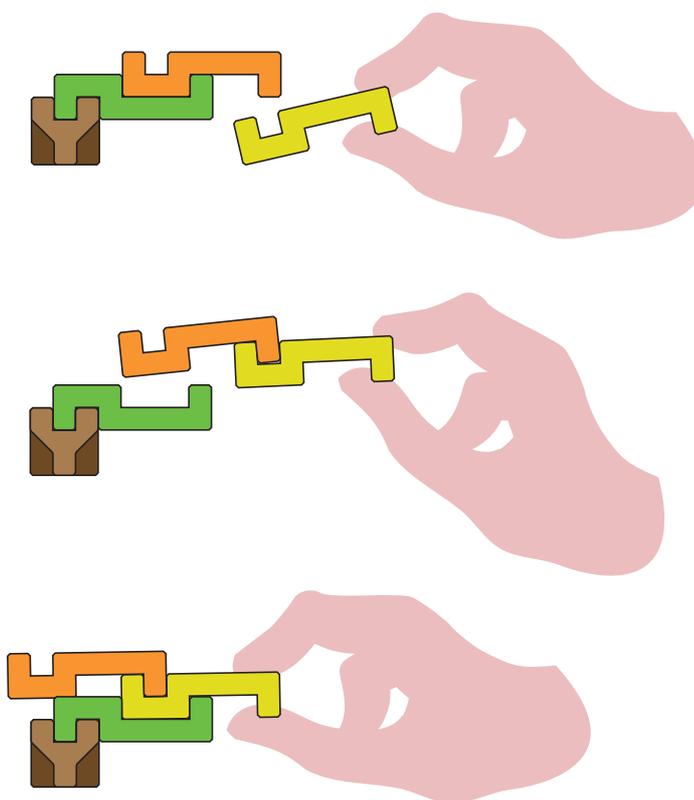


Déplacer d'autres feuilles

Un bon moyen de contrer un piège comme le pendu est d'utiliser votre feuille active pour déplacer d'autres feuilles déjà posées. Pendant votre tour, pensez à votre feuille comme un outil capable de modifier l'agencement de l'arbre. Bien sûr, plus vous déplacez de feuilles, plus vous risquez d'en faire tomber !



Vous avez le droit de vous servir de votre feuille active pour déplacer les feuilles dans l'arbre, mais elles devront être replacées sur celui-ci avant la fin de votre tour. Toutefois, il est interdit de bouger branches et troncs !



AUTRES MODES DE JEU

Dans Aperçu, nous couvrîmes les règles de base de Tippi Tree. Voici quelques suggestions de modes de jeu alternatifs !

Battle Royale/ Dernier joueur en vie

Ce mode de jeu fonctionne bien avec un large groupe de joueurs et il est assez simple à expliquer durant une soirée. Ici, il n'y a qu'une pile commune avec toutes vos feuilles. Les joueurs placent une feuille tour à tour sur l'arbre et si quelqu'un en fait tomber durant son tour, il est éliminé. Les joueurs restant continuent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, le vainqueur !

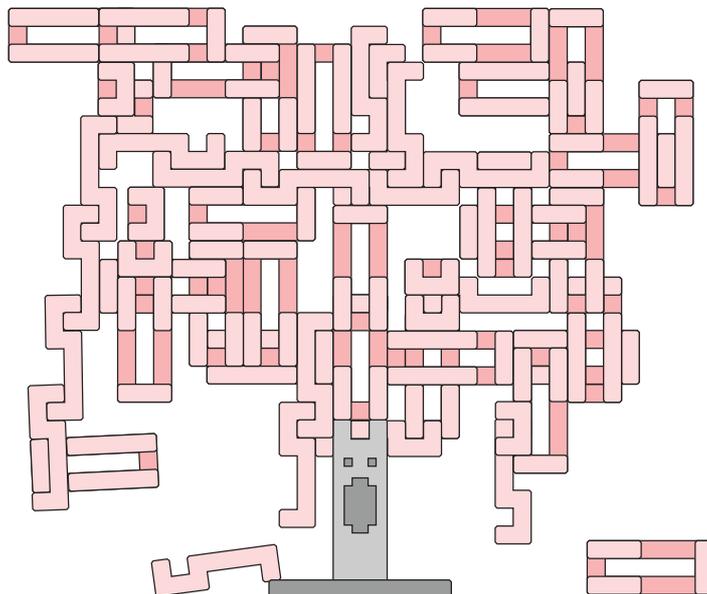
Si vous réussissez à placer toutes les feuilles avant la fin de la pile, vous passez en **prolongation**. Dans ce cas, vous devez désormais enlever une feuille de l'arbre pour la replacer ailleurs. Elle ne devra alors pas toucher les mêmes feuilles qu'avant. Les joueurs n'ont pas le droit de bouger la même pièce que le joueur précédent.

Mort subite

Ce mode est essentiellement le même que Battle Royale à la différence que le jeu s'arrête à la première feuille tombée. Il n'y a pas de gagnant, **uniquement un perdant** :(

Freestyle / Mode libre

Ici, pas de compétition ! Le principe est de créer le plus bel arbre possible. Usez de toutes les imbrications que vous connaissez pour faire pousser une magnifique création seul ou à plusieurs.

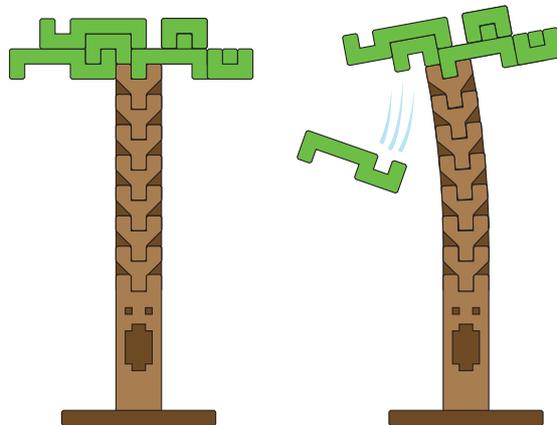


MERCI !

Je voulais garder cette dernière page pour vous dire un grand merci pour l'intérêt que vous portez à Tippi Tree. J'ai passé plusieurs années à peaufiner le design de ce jeu pour un résultat dont je suis très fier. Je souhaite vraiment que vous preniez beaucoup de plaisir à y jouer !

Ceci dit, l'avantage de publier ce jeu en ligne, en indépendant, c'est de pouvoir continuer à travailler dessus et à l'améliorer après sa date de sortie. C'est pour cela que j'adorerais entendre vos retours et toutes vos suggestions, que je prendrais en considération !

Merci à Jules Serin pour cette traduction française!



Pour vos suggestions : contact+tippitree@makeanything.design
(ou via Patreon, MyMiniFactory, etc...)