



TREE SOCIETY

LIVRE DE RÈGLES

Près de la cime des arbres,
des écrivains, des architectes,
des banquiers, des marchands, des botanistes
ainsi que des explorateurs ont longtemps
collaboré afin de bâtir une nouvelle société.

Aidez-les à finaliser leurs plans en vendant
les fruits locaux et utilisez les habilités uniques
des guildes en créant des synergies.

Devenez le contributeur le plus important en
grimant au sommet de la Tree Society!

Matériel :

- 1 Marché
- 4 marqueurs de score
- 4 Coffres
- 4 Plateaux de joueur
- 12 marqueurs Arbre
- 35 Pièces
- 75 cartes Fruit
- 73 cartes Guilde

MISE EN PLACE

- Placez le **Marché**  **a** au milieu de la surface de jeu.
- Donnez au hasard, un **Plateau de joueur** à chaque joueur. Donnez-leur le **marqueur de score** **b** correspondant, **3 marqueurs Arbre** **c** (peu importe la combinaison de couleurs), et **1 Coffre**  (à assembler avant votre 1^{re} partie). Assurez-vous que le Plateau de joueur et le marqueur de score  soient utilisés; ils déterminent le **premier joueur**. Les joueurs placent leur Coffre sur l'emplacement illustré avec un  sur leur plateau. Remettez dans la boîte tous les plateaux de joueur, les marqueurs de score, les marqueurs Arbre et les Coffres inutilisés. En commençant avec le premier joueur () et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur reçoit ses pièces de départ selon le tableau ci-dessous. (1 pièce = )

1 ^{er} JOUEUR ()	 dans leur 
2 ^e JOUEUR	 dans leur  et  dans leur 
3 ^e JOUEUR	  dans leur 
4 ^e JOUEUR	  dans leur  et  dans leur 

NOTE

Les pièces que vous gagnez ou ajoutez proviennent de la réserve.
Les pièces sont toujours ajoutées à votre Bourse  à moins qu'il soit indiqué de les mettre dans votre Coffre . Il n'y a pas de limite au nombre de pièces dans votre  ou votre .

- Créez une réserve avec les pièces restantes **d**.
- Triez les **cartes Guilde**  en 6 paquets selon leur couleur/icône de bannières . Il y a 12 cartes par Guilde (13 pour la guilde des Architectes ). À partir du paquet des Architectes, distribuez une carte de départ (identifiée par une  dans le coin supérieur droit) à chaque joueur; qu'il place dans sa **Section en cours** avec son marqueur Arbre sur le niveau 1 . Choisissez ensuite exactement 4 paquets et mélangez-les. Remettez les 2 autres paquets de guildes dans la boîte. **Pour votre première partie**, nous recommandons d'utiliser les guildes suivantes: Architectes , Banquiers , Marchands , et Écrivains .

Lorsque vous connaissez bien les règles, vous pouvez jouer sans les cartes de départ et utiliser 4 guildes de votre choix parmi les 6.

- Placez le paquet de guildes mélangé **e**, face cachée, près du . Piochez un total de 6 cartes et placez-les face visible dans le marché de guildes en 2 rangées de 3 cartes **f**. Laissez un espace pour la défausse sous le paquet de guildes.
- Pour une partie à 2 joueurs, remettez dans la boîte les **25 cartes Fruit**  avec l'icône 3-4 . Utilisez toutes les cartes pour une partie à 3 ou 4 joueurs. Selon le nombre de joueurs (2/3/4 ), prenez **5/4/3 types différents** de cartes Fruit pour créer le marché de fruit et placez-les face visible **g** dans la section du haut du .
Par exemple, tous les types de fruit seront présents pour une partie à 2 joueurs et 1 ou 2 types seront absents pour une partie à 3 ou 4 joueurs respectivement.
Mélangez ensuite les cartes Fruit et placez le paquet, face cachée, **h** près du .
- Enfin, chaque joueur pioche **3 cartes Fruit** du paquet et les place, face visible, sur son Plateau de joueur **i**. Vous êtes prêts à commencer!

VARIANTE DE DRAFT DES CARTES FRUIT

Remplacez l'étape 7 avec les étapes suivantes:

Le premier joueur prend 1 carte Fruit du  et la place sur son plateau de joueur.
Le marché de fruit est toujours rempli immédiatement en piochant la première carte du paquet de fruits. Les joueurs continuent ainsi en prenant 1 carte Fruit à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs disposent de 3 cartes Fruit.

MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS



Les cartes *Guilde* seront placées ainsi dans votre section complétée (voir page 5 pour plus de détails).

APERÇU

La partie se joue sur un certain nombre de manches. En commençant avec le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur effectue un tour. Chaque tour est composé 3 phases :

PHASE 1 : VENDRE	Vendez une carte <i>Fruit</i> et obtenez des pièces.
PHASE 2 : BÂTIR	Utilisez vos pièces pour bâtir des niveaux de <i>guildes</i> .
PHASE 3 : REPOS	Prenez une carte <i>Fruit</i> du <i>Marché</i> et remplissez-le.

À chaque tour, vous devez tout d'abord **vendre** 1 carte *Fruit*. Ensuite, vous pouvez **bâtir** autant de niveaux de cartes *Guildes* (▲▲▲▲▲) que vous souhaitez et pouvez acheter. Enfin, prenez 1 carte *Fruit* du *Marché* 🍷 et remplissez-le.

Après avoir complété les 3 phases dans l'ordre, la partie se poursuit avec le prochain joueur dans l'ordre de tour jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur atteint un total de 6 bannières 🏳️ parmi ses cartes *Guilde* **complétées**.

Les joueurs totalisent les points de toutes leurs *guildes*. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

PHASE 1 : VENDRE

Commencez votre tour par la Phase 1. Vous **devez vendre exactement 1 de vos cartes Fruit**. Parmi vos cartes Fruit face visible glissez-en une de votre choix vers le haut de votre Plateau de joueur.

Comptez ensuite le nombre total de cartes Fruit (incluant celle que vous vendez) visibles de ce type chez tous les joueurs et dans le  : prenez le même nombre de pièces de la réserve. Placez les pièces dans votre . Si la réserve est vide, utilisez un substitut adéquat.

Lorsque vous vendez une carte Fruit avec  dans le coin supérieur droit, prenez **1 pièce supplémentaire** (voir la section «Fruits de valeur» au bas de cette page pour plus de détails).

EXEMPLE DE VENTE :

VOUS	JOUEUR 2	JOUEUR 3	MARCHÉ 
 (1)  (2)	 (3) 	 (4) 	 (5) 
TOTAL:	      		

ACTIONS DES CARTES FRUIT

Lorsque vous vendez une carte Fruit pendant la Phase 1, vous obtenez également l'action fruit illustrée au bas de la carte vendue.

À tout moment lors de la Phase 2, vous pouvez utiliser l'action fruit de la carte vendue. (Voir «Actions des cartes Fruit» au dos du livre de règles pour plus de détails sur chaque action fruit.)

Si vous décidez de l'utiliser, vous devez effectuer cette action complètement avant d'effectuer une autre action. Pivotez ensuite cette carte Fruit à 90 degrés pour indiquer que vous avez utilisé son effet.



EFFET DE VENTE SUPPLÉMENTAIRE



Certaines cartes Guilde et Fruit vous permettent de vendre des cartes Fruit supplémentaires.

Suivez les règles de la Phase 1 en tenant compte de ces 2 exceptions :

- La carte Fruit **doit être d'un type différent** que toute autre carte Fruit vendue lors de votre tour.
- Vous **ne pouvez pas utiliser l'action fruit** d'un fruit vendu grâce à un effet de vente supplémentaire.

FRUITS DE VALEUR

Lorsque vous vendez une carte Fruit avec un  dans son coin supérieur droit, cette carte est **toujours** vendue pour +1 pièce. Ceci s'applique également lors d'une vente supplémentaire.

Ignorez cette icône sur une carte autre que celle que vous vendez.



PHASE 2 : BÂTIR

Lors de la Phase 2, vous pouvez bâtir autant de cartes Guildes que vous souhaitez pour autant que vous en payez le coût en pièces de votre . Vous ne pouvez jamais dépenser de pièces de votre Coffre ; ces pièces seront seulement disponibles à votre prochain tour de jeu (voir «Phase 3: Repos» à la page 6).

Carte Guildes

Le recto de chaque carte Guilde affiche le plan du bâtiment et les bannières **a** représentant sa guilde. Chaque carte dispose entre 1 et 3 ainsi que de trois niveaux (niveau 1 , niveau 2 et niveau 3). Chaque niveau a un coût **b**, un effet **c** (s'il y a lieu), et une valeur en points **d**.

Le verso d'une carte illustre la carte Guilde complétée avec un rappel de l'effet de pointage de son niveau 3 (s'il y a lieu) ou de sa valeur en points , ainsi que son nombre de **e**.



Bâtir une carte / niveau d'une Guilde

Afin de bâtir une carte Guilde du , vous devez tout d'abord payer le coût de son niveau . Placez-la ensuite dans la **Section en cours** de votre Plateau de joueur et placez y immédiatement 1 of de vos marqueurs Arbre disponible sur son niveau . Vous pouvez avoir un maximum de 3 cartes Guilde dans votre Section en cours.

Les cartes Guilde dans la rangée du haut du ont un coût augmenté de 1 ; **ce coût supplémentaire ne peut pas être réduit par aucun effet**.

Toutes les pièces dépensées pour bâtir les niveaux des cartes Guilde sont remises dans la réserve.

Pour bâtir les niveaux et , vous devez payer le coût de ces niveaux et ensuite déplacer votre marqueur Arbre vers le haut. Vous pouvez bâtir autant de niveaux que vous souhaitez et pouvez acheter, à condition d'avoir la place nécessaire dans votre Section en cours. Toutefois, vous devez toujours bâtir le niveau avant le niveau .

Compléter une carte Guilde

Lorsque le marqueur Arbre atteint le niveau d'une carte Guilde, cette guilde est maintenant complétée (et immédiatement considérée dans votre Section complétée). Libérez l'emplacement de votre Section en cours en retirant le marqueur Arbre et en retournant la carte Guilde sur son côté complété (verso) dans votre . Étalez vos cartes Guilde afin que les soient facilement visibles pour tous les joueurs. Les guildes du même type n'ont pas besoin d'être regroupées ensemble .

NOTE

Les cartes Guilde du sont remplacées seulement à la fin du tour d'un joueur (voir «Phase 3 : Repos» pour plus de détails).



Effets des niveaux

La plupart des niveaux de guildes ont un effet. Vous pouvez seulement utiliser l'effet d'un niveau lorsque celui-ci est bâti (à l'exception des effets continus). Vous pouvez ignorer un effet si vous ne voulez pas l'utiliser. Si vous l'utilisez, vous devez le faire immédiatement et au complet.

Certains niveaux n'ont pas d'effet; un long trait remplace l'effet. (Pour plus de détails sur les effets voir, «Effets des cartes Guilde» à la page 7.)

NOTE

Si vous avez déjà 3 cartes Guilde et que l'effet d'un de leur niveau vous permet de bâtir une nouvelle guilde, appliquez l'effet de la guilde complétée. Enlevez ensuite le marqueur Arbre et placez la carte complétée dans votre . Finalement, placez la nouvelle guilde dans votre Section en cours.

EXEMPLES DE SYMERGIES D'EFFETS DES NIVEAUX

1 Vous payez 3 pièces pour bâtir le niveau de cette carte Guilde . Son effet vous permet de bâtir un niveau ou d'un autre pour la moitié de son coût.

2 Vous payez ensuite 2 pièces plutôt que 4 pour bâtir le niveau de cette . Maintenant qu'elle est complétée, cette est immédiatement considérée dans votre . Vous obtenez donc pour votre et toutes les autres dans votre . Vous placez ensuite la complétée dans votre .

Si vous avez assez de pièces dans votre , vous pouvez également bâtir d'autres ou d'autres niveaux de vos en cours. Sinon, passez à la Phase 3.



Défausser une carte Guilde

Que ce soit pour libérer un emplacement de votre Section en cours ou pour activer l'effet d'un niveau, vous pouvez défausser une ou plusieurs de vos cartes Guilde à tout moment lors de la Phase 2. Si vous défaussez une carte en cours, le marqueur Arbre sur celle-ci devient immédiatement disponible, mais les pièces dépensées précédemment pour celle-ci ne sont pas remboursées. Qu'elles soient défaussées volontairement ou via l'effet d'un niveau, les guildes défaussées sont placées dans la défausse. **Sauf si spécifié, vous pouvez défausser une guilde de votre Section en cours ou de votre .**

PHASE 3: REPOS

La Phase Repos se déroule en 3 étapes dans l'ordre suivant :

Étape 1

Toutes les cartes Fruit vendues lors de la Phase 1 sont placées, face cachée, dans votre section Fruits vendus , et ce pour le reste de la partie. (Vous pouvez consulter vos fruits vendus à tout moment.) Prenez ensuite exactement 1 carte Fruit, face visible, de votre choix du et placez-la sur votre Plateau de joueur.

Remplissez le marché de fruit immédiatement comme d'habitude.

Vous aurez donc au moins une carte Fruit, face visible, sur votre Plateau de joueur à la fin de votre tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Fruit sur votre Plateau. (Étalez-les vers la gauche de votre Plateau si nécessaire.)

Étape 2

Effectuez un contrôle de pièces : premièrement votre doit contenir un maximum de 2 pièces. Les pièces excédentaires sont replacées dans la réserve 1. **Déplacez ensuite toutes les pièces de votre dans votre .**

Étape 3

Remplissez les cartes Guilde dans le (si nécessaire). Les cartes de la rangée du haut sont tout d'abord glissées dans l'espace libre en dessous de la rangée du bas 3. Piochez ensuite des cartes du paquet de guildes, pour remplir les espaces vides en commençant par la gauche 4. Si le paquet de guildes est vide, mélangez la défausse afin de créer un nouveau paquet.

Lorsque cette étape est complétée, c'est au tour du prochain joueur dans l'ordre de tour jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

CONTRÔLE DE PIÈCES



REMPLIR LES CARTES GUILDE



FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur dispose de 6  ou plus dans sa . **Terminez la manche en cours, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.** Pour un mode de jeu plus avancé, la fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur dispose de 7  ou plus.

Fin de partie alternative : Dans le rare cas où la dernière carte Fruit est piochée du paquet de fruits, la partie se termine à la fin de la manche en cours. S'il n'y a plus de cartes Fruit dans le  lors de cette manche, aucune carte Fruit ne peut être prise.

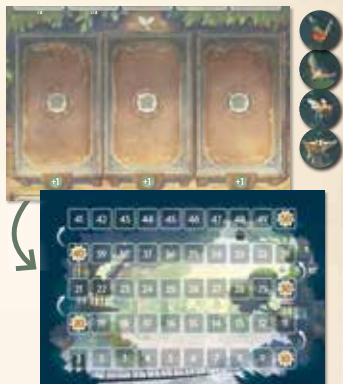
Retirez les cartes Guilde du  et retournez celui-ci sur sa face de score visible. Additionnez vos points ainsi :

Marquez des points pour chaque guilde dans votre Section en cours selon leur plus haut niveau bâti. Marquez ensuite des points pour chaque guilde dans votre  selon leur .

Chaque niveau affiche un nombre fixe  ou variable  de points. Un niveau avec  marque des points selon son effet. Une carte peut être comptée plusieurs fois pour différents effets. Référez-vous au recto de la carte pour l'effet de son  si nécessaire.

Les pièces et les cartes Fruit ne rapportent pas de points, mais certaines cartes Guilde peuvent s'y référer pour rapporter des points.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné qui jouait en dernier dans l'ordre de tour gagne.



EFFETS DES CARTES GUILDE

Dès que vous bâtissez un niveau, vous pouvez utiliser ou non son effet. **Un effet doit être utilisé immédiatement et au complet avant de bâtir le prochain niveau de cette guilde ou d'une autre guilde.** Les effets ne peuvent pas s'activer en même temps et ne peuvent pas s'accumuler.

Il y a 3 types d'effets:

EFFETS STANDARDS

Les effets sans indication sont des effets standards.

Si vous choisissez de l'utiliser, vous devez le faire dès que le niveau est bâti ou sinon l'ignorer.

EFFETS CONTINUS

Ces effets sont actifs tant que votre marqueur Arbre reste sur le niveau correspondant. Si vous bâtissez le prochain niveau de cette guilde ou si vous la défaites, vous ne pouvez plus utiliser son effet continu.

EFFETS DE FIN DE PARTIE

Ces effets s'appliquent seulement à la fin de la partie.

La bannière  représente chaque  dans votre  alors que la maison  représente chaque carte Guilde dans votre .

LES BOTANISTES ET LES EXPLORATEURS

Lorsque vous connaissez bien les règles, vous pouvez remplacer un des paquets par celui des Botanistes ou des Explorateurs. Vous pouvez même remplacer 2 paquets pour les inclure en même temps. Créez la combinaison de paquets avec laquelle vous désirez jouer. Voici un aperçu des effets de ces deux guildes avancées :

EFFETS OBLIGATOIRES

Vous devez faire ce qui est écrit avant de pouvoir bâtir ce niveau. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas, ce niveau ne peut pas être bâti. 

EFFETS DE PIOCHE

Ces effets vous permettent de révéler des cartes Guilde ou Fruit. Après avoir révélé le nombre indiqué de cartes, toutes les cartes que vous ne gardez pas sont mélangées dans leur paquet respectif. Les cartes gardées sont placées dans leur section respective. 

ACTIONS DES CARTES FRUIT



Vendez 1 carte Fruit. Cette carte Fruit **doit être d'un type différent** que toute autre carte Fruit vendue lors de votre tour et **vous ne pouvez pas utiliser son action fruit**.



Défaussez une rangée de cartes Guilde du  et remplissez-le. Suivez les règles de remplissage de la Phase 3.



Prenez une carte Fruit du  et placez-la sur votre Plateau de joueur.



Ajoutez le nombre de pièces illustrées dans votre .



Le coût de n'importe quel niveau est réduit de 2 pièces.

RAPPEL

Lorsqu'une carte Fruit est prise du , remplissez-le  immédiatement selon le nombre de joueurs.

IMPORTANT

- Il n'y a pas limite au nombre de cartes Fruit sur votre Plateau.
- Les pièces sont placées dans votre  lorsqu'un effet affiche un .
- Si vous vendez une carte Fruit avec un , vous recevez +1 pièce.
- Une action de fruit inutilisée est perdue à la fin de votre tour.

LÉGENDE



Carte Guilde



Défaussez une guilde



Bannière



Marché



Carte Fruit



Section complétée



Coût réduit de moitié



Bannière de guildes différentes



Bannière du type en majorité



Section Fruits vendus



Fruits invendus



Fruits de types différents



Fruit du type le plus vendu

CRÉDITS

CONCEPTION

Matthew Dunstan
& Brett J. Gilbert

ÉDITION

Pierre-Olivier Gravel
& André Biérth

TRADUCTION

Pierre-Olivier Gravel



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ILLUSTRATIONS

Chris Quilliams

DESIGN GRAPHIQUE

Emeline D'Aoust,
Adrian Harper
& Vincent Fugère



FR

**ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE**



Tous droits réservés
© 2024 Plan B Games Inc.
4001 F-X-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canada
www.nextmovegames.com

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
Fabriqué en Chine