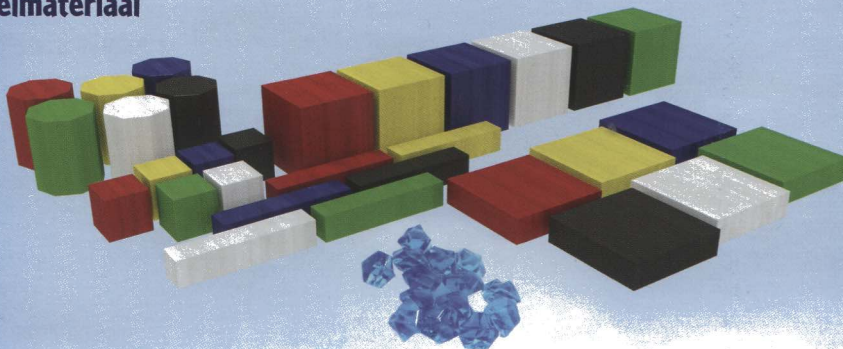


# TIMBER!

## Spelregels

### Speelmateriaal



30 houten bouwstenen in 5 verschillende vormen en 6 kleuren

14 zweedruppels

De spelregels

### Vorbereiding

- Leg alle houten bouwstenen op tafel. Leg de voorraad zweedruppels eraast.
- Bepaal een startspeler door loting.
- Met de klok mee, te beginnen met de startspeler, kiest iedere speler steeds 1 bouwsteen en legt deze voor zich neer. Herhaal dit totdat er geen bouwstenen meer in het midden liggen. Iedere speler moet uiteindelijk evenveel bouwstenen hebben.

**Let op:** stop bij 4 spelers als er nog 2 bouwstenen in het midden liggen. Doe deze in de doos.

## Spelverloop

De startspeler geeft één van zijn bouwstenen aan de speler links van hem (speler 2). Deze zet de bouwsteen op tafel. Dit is de basis van de toren, die de spelers gezamenlijk gaan bouwen. Speler 2 geeft vervolgens één van zijn bouwstenen aan de speler links van hem. Deze bouwsteen moet dezelfde vorm of dezelfde kleur hebben als de hoogste bouwsteen in de toren. Heeft hij zo'n steen niet, dan mag hij er één bij een andere speler naar keuze wegnemen. Hebben die ook geen bouwsteen in dezelfde kleur of met dezelfde vorm, dan geeft hij een bouwsteen naar keuze uit zijn voorraad aan speler 3. Die zet de steen nu op de hoogste bouwsteen van de toren en geeft op zijn beurt een bouwsteen aan speler 4, enzovoort.

Na het bouwen van een bouwsteen kunnen er 2 situaties optreden:

- 1. Er vallen geen bouwstenen van de toren:** vervolg het spel zoals hierboven beschreven.
- 2. Er valt ten minste 1 bouwsteen van de toren:** de speler die de betreffende bouwsteen had gegeven, ontvangt 1 zweedruppel. De hoogste nog staande toren vormt de basis van een nieuwe toren. Zijn er meer torens van dezelfde hoogte (of liggen er uitsluitend losse bouwstenen op tafel), dan kiest de speler die het instorten veroorzaakte welke toren of bouwsteen de basis van de nieuwe toren vormt. Hij doet alle andere gevallen bouwstenen in zijn voorraad (met een maximum van 3 bouwstenen). Doe eventueel overige gevallen bouwstenen in de doos. De speler die het instorten veroorzaakte, vervolgt het spel door volgens de gebruikelijke spelregels één bouwsteen aan de speler links van hem te geven.

## Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen als:

- een speler zijn laatste bouwsteen succesvol op de toren heeft gezet; of
- een speler 3 zweedruppels heeft verzameld.

Deze speler wint.



## Variante voor teams

Vorm bij 4 of 6 spelers respectievelijk 2 of 3 teams. De spelers moeten zodanig om de tafel zitten dat er tussen de leden van elk team evenveel afstand is. **Voorbeeld:** bij 6 spelers zitten de leden van team A, B en C met de klok mee zo om de tafel: A-B-C-A-B-C. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Vervult één van de spelers de overwinningsvoorwaarden, dan wint het hele team.

## Opmerkingen

Probeer ervoor te zorgen dat niemand tegen de tafel stoot. Mocht de toren toch omvallen zonder dat duidelijk is wie de schuldige was, doe de gevallen bouwstenen dan terug in de doos en vervolg het spel. Veroorzaakt een onhandige actie van een speler die niet aan de beurt is het omvallen van de toren, dan krijgt hij gevallen bouwstenen van de tafel in zijn voorraad zoals beschreven in de basisspelregels (maximaal 3).



© 2014 Lifestyle Boardgames Ltd.  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

Auteurs: Wilfried en Marie Fort  
Illustraties: Harald Lieske  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.  
Alle rechten voorbehouden  
Made in China



Game Agency:  
Forgenext



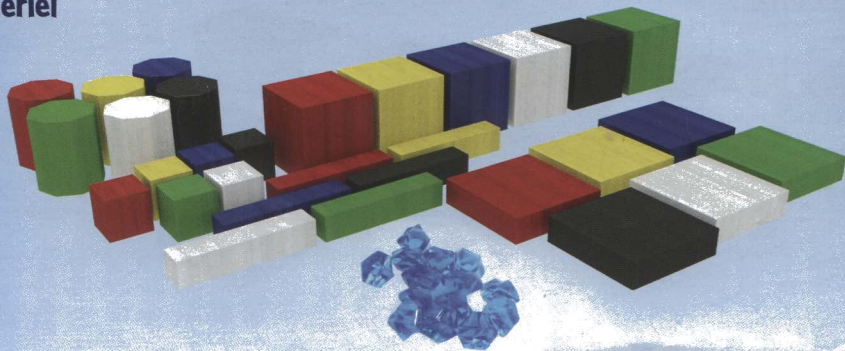
forgenext



# TIMBER!

## Règles du jeu

### Matériel



30 pièces en bois de 5 formes et de 6 couleurs différentes

14 gouttes de sueur

Les règles du jeu

### Préparation

- Placez toutes les briques en bois au centre de la table, et la réserve de gouttes de sueur à côté.
- Déterminez un premier joueur au hasard.
- En sens horaire et en commençant par le premier joueur, chacun choisit à chaque fois 1 brique et la pose devant lui. Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de briques au centre. Chaque joueur doit, au final, disposer du même nombre de briques que les autres.

**Attention :** si vous jouez à 4, 2 briques resteront au centre de la table et seront alors rangées dans la boîte.

## Déroulement du jeu

Le premier joueur donne l'une de ses briques à son voisin de gauche (joueur 2) qui la place sur la table. C'est la base de la tour que les joueurs vont construire ensemble. Le joueur 2 donne ensuite l'une de ses briques à son voisin de gauche. Cette brique doit être de la même forme ou de la même couleur que la brique supérieure de la tour. S'il n'a pas une telle brique, il peut en prendre une chez un autre joueur au choix. Si les autres joueurs n'ont pas non plus de brique de la même couleur ou de la même forme, alors il donne une brique au choix provenant de sa réserve au joueur 3. Celui-ci place à présent cette brique sur la brique supérieure de la tour et donne à son tour une brique au joueur 4, etc.

Après avoir posé une brique, deux situations sont possibles :

- 1. Aucune brique ne tombe de la tour :** poursuivez le jeu tel que décrit ci-dessus.
- 2. Au moins 1 brique tombe de la tour :** le joueur qui avait donné la brique en question reçoit 1 goutte de sueur. Suite à l'effondrement total ou partiel de la tour, l'empilement de briques le plus élevé actuellement sur la table devient la nouvelle tour pour la suite du jeu (en cas de plusieurs empilements ayant une hauteur égale, le joueur actif choisit lequel devient la nouvelle tour). Comme pénalité, le joueur ayant fait s'effondrer la tour prend 3 briques (ou moins s'il n'y en a pas assez) parmi celles restant en plus sur la table pour les ajouter à sa réserve, et défait toutes les autres dans la boîte. Puis il poursuit le jeu en donnant une brique à son voisin de gauche selon les règles de base.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève immédiatement :

- lorsqu'un joueur a placé sa dernière brique avec succès sur la tour, ou
- lorsqu'un joueur a reçu 3 gouttes de sueur.

Ce joueur remporte la partie.



## Variante pour jouer en équipes

À 4 ou 6 joueurs, formez respectivement 2 ou 3 équipes. Les joueurs doivent s'asseoir autour de la table de façon à alterner les membres des équipes. Par exemple, à 6 joueurs, les membres des équipes A, B et C s'asseyent autour de la table dans cet ordre: A, B, C, A, B, C. Chaque équipe jouera à son tour un coup en suivant les règles de base. Dès qu'un joueur remplit une des conditions de victoire, c'est toute son équipe qui l'emporte avec lui.

## Remarques

Veillez à ce que personne ne donne de coup dans la table. Si la tour devait quand même tomber sans qu'on identifie clairement le coupable, rangez dans la boîte les briques tombées et poursuivez le jeu. Si une action maladroite d'un joueur dont ce n'est pas le tour fait tomber la tour, il reçoit alors les briques tombées tel que décrit dans les règles du jeu de base (maximum 3).



© 2014 Lifestyle Boardgames Ltd.

Éditeur et distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Service clients :

[serviceclients@999games.nl](mailto:serviceclients@999games.nl)

Auteurs : Wilfried & Marie Fort

Illustrations : Harald Lieske

Rédaction finale :

999 Games b.v.

Tous droits réservés

Fabriquée en Chine



Game Agency:

Forgenext



for genext

