



Josep M. Allué
Cyril Bouquet



Baobab™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Matériel de jeu

108 Cartes

6 Cartes de référence

Introduction

Les Léopards bondissent, les chauves-souris volent aveuglément, les serpents passent entre les branches, les toucans volent, les caméléons copient et les singes se balancent sur le bord de l'arbre. Mais attention aux abeilles! Construisez l'arbre avec soin et essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes !



But du jeu

Les joueurs doivent essayer de placer leurs cartes sur le baobab de façon à ce qu'aucune ne tombe, tout en respectant les règles de pose des cartes. Le premier joueur à avoir vidé sa pioche remporte la partie !

Préparation

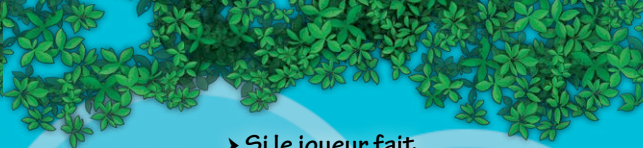
Refermez la boîte du jeu et placez-là au centre de la table, elle représente le tronc de l'arbre.
Mélangez bien toutes les cartes puis



distribuez-les en nombre égal
à tous les joueurs. Les joueurs placent leur
pioche de cartes face cachée devant eux.
Le plus jeune joueur commence.

Tour de jeu

- À son tour le joueur actif choisi de piocher
1, 2 ou 3 cartes de sa propre pioche
et les prend en main.
- Puis il doit réussir à les placer sur le baobab en
respectant les règles de pose de chacune des
cartes (voir **Placement des cartes**).



► Si le joueur fait
tomber des cartes en posant
la sienne, ou si sa carte n'atterrit pas sur l'arbre,
il récupère toutes les cartes tombées et les
met de côté dans une pile personnelle (ne pas la
mélanger avec les cartes de votre pioche).

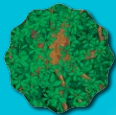
Note : Si le joueur actif décide à un moment
donné durant son tour qu'il ne veut pas ou ne
peut pas jouer les 1, 2 ou 3 cartes qu'il a choisi,
ces cartes rejoignent sa pile personnelle.



Fin du Jeu

Dès qu'un joueur pose la dernière carte de sa pioche, chaque joueur compte combien de cartes il lui reste dans ses 2 piles. Celui qui en a le moins est déclaré vainqueur.

Placement des cartes



➤ **Feuillage** (x 10) : On pose la carte simplement sur l'arbre, n'importe où.

➤ **Fleurs** (x 14) : On pose la carte sur l'arbre. La partie sol doit être intégralement



en dehors de l'arbre

- Ne recouvrir aucune carte.



► **Singe** (x14) : On pose la carte sur l'arbre. La partie sol doit être intégralement en dehors de l'arbre -
Ne recouvrir aucune carte.

► **Serpent** (x 14) :
On place la carte entre 2 cartes déjà présentes sur l'arbre.



La partie sol doit être intégralement en dehors de l'arbre - Ne recouvrir aucune carte.

➤ **Abeilles** (x 10) : On pose la carte n'importe où sur l'arbre. On ne peut poser aucune carte "animaux" au dessus d'une abeille, seules les cartes **Fleurs** et **Feuillage** peuvent recouvrir les abeilles.



⇒ L'effet des abeilles
reste actif tant qu'on peut voir
au moins une des 4 abeilles.

⇒ Si un joueur par erreur ou par oubli touche
une abeille avec une carte animal alors il doit
reprendre sa carte et la placer dans sa pile
personnelle.



► **Toucan** (x 14) :

On lance la carte sur l'arbre "comme un frisbee". La main ne doit pas être à moins de 30 cm de l'arbre.



► **Léopard** (x 10) :

On lâche la carte sur l'arbre.

La main doit se trouver
au minimum à 30 cm au
dessus de l'arbre.



► Chauve-Souris



(x 10) : On lâche
la carte sur l'arbre
les yeux fermés.



Le joueur prend la
carte en main, il

ferme les yeux *avant*

d'étendre son bras, puis lâche
la carte toujours les yeux
fermés.



► **Caméléon** (x 12):

On place la carte en appliquant la règle de la dernière carte posée (par soi ou par l'adversaire).

Dans le cas où la dernière carte posée est une carte **Fleur**, **Serpent** ou **Singe**, la partie plus claire du feuillage doit être intégralement en dehors de l'arbre et ne recouvrir aucune carte. Dans le cas où c'est une carte **Abeilles**, le joueur peut placer le caméléon n'importe où sur l'arbre sans aucun autre effet.





Variante :

Pour que le jeu dure plus longtemps, les joueurs peuvent remettre les cartes sous leur pile de jeu au lieu de les mettre de côté dans une pile personnelle. Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes est le vainqueur.

© 2017 Blue Orange. Baobab et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu