

MOUNTAIN GOATS



2-4



20'



8+

Atteignez les sommets, imposez-vous face aux autres, mangez toutes les plantes que vous pouvez... mais surtout, n'oubliez pas de surveiller vos arrières.



MATÉRIEL

- ① 18 cartes Montagne : $4 \times 5/6$, $3 \times 7/8$, $2 \times 9/10$
- ② 4 jetons Point bonus : 1×15 points, 1×12 points, 1×9 points, 1×6 points
- ③ 57 jetons Point : 12×5 points, 11×6 points, 10×7 points, 9×8 points, 8×9 points, 7×10 points
- ④ 4 dés
- ⑤ 24 chèvres de montagne : de 4 couleurs différentes, 6 par joueur



Dans une partie à 3 joueurs, retirez 1 jeton Point de chaque montagne. Dans une partie à 2 joueurs, retirez 2 jetons Point de chaque montagne.

MISE EN PLACE

- 1 Disposez les cartes Montagne comme illustré ci-contre.
- 2 Empilez les jetons Point au-dessus de leur montagne respective.
- 3 Placez les jetons Point bonus à gauche des montagnes.
- 4 Chaque joueur place l'une de ses chèvres en bas de chaque montagne.

À VOTRE TOUR...

- 1 Lancez les 4 dés. Si vous obtenez plus d'un « 1 », vous pouvez remplacer tous vos « 1 » sauf un par la face qui vous convient.
- 2 Formez des groupes de dés. Chaque groupe peut contenir autant de dés que vous voulez.
- 3 Additionnez les dés contenus dans chaque groupe. Puis, pour chaque groupe, avancez l'une de vos chèvres d'un niveau sur la montagne affichant le nombre correspondant au résultat.
- 4 Enfin, passez les dés à votre gauche, au joueur suivant, qui effectue alors son tour.

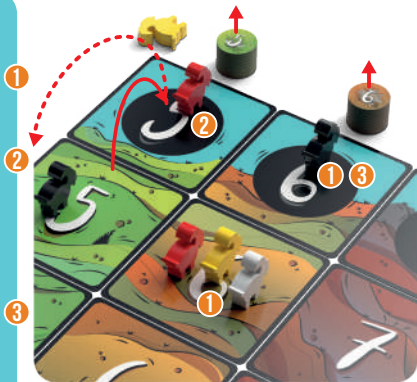


AU SOMMET DE LA MONTAGNE

Plusieurs chèvres peuvent se trouver sur un même niveau, sauf au sommet de la montagne.

Lorsqu'un joueur atteint le sommet d'une montagne avec sa chèvre, il prend un jeton Point depuis cette montagne (si possible) et place toute chèvre qui s'y trouve déjà en bas de la montagne.

Si un joueur forme un groupe de dés qui lui permet d'avancer l'une de ses chèvres en haut d'une montagne, mais qu'il en a déjà une à son sommet, il prend un jeton Point depuis cette montagne (si possible).



POINTS BONUS

Lorsqu'un joueur a collecté au moins 1 jeton Point depuis chacune des 6 montagnes, il obtient le jeton Point bonus de la plus grande valeur encore disponible.

Si ce joueur collecte un autre ensemble complet de jetons Point, il obtient un jeton Point bonus supplémentaire.





FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les points bonus ont été remportés OU lorsque 3 montagnes n'ont plus de jetons Point, continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué un nombre égal de tours. Puis, mettez fin à la partie.

Le joueur qui possède le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de chèvres au sommet de montagnes l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui possède une chèvre sur la montagne de plus grande valeur l'emporte.



FAQ & TRADUCTIONS

bgt.life/mountain-goats-rules

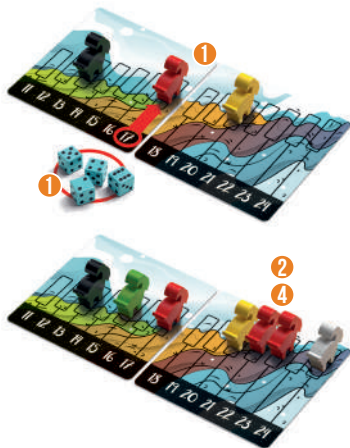
CRÉDITS

Auteur : Stefan Risthaus

Illustrateurs : Anca Gavril & Daniel Profiri

Éditeur : Allplay

Traductrice : Ambre Poilvé



EXTANSION BIG MOUNTAIN

- 1 Lorsqu'ils déplacent leurs chèvres, les joueurs peuvent utiliser des groupes de dés dont la somme est comprises entre 11 et 24 pour placer une chèvre sur le numéro correspondant de la Grande Montagne, si cet emplacement est vide.
- 2 Les joueurs ne peuvent avoir qu'une seule chèvre sur chaque montagne (à l'exception de la Grande Montagne).
- 3 À la fin de la partie, comptez les points des montagnes comme d'habitude. Comptez les points de la Grande Montagne comme indiqué dans le tableau des scores.

Dans une partie à 5 joueurs

Blanc = 15 Pts

Rouge = 24 Pts (12+9 + 3)

Jaune = 6 Pts

Vert = 0 Pt

Noir = 0 Pt

- 4 Les joueurs peuvent scorer plusieurs fois sur la Grande Montagne s'ils ont plusieurs chèvres dans des cases éligibles.

3 SCORING TABLE

	2	3	4-5
HIGHEST GOAT	12	16	15
2ND HIGHEST GOAT	8	12	12
3RD HIGHEST GOAT	4	8	9
4TH HIGHEST GOAT		4	6
5TH HIGHEST GOAT			3

EXTANSION GREEN VALLEY

- ❶ Si une pile de tuiles de jetons points bonus est vide, le sentier de montagne peut toujours être utilisé. Si vous deviez recevoir un jeton de points bonus d'une pile vide, vous déplacez à la place votre chèvre vers la case Green Valley correspondante au jeton que vous auriez du recevoir (le nombre de chèvres par case est illimité).
- ❷ Vous pouvez à tout moment retirer l'une de vos chèvres de n'importe quel endroit pour la redéployer au pied d'une montagne (mais vous ne pouvez avoir qu'une seule de vos chèvres sur chaque sentier de montagne).
- ❸ À la fin de la partie, vous recevez les points spécifiés (3-4-5) pour chacune de vos chèvres dans la Green valley. Dans le cas rare où vous avez plusieurs groupes de dés qui nécessitent le déplacement de chèvres et où vous ne souhaitez déplacer que certaines d'entre elles, vous devez disposer vos groupes de dans l'ordre que vous souhaitez les utiliser.

Par exemple, si vous avez les groupes de dés 9 et 7, que vous n'avez de chèvres ni sur le sentier de montagne 9 ni sur le sentier de montagne 7, et que vous souhaitez déplacer une chèvre vers le sentier de montagne 9 mais pas vers le sentier de montagne 7, vous devez disposer le groupe 9 avant le groupe 7.

