

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Durée d'une partie : 30 minutes.

Quatre bûcherons rivaux essaient d'être celui qui aura coupé le plus d'arbre. Cependant, des activistes anti-déforestation les gênent en s'agrippant au tronc des arbres.

Matériel

- 5 ensembles Rainbow et 1 ensemble Xeno (ou l'inverse)
- 4 chapeaux de Volcano (ou 4 petites pyramides roses)
- Une grille de 5x5

Préparation

Glossaire

Les termes suivants sont employés dans Logger :

Arbre – Tout plant, jeune arbre ou arbre mature sur le plateau ;

Plant – Une grande pyramide ;

Jeune arbre – Ensemble constitué d'une grande pyramide et d'une pyramide moyenne posée dessus ;

Arbre mature – Un empilement de trois pyramides (tronc = grande, branchage = moyenne, cime = petite) ;

Activiste – Indiqué par un chapeau de Volcano ;

Bûcheron – Une pièce représentant le joueur, qui peut être une pyramide d'une couleur non utilisée pour les arbres ou toute autre pièce (meeple...).

Mise en place

Placer un plant au milieu du plateau. Les pyramides restantes de l'ensemble Rainbow constituent la réserve commune. En commençant par le premier joueur, chaque joueur place son bûcheron dans un coin du plateau. Chaque joueur commence aussi avec un activiste dans sa réserve (2 activistes, pour un jeu à 2 joueurs). Souvenez-vous de quel joueur prend le premier tour, car cela aura de l'importance à la fin du jeu.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie. Bien que le jeu s'arrête lorsqu'un joueur atteint 10 points, un tel total ne sera peut-être pas suffisant pour remporter la partie.

Déroulement de la partie

Aucune diagonale – Les diagonales ne comptent pas dans Logger. Toute règle impliquant une notion de voisinage ou un déplacement s'applique uniquement orthogonalement.

Le tour de chaque joueur est composé de trois parties : déplacement, croissance et action.

Déplacement – Déplacez votre bûcheron de jusqu'à deux cases. Les bûcherons ne peuvent pas occuper une case où se trouve un arbre ou un autre bûcheron, ni la traverser.

Croissance – Tous les arbres situés dans la même ligne ou la même colonne que votre bûcheron grandissent d'un stade. Les plants deviennent des jeunes arbres et ces derniers deviennent des arbres matures. Les arbres matures produisent 1 plant dans l'une des cases voisines si cela est possible. Remarquez que la croissance de tous les arbres est considérée simultanée. Ainsi, aucun arbre ne peut connaître deux stades de croissance au même tour, ni un nouveau plant ne peut croître au tour où il est

apparu. Tous les arbres situés dans la même ligne ou la même colonne que votre bûcheron doivent croître ou donner naissance à un plant si cela est possible.

Action – Trois actions sont possibles lors de la phase d'Action : planter, manifester et abattre. Si une action est possible, vous devez l'effectuer. Passez cette phase si votre bûcheron ne peut effectuer aucune action.

- **Planter** – Plantez un plant dans l'une des cases voisines de votre bûcheron.
- **Protester** – Vous pouvez placer un ou plusieurs activistes de votre réserve sur tout arbre mature. Les arbres ainsi protégés ne peuvent être abattus directement par aucun joueur.
- **Abattre** – Abattez un arbre mature non protégé voisin de votre bûcheron en le retirant du plateau. L'abattage créera un effet de domino. Tout arbre mature situé derrière l'arbre abattu sera aussi considéré abattu, et ainsi de suite, qu'il soit protégé par un activiste ou non. Ce processus s'arrête soit une fois le bord du plateau atteint, soit lorsqu'une case ne contenant pas d'arbre mature est atteinte. Marquez 1 point pour chaque arbre retiré de cette manière. Tout activiste se trouvant sur un arbre abattu est ajouté à votre réserve.

Par exemple, une ligne peut se présenter ainsi : Bûcheron – Arbre mature – Arbre mature – Jeune arbre – Arbre mature. Lorsque le bûcheron abat le premier arbre, le second sera aussi supprimé. Cependant l'effet de domino s'arrête au jeune arbre, puisqu'il n'est pas encore tout à fait mature. Le jeune arbre et le dernier arbre mature restent sur le plateau.

Fin de la partie

Dans Logger, le nombre de tours est le même pour tous les joueurs. Lorsqu'un joueur atteint 10 points, la condition d'arrêt de la partie est validée. Tous les joueurs qui n'ont pas encore joué leur tour le font (exemple : le 2^{ème} joueur atteint 10 points. Les joueurs 3 et 4 ont encore un tour à jouer, mais pas le joueur 1. Toutefois, si le joueur 4 atteint 10 points, la partie s'arrête immédiatement.).

Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus d'activistes dans sa réserve qui gagne.