

Un jeu de
ANNICK LOBET
Illustré par
GAËTAN NOIR

2-5 JOUEURS
6 ANS ET +
20 MIN

Canopéa

But du jeu : Dirigez de main de maître l'aéronef pour atteindre les différentes «Cités Arbre» et ainsi trouver le maximum d'oiseaux en péril. Mettez-les ensuite à l'abri dans la cité de Canopéa. À la fin du 5^e voyage, votre équipage est victorieux si les oiseaux sauvés sont plus nombreux que ceux mis en cage par les braconniers.

Matériel

1 palet
Aéronef



1 Cité
Canopea



1 Repaire
Braconniers



6 Cités Arbre



1 plateau Mission



1 jeton
Voyage



1 propulseur



30 jetons Oiseau



5 jetons Braconnier



6 tuiles Mission



1 règlette

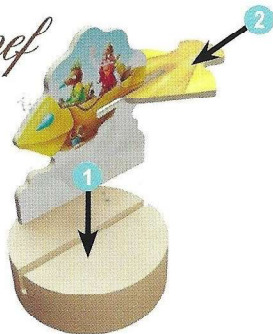


6 obstacles
(5 Damok et 1 Foudre)



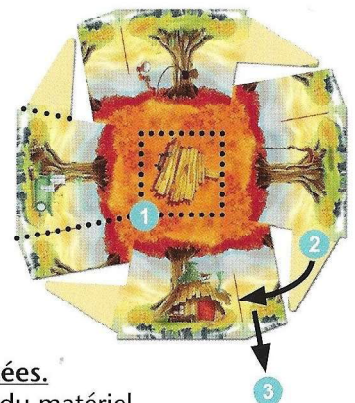
Montage Aéronef

- 1 Insérer l'aéronef dans le palet.
- 2 Insérer les ailes.



Montage Cités

- 1 Marquer tous les plis afin de faciliter les étapes suivantes.
- 2 Insérer la languette.
- 3 Tirer la languette délicatement vers le bas pour la coincer.
- 4 Répéter l'opération pour chaque languette.



Une fois assemblées, **les cités ne doivent plus être démontées.**

Rangez-les à l'envers dans la boîte, elle serviront à organiser le reste du matériel.

Note : vous pouvez également voir la vidéo de montage sur notre site : blam-edition.com/fr/canopea

Mise en place

Placez la cité *Canopéa* ① et le *Repaire des braconniers* ② au centre de la table puis disposez les 6 cités *Arbre* ③ autour. Toutes les cités sont espacées d'environ 15 cm (utilisez la règle dans sa longueur).

Mélangez face cachée les jetons *Oiseau* ④, puis placez au hasard 5 jetons (toujours face cachée) sur chaque cité *Arbre*.

Placez le palet *Aéronef* ⑤ près de la cité *Canopéa*.

Placez le plateau *Mission* ⑥ le plus loin possible des cités et empilez dessus face cachée 5 des 6 tuiles *Mission* ⑦ (remettez dans la boîte la 6^{ème} tuile *Mission* sans la regarder). Insérez le jeton *Voyage* ⑧ sous le plateau, dans l'encoche 1. Posez à côté les 5 jetons *Braconnier* ⑨ face *Lance-filet* visible.

La personne qui imite le plus beau chant d'oiseau prend le propulseur et révèle la première tuile *Mission*.

Note 1 : les obstacles *Damok* et *Foudre* ne sont pas utilisés lors de votre première partie. Voir page 6 pour leur utilisation.

Note 2 : nous vous conseillons pour vos premières parties de jouer sur un espace de jeu assez grand, voire par terre. Pour un challenge différent, vous pouvez tester par la suite différentes tailles d'aires de jeu.





Tu ne veux pas lire les règles ? Alors regarde comment jouer en vidéo.



Règle du jeu

Important : pour jouer en famille, ajustez la difficulté pour chaque joueur et joueuse (voir encart en page 5).

Une partie de Canopéa se compose de **5 voyages successifs**, qui se déroulent chacun sur plusieurs tours de jeu.

Chaque voyage est assorti d'une Mission.

Seuls les Oiseaux correspondant à la tuile Mission révélée peuvent être ramenés à Canopéa.



Il existe 6 types d'Oiseau :



Pour chaque type d'Oiseau, il y a 5 jetons de différentes épaisseurs : 2 fins, 2 moyens et 1 épais.

TOUR DE JEU :

Voir exemple page 5

Lorsque vous avez le propulseur, vous êtes Capitaine et vous dirigez l'aéronef.

Commencez par prendre conseil auprès de votre équipage puis frappez l'aéronef avec le propulseur pour le faire glisser en direction d'une cité. Vous pouvez ainsi le déplacer jusqu'à 3 fois.

Important ! Pendant la partie, l'aéronef et les cités se déplacent sur la table. Laissez-les toujours dans leur nouvelle position.

Note : Si l'aéronef se renverse, redressez-le à l'endroit où il est arrivé. Si un élément tombe de la table, repositionnez-le à 5 cm du bord de la table. Dans les 2 cas, poursuivez ensuite normalement votre tour.

Vous pouvez viser :

• soit une cité Arbre, pour en faire tomber des jetons Oiseau que vous pourrez accueillir à bord.

→ voir **A-EXPLORATION**



• soit Canopéa pour y mettre à l'abri les Oiseaux recueillis avant de repartir pour une nouvelle Mission.

→ voir **B-RETOUR**



Attention : vous pouvez subir dans certains cas une attaque des braconniers.

→ voir **C-ATTAQUE**



A EXPLORATION



Si l'aéronef touche une cité *Arbre* et fait tomber des jetons *Oiseau*, vous explorez cette cité :

- 1 - Révélez et regardez tous ensemble les jetons tombés de la cité.
- 2 - Reposez face cachée sur la cité les jetons *Oiseau* qui ne correspondent pas à la tuile *Mission* en cours.
- 3 - Insérez chaque jeton *Oiseau* correspondant à la *Mission* dans une encoche libre du plateau *Mission*.
Note : Si vous manquez d'emplacements disponibles, remplacez les jetons de votre choix face cachée sur la cité.

Donnez ensuite le propulseur à la personne située à votre gauche, qui devient Capitaine et joue à son tour.

B RETOUR



Si l'aéronef touche *Canopéa**, le voyage se termine :

- 1 - Insérez dans *Canopéa* tous les jetons *Oiseau* présents sur le plateau *Mission*.
- 2 - Enlevez tous les *Filets* sur le plateau *Mission* et reposez-les à côté, face *Lance-filet* visible.
- 3 - Avancez le jeton *Voyage* d'une encoche vers la droite
- 4 - Remettez dans la boîte la tuile *Mission* visible et révélez la suivante.

**Attention ! Si, en touchant Canopéa, des jetons Oiseau sortent entièrement, les braconniers les capturent : insérez alors les jetons dans le Repaire des braconniers.*

Gardez le propulseur. Vous disposez de nouveau de 3 déplacements pour commencer le nouveau voyage.

C ATTAQUE



Les braconniers attaquent SI :

- Le *Repaire des braconniers* est touché.
- Aucune cité n'a été touchée après 3 essais.
- Aucun *Oiseau* correspondant à la *Mission* en cours n'est tombé d'une cité *Arbre*.
- Plusieurs cités ont été touchées (*Canopéa*, *Repaire des braconniers* et/ou *Cités-arbre*). Si des *Oiseaux* de différentes cités sont tombés, remélangez les jetons et répartissez-les aléatoirement sur les cités touchées.

Déroulement de l'attaque :

1 - Prenez autant de jetons *Braconnier* qu'indiqué au dessus du *jeton Voyage* (1 jeton au 1^{er} voyage, 2 jetons au 2^{ème} voyage, etc) et lancez-les en l'air.

Note : S'il n'en reste pas assez, lancez ceux disponibles.

2 - Posez chaque jeton retombé sur la face *Filet visible* dans l'encoche correspondante : si cet emplacement est occupé par un *Oiseau*, il est capturé (insérez-le dans le *Repaire des braconniers*).

Donnez ensuite le propulseur à la personne située à votre gauche, qui devient Capitaine et joue à son tour.

FIN DU JEU

La partie prend fin à l'issue du 5^e voyage.

Les braconniers capturent tous les *Oiseaux* encore présents dans les cités *Arbre*.

Faites une pile avec les *Oiseaux* ramenés à *Canopéa* et une pile avec les *Oiseaux* des braconniers.

Si votre pile est plus haute que celle des braconniers vous remportez la partie !

Modulez la difficulté du jeu selon l'âge ou l'aptitude des joueurs !

Au sein d'une même partie, chacun choisit l'un des 4 modes ci-dessous.

1 • Mode guidé.

Le joueur déplace l'aéronef en le poussant jusqu'à ce qu'il touche une cité. Conseillé dès 4 ans

2 • Mode illimité.

Le joueur dispose d'un nombre de lancers illimité, jusqu'à ce qu'il atteigne son objectif.

3 • Mode intrépide.

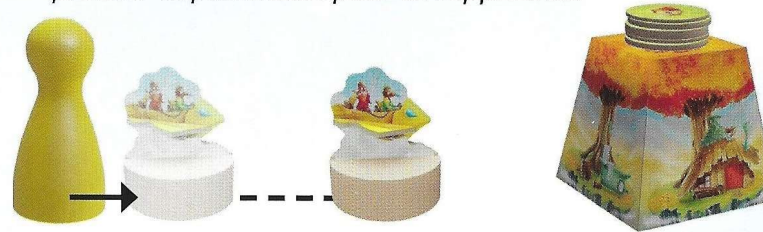
Le joueur dispose au maximum de 2 lancers par tour.

4 • Mode free style.

À la place d'utiliser le propulseur, le joueur lance l'aéronef à l'aide d'une pichenette. Ce mode peut se cumuler avec le mode «illimité» ou «intrépide».

Exemple d'un tour de jeu

- 1 Amelia est Capitaine. Comme elle est un peu loin de la cité de l'Arbre orange, elle décide d'utiliser son premier déplacement pour se rapprocher.



- 2 Amelia utilise son deuxième essai et parvient à toucher sa cible et fait tomber 3 des 5 jetons empilés sur la cité de l'Arbre orange.



- 3 La mission est de récupérer des **Oiseaux jaunes** : elle en a trouvé 2 qu'elle place dans des encoches vides. L'**Oiseau blanc** est reposé face cachée sur la cité de l'Arbre orange.

- 4 Amélia a fini son tour. Elle donne le propulseur à Ambroise, son voisin de gauche : il est le nouveau Capitaine ! Il consulte son équipe : «Est-ce qu'on va vers une autre cité Arbre pour trouver d'autres Oiseaux jaunes ou on rentre à Canopéa ?»

Variante avec obstacles

Après chaque victoire, cochez une case libre ci-dessous. Lors de la mise en place de votre prochaine partie, ajoutez les obstacles cochés.



Mise en place


Posez chaque obstacle entre *Canopéa* et une *Cité Arbre*, à 3 cm de celle-ci (utilisez la largeur de la règle).



BLAM!

FAQ : blam-edition.com/fr/canopea

QUAND L'AÉRONEF TOUCHE UN OBSTACLE, APPLIQUEZ L'EFFET NÉGATIF CORRESPONDANT :

→ Si vous percutez un oiseau Damok  :

Placez le *Damok* dans une encoche inutilisée du plateau *Mission*. Cet emplacement devient inaccessible jusqu'à la fin du voyage.

Continuez ensuite votre tour normalement.


Note 1 : si aucun emplacement n'est disponible, le *Damok* prend la place d'un Oiseau précédemment sauvé : cet Oiseau est alors inséré dans le *Repaire des braconniers*. Si tous les emplacements sont occupés par des *Filets*, le *Damok* est ignoré.

Note 2 : si un emplacement où se trouve un *Damok* reçoit un *Filet*, ce *Damok* est remis en jeu à 3 cm d'une cité de votre choix.

Lorsque l'aéronef revient à *Canopéa*, tous les *Damoks* sont remis en jeu (toujours à 3 cm d'une cité *Arbre* de votre choix, en direction de *Canopéa*).

→ Si vous percutez le pion Foudre  :

Les *Oiseaux* transportés sont perdus et le voyage prend immédiatement fin pour réparer l'aéronef :

- 1 - Insérez tous les *Oiseaux* du plateau *Mission* dans le *Repaire des braconniers*,
- 2 - Placez l'aéronef à côté de *Canopéa*,
- 3 - Retirez du plateau *Mission* les éventuels *Filets*,
- 4 - Avancez le jeton *Voyage*  d'une case,
- 5 - Ecartez la *Mission* en cours et révélez-en une nouvelle.

Donnez ensuite le propulseur à la personne située à votre gauche, qui devient *Capitaine* et joue à son tour.