




BOTANICUS



Dans Botanicus, vous allez créer votre propre jardin botanique. Vous avez donc recruté un jardinier et fait le nécessaire pour obtenir les plus belles plantes. Mais vous ne pourrez pas les planter n'importe où, ni les arroser n'importe comment. Vos visiteuses et visiteurs sont des personnes passionnées et exigeantes qui ont une idée très précise de ce qu'elles veulent admirer dans votre jardin.

Réussirez-vous à faire de l'ombre aux jardins des autres joueurs ?

À propos de ce livret de règles

Nous vous conseillons de commencer par lire ce livret de règles tranquillement, puis de mettre en place la partie, et **seulement après** d'expliquer le jeu aux autres joueurs. Nous avons rédigé ce livret avec de nombreux exemples et répétitions afin de faciliter la compréhension des règles et vos futures explications.

Les *exemples* et les *cas particuliers* sont écrits en italique. Dans un premier temps, ignorez les cas particuliers, ils vous aideront à répondre à des questions spécifiques qui pourraient se poser en cours de partie.

Nous utiliserons le terme « **Attention !** » pour attirer votre attention sur des points de **règles particulièrement importants**. En cas de doute sur un point de règles, commencez par lire ces paragraphes **Attention !**.

Botanicus possède deux niveaux de difficulté : le Jeu de Base  et la variante Expert .

Lorsque vous aurez joué plusieurs parties du Jeu de Base et que vous serez à la recherche de nouveaux défis, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à l'autre feuillet de règles qui vous présente cette variante Expert.

Profitez bien de votre joli jardin !






MISE EN PLACE


Les pages suivantes sont consacrées à la mise en place générale du Jeu de Base pour une partie à 4 joueurs.

Chaque joueur devra ensuite faire une mise en place individuelle, comme expliquée à la page 4.

Les modifications à apporter pour une partie à 2 ou 3 joueurs sont indiquées en *italique*.

Les modifications à apporter pour la variante Expert sont indiquées dans le feuillet de règles de la variante.

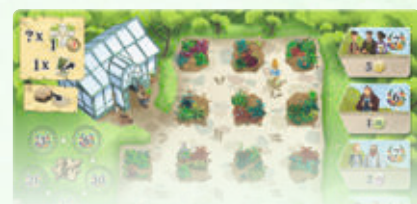
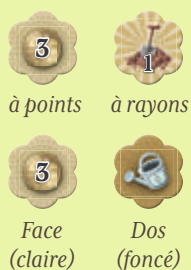
- 1 Posez au centre de la table le **plateau de jeu** affichant le symbole  en haut à droite.

- 2 Chaque joueur prend un **plateau Jardin** affichant le symbole  en bas à droite et le pose devant lui.

- 3 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions en bois de cette couleur.
 - Posez vos 5 **animaux** près du plateau de jeu à portée de main pour former une **réserve générale**.
 - Conservez vos autres pions en bois devant vous.
Rendez-vous p. 4 pour en savoir plus sur la Mise en Place Individuelle.



- 4 Triez les 16 **jetons Fleur** en fonction de leur **fond**. Il y a 8 jetons avec un fond à points et 8 jetons avec un fond à rayons.
 - Assurez-vous que la face **claire** de chaque jeton, soit la face visible.
 - Répartissez aléatoirement les jetons Fleur sur les cases correspondantes du plateau de jeu (les 8 jetons à points sur les rangées 1 et 2 ; les 8 jetons à rayons sur les rangées 3 et 4).



MATÉRIEL



1 plateau de jeu



4 plateaux Jardin



18 cartes Jardin



12 cartes Fin de partie



20 tuiles
Requête spéciale



120 Plantes



69 Pièces de monnaie



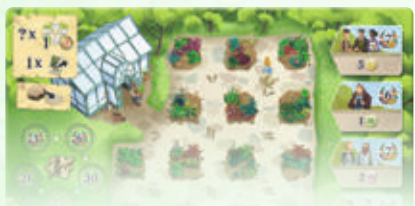
16 jetons Fleur



12 jetons Objectif




1 feuillet
« Variante Expert »



5 Triez les **jetons Objectif** en fonction de leur forme. Les jetons ronds sont destinés à la piste supérieure, les jetons carrés à la piste inférieure.

- Pour chaque forme, empilez les jetons en ordre croissant (la valeur la plus faible est à la base de la pile et la valeur la plus élevée au sommet de la pile). Posez chaque pile sur la case de droite de la piste correspondante.
 - Partie à 3 joueurs : retirez de chaque pile le jeton ayant la valeur la plus élevée. Rangez ces deux jetons dans la boîte, Ils ne seront pas utilisés pour la partie.
 - Partie à 2 joueurs : retirez de chaque pile les deux jetons ayant les valeurs les plus élevées. Rangez ces quatre jetons dans la boîte, Ils ne seront pas utilisés pour la partie.
- Enfin, pour chaque pile, prenez le jeton du dessus de la pile et placez-le sur la case située immédiatement à gauche.

6 Mélangez les **18 cartes Jardin** et empilez-les face cachée près du plateau de jeu.

 Vous n'aurez pas besoin des **12 cartes Fin de partie** pour le Jeu de Base. Vous pouvez les ranger dans la boîte.

7 Triez les **Plantes** selon leur niveau (de I à IV) et placez-les près du plateau de jeu.

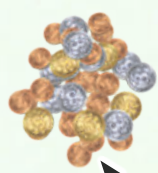
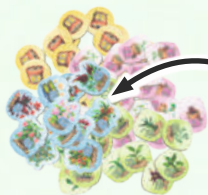
Note : le niveau de la plante est reconnaissable à la couleur et à la forme du jeton. Les différentes illustrations de plantes sur les jetons ne jouent aucun rôle.

8 Placez les **Pièces de monnaie** en tas près du plateau de jeu. Il s'agit de la Banque.

Conseil : nous vous recommandons de placer environ la moitié des pièces de monnaie et des plantes de chaque côté du plateau de jeu, afin que tous les joueurs puissent y accéder facilement.



Défausse



4 Fleurs en 4 couleurs



12 Jardiniers en 4 couleurs



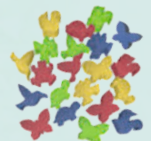
4 Bourses en 4 couleurs



4 Brouettes en 4 couleurs



4 Pelles en 4 couleurs



20 Animaux en 4 couleurs



5 Boîtes de rangement

Nous vous proposons 5 boîtes en carton dans lesquelles ranger tout le matériel après votre première partie.

Note : il y a plus de plantes et de pièces de monnaie que nécessaire pour le jeu (mieux vaut plus de plantes que pas assez !). Si vous ne pouvez pas tout ranger dans les boîtes prévues, mettez les éléments surnuméraires dans une autre boîte.





MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

1 Mélangez face cachée les 20 tuiles Requête spéciale.

Chaque joueur prend 5 tuiles au hasard, les retourne face visible et les place à droite de son plateau Jardin, de telle sorte qu'une tuile Requête spéciale se trouve à côté de chaque rang de massifs de fleurs.

L'ordre dans lequel vous répartissez vos tuiles n'a pas d'importance. Vous pourrez les réorganiser un peu plus tard (voir Préparation, p.7).



Dos



Face visible

2 Chaque joueur reçoit de la Banque des pièces de monnaie pour un montant de départ de 6. (1 pièce de valeur 3 ou 5 correspond à 3 et 5 pièces de monnaie.)

3 Chaque joueur installe ses pions comme suit :

- Posez **1 jardinier** sur la fontaine de votre jardin. C'est son emplacement de départ.
- Posez votre **bourse** sur la case Départ de la piste Bourse du plateau de jeu.
- Posez votre **brouette** sur la case Départ de la piste Brouette.
- Posez votre **pelle** sur la case Départ de la piste Pelle.
- Posez **1 jardinier** sur la case 0 de la piste Points de Victoire.
- Vous n'avez pas besoin du jardinier restant pour le Jeu de Base, rangez-le dans la boîte.



4 Empilez votre pion Fleur (parfois simplement appelé « Fleur » dans la suite de ces règles) avec celui des autres joueurs, sur la case Départ de la zone Action du plateau de jeu.

En bas à droite de votre plateau Jardin, l'icône ci-contre indique la place de votre Fleur dans cette pile.



- *Partie à 3 joueurs : ignorez la position de la Fleur du plateau Jardin qui n'est pas utilisé.*
- *Partie à 2 joueurs : ignorez la position des Fleurs des deux plateaux Jardin qui ne sont pas utilisés. Ensuite, prenez l'une des Fleurs d'une couleur qui n'est pas jouée et posez-la sur le dessus de la pile, sans vous soucier de la place qu'elle devrait normalement occuper. Rendez-vous p.7 pour en savoir plus sur l'Ordre du Tour.*



Rouge a le plateau Jardin avec l'icône ci-contre. Sa Fleur est en bas de la pile.



Par-dessus se trouve la Fleur de **Vert**.



Puis celle de **Jaune**.



Vous posez votre Fleur au sommet de la pile, comme indiqué par votre icône.

BUT DU JEU

Dans Botanicus, vous jouez l'un après l'autre et les uns contre les autres, mais **pas en sens horaire**.

Vous tentez d'amasser le maximum de Points de Victoire  en satisfaisant des **Requêtes**, en avançant vos pions sur les différentes **Pistes** et en aménageant le plus beau jardin pour l'**Évaluation finale**.

Organisation du livret de règles

Nous commencerons par vous expliquer tout ce que vous pouvez faire dans votre jardin (Plateau Jardin & Requêtes, p.5), puis comment se déroule un tour (Votre Tour, p.6 ; Ordre du Tour & Déroulement de la partie, p.7). Pour finir, nous regarderons en détail comment obtenir toutes les choses fabuleuses dont vous avez besoin pour jouer (Les Actions, p.8).

PLATEAU JARDIN

Vous pouvez voir sur votre plateau que votre jardin est organisé en massifs, formant des lignes et des colonnes. Au cours de la partie, vous pourrez fleurir ces massifs en y mettant des plantes.

- Pour fleurir un massif : placez un jeton Plante sur l'un de vos massifs. Nous vous expliquerons cela plus en détail un peu plus tard (voir *Fleurir un massif*, p.9).
- Mais il y a une petite contrainte : vous ne pouvez travailler que les massifs qui se trouvent **autour de votre jardinier**. Il ne peut s'occuper que des **quatre massifs** qui lui sont **adjacents**. Cette règle s'applique à **toutes les actions** qui utilisent des plantes.
- Vous pouvez déplacer votre jardinier au début de votre tour ou grâce à des actions spéciales. Il se déplacera en passant d'une trace de pas à une autre. (Pour plus de précisions, voir *Votre Tour*, p.6 et *Les Actions*, p.8.)



Votre jardinier est ici. Vous pouvez donc effectuer des actions liées aux plantes sur ces 4 massifs.

REQUÊTES

Les requêtes symbolisent les demandes des visiteurs qui viennent se promener dans votre jardin. Ces derniers ont une idée très précise de ce qu'ils veulent voir et ne seront satisfaits que si vous exaucez leur souhait, en échange de quoi ils vous témoigneront leur reconnaissance (sous forme de Points de Victoire).

Chaque requête vous indique une combinaison et un nombre de plantes nécessaires pour satisfaire cette requête.

Chaque requête est assignée à une ligne de massifs.

Pour satisfaire une requête, vous devez posséder les **plantes indiquées** dans la **ligne de massifs** qu'elle désigne.

La position de la plante dans la ligne n'a pas d'importance.

Dès que la requête a été satisfaite, vous marquez **immédiatement** les Points de Victoire illustrés.

Vous ne pouvez satisfaire chaque requête **qu'une seule fois**.

Chaque ligne de massifs dispose d'une requête standard et d'une requête spéciale.

Pour chaque ligne, vous devez **d'abord** satisfaire la **requête standard** illustrée sur votre plateau Jardin. Dès qu'une requête standard est satisfaite, **recouvrez-la avec la tuile Requête spéciale** qui est à côté d'elle. Cette requête spéciale est désormais active, vous pourrez donc tenter de la satisfaire.

Vous pouvez satisfaire les requêtes actives dans l'**ordre de votre choix**.

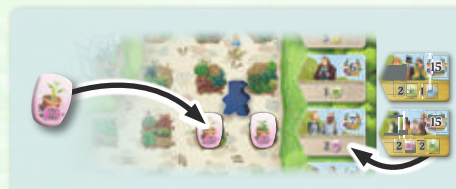
Lors de la préparation de la partie, vous répartirez comme vous voulez les tuiles Requête spéciale entre vos différentes lignes de massifs (voir *Préparation*, p.7).

Lorsque vous avez satisfait une requête spéciale, retournez la tuile face cachée.


Bravo, il n'y a rien d'autre à faire de plus. Vous pouvez maintenant vous consacrer à une nouvelle requête !

Cas particulier : il peut arriver qu'une requête soit satisfaite pendant la résolution de plusieurs actions. Dans ce cas, occupez-vous d'abord de la requête avant de poursuivre avec les actions qu'il vous reste à effectuer. Il est ainsi possible que plusieurs requêtes soient satisfaites au cours d'un même tour.





Exemple : vous placez une plante de niveau II sur cette ligne. Sa requête standard (une demande de 2 plantes de niveau II) est alors satisfaite et vous rapporte 7 Points de Victoire. Vous recouvrez la requête standard avec la tuile Requête spéciale qui était posée à côté d'elle.



Un peu plus tard dans la partie, vous placez cette plante de niveau III sur la ligne. La requête spéciale (une demande de 2 plantes de niveau II et de 2 plantes de niveau III) est ainsi satisfaite. Marquez ses Points de Victoire et retournez la tuile.

Voyons maintenant comment se déroule votre tour.



VOTRE TOUR

Comment fait-on pour planter, arroser et résoudre toutes les autres actions du jeu ?

Votre tour se compose toujours de 2 phases. Un rappel de ces phases se trouve dans le coin supérieur gauche de votre plateau Jardin.

1. Déplacez votre pion Jardinier et/ou jouez 1 carte Jardin (dans l'ordre de votre choix)



Au début de votre tour, vous pouvez déplacer votre **jardinier sur votre plateau Jardin**. Le jardinier se déplace toujours d'une **trace de pas** vers une autre. Il ne peut pas se déplacer en diagonal (il ne peut pas sauter au-dessus des massifs !).

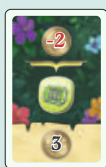
Vous pouvez déplacer votre jardinier **d'autant de traces de pas que vous le souhaitez**. Cependant vous devez **dépenser 1 pièce de monnaie pour chaque déplacement**. Si vous n'avez pas d'argent, vous ne pouvez pas déplacer votre jardinier.



Vous déplacez votre jardinier 2 fois. Vous devez dépenser 2 pièces.

Vous pouvez aussi jouer **1 seule carte Jardin** de votre main.

Vous avez alors 2 possibilités :



Coût

Action

Vendre une carte

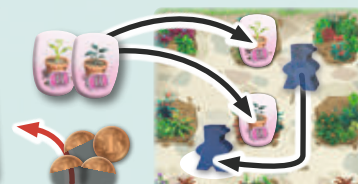
- Si vous souhaitez utiliser l'action de la carte (indiquée au centre), vous devez **dépenser 2 pièces**. Vous effectuez alors l'action **immédiatement**.
- Vous pouvez choisir de « vendre » la carte. Vous n'effectuez pas l'action indiquée par la carte, mais gagnez **3 pièces** à la place.

Les cartes Jardin jouées sont posées face visible dans la défausse.

Vous pouvez effectuer les actions *Déplacer* et *Jouer une carte Jardin* dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez aussi n'effectuer qu'une seule de ces actions, voire ne rien faire. Vous devez cependant terminer entièrement une action avant d'en commencer une autre.

Continuez ensuite avec la deuxième phase.



Vous commencez par jouer cette carte. Vous payez 2 pièces et placez 2 plantes de niveau II dans les massifs adjacents à votre jardinier. Ensuite, vous dépensez 2 autres pièces pour déplacer votre jardinier vers cette case.

2. Placez votre pion Fleur et effectuez l'action illustrée



Vous **devez** toujours placer votre Fleur sur une des 4 **cases Fleur de la colonne suivante** de la zone Action du plateau de jeu. Vous effectuez alors **immédiatement l'action illustrée juste à côté** (voir *Les Actions*, p.8).

Les cases Fleur des colonnes foncées de la zone Action sont occupées par des **jetons Fleur**. Lorsque vous placez votre Fleur dessus, vous effectuez 2 actions : **l'action illustrée sur le jeton** que vous venez de recouvrir **ET l'action illustrée sur le plateau juste à côté**. Vous êtes libre de les effectuer dans l'ordre de votre choix.

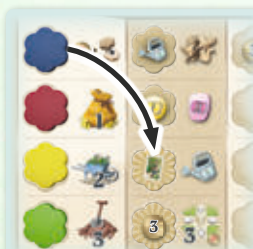
Note : les jetons Fleur restent à leur place, ils ne sont pas retirés. Vous placez juste votre pion Fleur dessus.



Si une case Fleur est déjà occupée par **une ou plusieurs Fleurs**, vous pouvez **tout de même y placer la vôtre** et effectuer l'action illustrée juste à côté. Vous devez cependant dépenser **3 pièces pour chaque Fleur** qui occupe déjà la case. Vous posez ensuite votre Fleur sur le dessus de la pile de Fleurs de cette case.

Note : un petit rappel illustré est présent à gauche du plateau de jeu.

Attention ! Lorsque vous placez votre Fleur **dans une colonne foncée** sur une case déjà **occupée** par une autre Fleur, vous n'effectuez **que l'action visible**, c'est-à-dire l'action illustrée juste à côté de votre Fleur. L'action du jeton Fleur n'est effectuée **que** par le joueur qui recouvre en premier ce jeton avec sa Fleur.



C'est à **vous** de jouer. Vous placez **votre Fleur** sur cette case. Vous effectuez l'action illustrée juste à côté (arroser) et l'action du jeton Fleur (piocher une carte Jardin).



Plus tard c'est au tour de **Jaune**, qui place son pion Fleur sur la même case que vous. **Jaune** paye donc **3 pièces** à la Banque et effectue uniquement l'action illustrée sur le plateau de jeu (arroser).

L'ORDRE DU TOUR

Mais je joue à quel moment moi ? Botanicus ne se joue pas en sens horaire.

L'Ordre du Tour est déterminé par la **place occupée par les Fleurs** sur le plateau de jeu. Le joueur actif est celui dont la Fleur occupe la position **la plus haute dans la colonne précédemment jouée**. C'est ce que nous appelons la « **Règle du plus haut** ».

Que signifie « le plus haut » ?

Le moment où vous allez effectuer votre tour va être déterminé par l'ordre des cases Fleur et la position de votre Fleur dans la pile lorsqu'elles sont plusieurs sur une même case.

1. Ordre des cases Fleur

Chaque colonne est constituée de 4 cases Fleur. Le joueur qui va effectuer son tour est celui dont la Fleur occupe la **case la plus haute de la colonne**. Vous ne tenez compte que de la colonne dans laquelle **tous** les joueurs ont précédemment placé leur Fleur. Le joueur suivant à effectuer son tour est celui dont la Fleur occupe la deuxième case la plus haute de la colonne, et ainsi de suite.

2. Position dans la pile

Il est possible que **plusieurs pions Fleurs** soient empilés sur une même case (c'est aussi le cas au début de la partie). Dans ce cas-là, Le joueur qui va effectuer son tour est celui dont la Fleur est située au **sommet** de la pile.

Attention ! L'ordre du tour est déterminé d'abord par l'ordre des cases Fleur puis, le cas échéant, par la position du pion Fleur dans la pile.

Procédez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué **un tour**, autrement dit jusqu'à ce que toutes les Fleurs soient passées dans la **colonne suivante**.

C'est alors à la personne dont la Fleur occupe la case la plus haute de cette colonne d'effectuer un nouveau tour, et ainsi de suite.

Note : il peut donc arriver qu'une même personne joue deux fois de suite.





Au début de la partie, toutes les Fleurs sont empilées. Votre **Fleur bleue** est au sommet de la pile. C'est donc à **vous** de commencer, en déplaçant **votre Fleur** vers l'une des cases de la première colonne, puis en effectuant l'action indiquée. C'est ensuite au tour de **Jaune**, puis de **Vert** et enfin de **Rouge**.



Rouge a placé sa Fleur dans la case la plus haute de la colonne et par conséquent c'est à nouveau son tour. C'est ensuite le tour de **Jaune** qui s'était placé sur **votre** Fleur. Puis **vous** jouez et après c'est au tour de **Vert**.

Modifications pour une partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, vous jouez avec 1 Fleur d'une **couleur supplémentaire**. Celle-ci est neutre et **occupe** à chaque fois 1 case Fleur.

Le joueur qui est le premier à effectuer son tour déplace la Fleur neutre vers une **case Fleur de son choix**. Ensuite seulement, il joue son tour. La case occupée par la Fleur neutre est considérée occupée, comme si une 3^e personne participait à la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Botanicus se déroule en 3 temps. Un rappel figure en bas à gauche du plateau de jeu.



1. Préparation et 1^{ère} manche

1. Assignez tout d'abord à chaque ligne de votre plateau Jardin une des 5 tuiles Requête spéciale que vous avez reçues lors de la mise en place. Placez à côté de votre plateau chaque tuile, en la faisant pointer vers la requête standard à laquelle vous souhaitez l'associer.

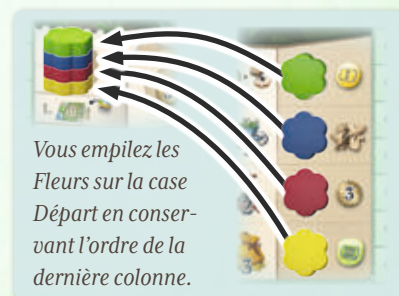
Si nécessaire, reportez-vous à la p.5 pour relire la section sur les Requetes.

Rappel : ce n'est qu'une fois la requête standard satisfaite que vous pouvez activer la requête spéciale de la ligne. Il est donc judicieux d'associer les requêtes spéciales à des requêtes standards qui ont des demandes similaires.

Note : certaines requêtes requièrent d'avoir 4 plantes dans une ligne de massif. Cela n'est pas possible partout dans votre jardin !

La partie commence alors avec la 1^{ère} **manche**. Les joueurs effectuent une succession de tours comme décrit précédemment. Une fois que **toutes les Fleurs** sont arrivées dans la **dernière colonne**, la 1^{ère} manche est terminée.

Remettez alors toutes les Fleurs sur la **case Départ** de la zone Action du plateau de jeu, en les empilant dans le même ordre qu'elles avaient dans la dernière colonne.



Vous empilez les Fleurs sur la case Départ en conservant l'ordre de la dernière colonne.



2. 2^e manche



Avant de démarrer cette nouvelle manche, vous devez **retourner tous les jetons Fleur**. Les jetons restent à leur place, mais c'est désormais leur face foncée qui est visible. Cela va renouveler les actions disponibles.

Vous jouez la 2^e manche comme la première **jusqu'à ce que toutes les Fleurs parviennent à la dernière colonne**.

À la fin de cette 2^e manche, les Fleurs sont encore remises sur la **case Départ**, en les empilant dans le même ordre qu'elles avaient dans la dernière colonne.

3. Dernière action et Évaluation finale



Maintenant, en respectant l'ordre des Fleurs, chacun joue un dernier tour, en effectuant **1 action** de l'**une des 3 pistes**.

Attention ! Il s'agit d'un tour normal. Vous pouvez donc déplacer votre jardinier et/ou jouer une carte Jardin. Vous pouvez également dépenser des pièces pour avancer de plus de 1 case sur la piste que vous avez choisie (*rendez-vous à la page suivante pour en savoir plus*).



La partie est maintenant terminée, on passe à l'**Évaluation finale**. En commençant avec le joueur qui possède le moins de Points de Victoire, chaque joueur évalue les **colonnes de son plateau Jardin**.

Vous marquez des points pour **chaque colonne entièrement fleurie**.

Ne sont prises en compte que les colonnes dont **chaque massif contient une plante**.

Recherchez alors dans chacune de ces colonnes la **plante** qui a le **niveau le plus élevé**.



Le nombre de points attribués en fonction du niveau de la plante est indiqué sur votre plateau Jardin. Chaque colonne ne vous rapporte des points que **1 seule fois**, peu importe qu'elle comporte plusieurs plantes ayant le niveau le plus élevé.

Exemple : une colonne entièrement composée de plantes de niveau III vous rapporte le même nombre de points qu'une colonne entièrement composée de plantes de niveau I et d'une seule plante de niveau III.

Enfin vous marquez **1 Point de Victoire** pour chaque groupe de **3 pièces de monnaie** en votre possession.

À l'issue de l'Évaluation finale, la personne qui possède le plus de Points de Victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est la personne dont la Fleur est la plus proche du sommet de la pile de pions Fleur (ou celle qui parvient à citer en premier 4 noms de plante en latin). *Toutes nos félicitations !*



Vous avez entièrement fleuri 2 colonnes.

Dans celle de gauche, le niveau le plus élevé des plantes est le niveau III. Vous marquez 9 points.

Pour l'autre colonne, vous marquez 15 points, le niveau le plus élevé des plantes présentes étant le niveau IV. Au total, vous marquez donc 24 points.

LES ACTIONS

Au cours de la partie, vous réaliserez de nombreuses choses qui vous feront « gagner des actions ».

Lorsque vous gagnez **plusieurs actions**, c'est à vous de **décider l'ordre** dans lequel vous les résolvez. Mais vous devez avoir entièrement terminé une action **avant** de commencer la suivante. Vous avez toujours la possibilité d'ignorer une action totalement (c'est-à-dire ne rien prendre de ce qu'elle propose) ou partiellement (c'est-à-dire ne prendre qu'une partie de ce qu'elle propose).

Exemple : au lieu de 2 pièces, vous pourriez ne prendre qu'un seul. Mais il ne serait pas possible de prendre 1 pièce et 1 pièce.

Les pistes

Il existe 3 pistes sur le plateau de jeu : Bourse, Brouette et Pelle. Elles vous permettront de gagner d'autres actions.



Ces symboles ont toujours un **nombre** inscrit dessus. Lorsque vous effectuez une de ces actions, le nombre vous indique de **combien de cases** vous pouvez avancer votre pion au **maximum** sur la **piste correspondante**. (Vous pouvez donc avancer de moins de cases que le nombre indiqué.)



- Vous déplacez toujours votre pion vers la **droite**, le long du chemin illustré. Parfois vous avez la possibilité de choisir entre plusieurs chemins, mais vous ne pouvez jamais revenir en arrière.
- Vous gagnez toujours **toutes les actions** de la case sur laquelle votre pion **termine** son déplacement, jamais celles des cases qu'il a traversées. Peu importe que la case sur laquelle vous vous arrêtez soit occupée ou non par le pion d'un autre joueur.



- Si plusieurs actions sont illustrées sur la case, **vous choisissez l'ordre** dans lequel vous les résolvez.
- Vous devez avancer votre pion **d'au moins 1 case** si voulez gagner les actions illustrées sur une case. (Autrement dit, rester sur place ne vous fera pas gagner les actions de votre case.)



Il existe des chemins **payants** sur la piste Pelle. Pour suivre ces chemins vous devez payer le coût indiqué. Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas déplacer votre pion en empruntant ce chemin.



Actions obtenus



Ce symbole vous indique que vous avez gagné un déplacement de 2 cases sur la piste Pelle. Si vous souhaitez vous déplacer vers la deuxième case à droite, vous devrez payer 2 pièces à la Banque, comme indiqué sur le chemin par le -2 rouge. Si vous payez, vous arrivez sur une case qui vous rapporte 2 plantes de niveau I 🌱. Si vous ne pouvez pas payer ce coût, vous pourriez n'avancer que de 1 case ou bien choisir une autre action avec votre Fleur.



Si vous voulez **avancer d'un nombre de case supérieur** à celui indiqué par l'action, vous avez la possibilité d'acheter des cases supplémentaires. **Chaque case supplémentaire coûte 3 pièces** (un rappel figure sur le plateau de jeu).
Note : n'oubliez pas d'y ajouter le coût des chemins payants que vous pourriez emprunter !



Vous pouvez **avancer d'un nombre de case inférieur** à celui permis par l'action. Chaque case non utilisée lors de votre déplacement vous rapporte immédiatement **1 Point de Victoire**.



Vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Bourse. Vous dépensez 3 pièces pour avancer d'une case supplémentaire. Vous avancez donc de 2 cases, en choisissant le chemin du bas et gagnez 2 pièces et 1 carte Jardin.

Quand vous atteignez la **dernière case** d'une piste, vous **devez** y laisser votre pion. Comme indiqué ci-dessus, vous gagnez 1 Point de Victoire pour chaque case restante non utilisée lors du déplacement.

Après avoir effectué les actions illustrées sur la case (autrement dit à la fin de votre tour), **remettez votre pion sur la case Départ de cette piste**. Vous pourrez recommencer à avancer sur cette piste, en vous déplaçant vers la droite.

Note : à la fin des pistes Bourse et Pelle, vous recevrez un jeton Objectif (voir Points de victoire et Jetons Objectif, p.10).



Vous pouvez déplacer votre pion de 3 cases sur la piste Brouette. Mais après avoir avancé de 2 cases, vous atteignez la fin de la piste et devez donc vous arrêter. Comme indiqué, vous marquez 7 Points de Victoire et 1 point de plus pour la 3^e case non utilisée du déplacement. Puis vous arrosez 2 fois. Pour finir vous remettez votre pion Brouette sur la case Départ de cette piste. C'est maintenant le tour de la joueuse suivante.

Argent



Vous **gagnez** la quantité indiquée de pièces. Ajoutez-les à votre réserve personnelle.



Vous devez **dépenser** la quantité indiquée de pièces de votre réserve personnelle.

Lorsque vous dépensez des pièces ou payez un coût, remettez à la Banque des pièces de votre réserve personnelle.
 Lorsque vous gagnez des pièces, prenez-les à la Banque.

Fleurir un massif

Il existe 4 niveaux de plantes : I, II, III, IV.



Le niveau I représente les graines de la plante.



Le niveau II représente les cotylédons.



Le niveau III représente le jeune plant.



Le niveau IV représente la plante en pleine floraison.

Vous prenez dans la réserve la **plante du niveau indiqué** et la placez **immédiatement** sur l'un des massifs de votre jardin.

Rappel : vous ne pouvez fleurir que les massifs qui se trouvent autour de votre jardinier (voir Plateau Jardin, p.5).

- Une fois planté vous ne pouvez **ni déplacer, ni retirer** votre jeton Plante.
- Vous pouvez cependant l'arroser (voir l'action de la page suivante) ou le **remplacer** par d'autres plantes.

Cas particulier : si la réserve ne dispose plus de plantes du niveau dont vous avez besoin, prenez une plante d'un autre niveau et posez-la en l'inclinant de 90° sur le massif. Dès qu'une plante de ce niveau sera de nouveau disponible, vous pourrez l'échanger.



Arroser les plantes



Vous arrosez **1 plante au choix**, mais comme toujours parmi celles qui sont adjacentes à votre jardinier. Vous remettez dans la réserve générale le jeton de la plante que vous venez d'arroser et prenez à la place une **plante du niveau immédiatement supérieur**. Cette nouvelle plante remplace la précédente dans le massif.

Si vous gagnez plusieurs fois l'action Arroser, vous avez le droit de les utiliser sur **une même plante** ou de les **répartir sur plusieurs plantes**. Les plantes de niveau IV  ne peuvent plus être arrosées.

Déplacer son jardinier



Cette action vous permet de déplacer **gratuitement** votre jardinier.

Vous pouvez le déplacer **d'autant de traces de pas** que le nombre indiqué **en bas à gauche** du symbole. Vous n'avez rien à dépenser pour ces déplacements.

Rappel : dans le Jeu de Base, vous devez normalement payer 1 pièce pour chaque déplacement effectué par votre jardinier (voir Votre Tour, p.6).

Vous avez le droit de déplacer votre jardinier d'un nombre de traces de pas inférieur à celui indiqué, mais vous ne gagnez rien en échange des déplacements non utilisés.

Attention ! Vous ne pouvez **jamais** effectuer d'autres actions **entre** les déplacements. Le déplacement du jardinier doit être complètement terminé avant que vous ne puissiez commencer une autre action.

Piocher une carte Jardin



Vous gagnez **1 carte Jardin**. Piochez la carte du dessus de la pile et ajoutez-la à votre main **sans la montrer** aux autres joueurs. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Rappel : c'est au début de votre tour que vous pouvez jouer 1 seule carte Jardin de votre main (voir Votre Tour, p.6). Vous ne pouvez donc jamais jouer une carte Jardin que vous gagnez au cours de votre tour.

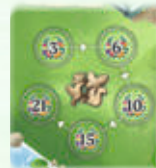
Cas particulier : si la pile de cartes Jardin est vide, mélangez les cartes de la défausse pour reconstituer une nouvelle pile.

Animaux



Cette action vous permet de prendre **1 animal de votre couleur** dans la réserve générale. Dans le Jeu de Base le type d'animal que vous prenez n'a aucune importance.

Posez-le sur la **première case « Points » libre** de votre plateau. Vous marquez **immédiatement** les points que vous venez de recouvrir avec votre animal. (Vous marquez 3 points pour le premier animal, 6 points pour le second, 10 points pour le troisième, etc.)



Vous prenez votre oiseau dans la réserve générale. Comme la première case Points est occupée par votre papillon, vous posez l'oiseau sur la case suivante et marquez immédiatement 6 points.

Points de Victoire et jetons Objectif



Vous marquez immédiatement les **Points de Victoire** indiqués, en avançant votre jardinier de la piste Points de Victoire.

Dès que vous avez atteint 100 points, couchez votre jardinier et continuez d'avancer sur la piste.



Lorsque vous récupérez un **jeton Objectif** en atteignant la fin d'une piste, vous gagnez ce jeton Objectif et marquez les Points de Victoire qui sont inscrits dessus. Ce jeton Objectif n'est désormais plus disponible pour les autres joueurs.



Prenez ensuite le jeton Objectif du dessus de la pile qui est à côté de la piste et placez-le sur la case qui a été libérée.

Vous pouvez avoir en votre possession plusieurs jetons Objectif provenant d'une même piste.

Lorsque la pile de jeton Objectif est épuisée, vous ne gagnerez plus de jeton en arrivant au bout de la piste.

Pole Position



Lorsque vous êtes la **première personne** à placer votre Fleur sur cette case, vous gagnez **3 pièces**. Si la case est déjà occupée, vous pouvez comme d'habitude y placer votre Fleur, mais vous ne gagnerez pas de pièces !

Le symbole illustré juste à côté signifie que **vous ne devez jamais payer** pour poser votre Fleur sur cette case. Et cela peu importe le nombre de Fleurs qui occupent déjà cette case.

Note : vous pouvez utiliser cette case lorsque vous n'avez plus d'argent et que vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer d'autres actions. Cette case est également utile, si vous voulez augmenter vos chances de vous positionner en premier dans la colonne suivante.



Lors de son tour, **Jaune** a placé sa Fleur sur la case du haut de la colonne et a gagné 3 pièces.

Comme **vous** voulez absolument être la première à vous placer dans la colonne suivante, vous posez votre Fleur sur celle de **Jaune**. Vous ne dépensez aucune pièce pour cela, mais ne gagnez rien non plus.

Exemple d'un (long) tour :



C'est **votre** tour.

Vous jouez cette carte Jardin : vous payez 2 pièces et arrosez vos deux plantes de niveau III qui sont adjacentes à votre jardinier. Vous remettez les jetons dans la réserve et en prenez 2 de niveau IV, que vous posez sur les mêmes massifs. Vous avez ainsi rempli votre requête spéciale et marquez immédiatement 10 Points de Victoire.

Vous décidez de ne pas déplacer votre jardinier.

Vous placez ensuite votre Fleur sur cette case.

Vous commencez par déplacer gratuitement votre jardinier 2 fois. Vous abandonnez le 3^e déplacement.

L'autre action vous permet d'avancer de 1 case sur la piste Pelle. Vous dépensez 2 pièces pour emprunter le chemin du haut et posez votre pion sur la dernière case de la piste. Cela vous rapporte 1 plante de niveau II, que vous placez immédiatement sur un massif adjacent à votre jardinier.

Cela vous permet de remplir la requête standard de cette ligne et de marquer 9 Points de Victoire.

Vous prenez également le jeton Objectif de cette case et marquez ses 24 Points de Victoire. Pour finir, vous remettez votre pion Pelle sur la case Départ de la piste Pelle et posez le jeton Objectif 18 sur la case précédemment occupée par le jeton 24. C'est maintenant le tour de la joueuse suivante.

Auteurs : Vieri Masseini & Samuele Tabellini

Illustrations : Marcel Gröber

Graphisme : Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück

Adaptation Française : Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de localisation : J-F Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez



EDGE
S T U D I O

Remerciement des Auteurs :

Nous remercions sincèrement Michela et Sara, qui nous ont patiemment accordé le temps dont nous avions besoin tout au long du développement. Merci à vous deux pour votre précieux soutien.

Et un grand merci à Moritz, qui a non seulement cru en deux nouveaux jeunes auteurs, mais qui nous a aussi guidés et aidés dans la conception du jeu de bout en bout. Nous nous sommes vraiment amusés tous ensemble !

Et enfin, un grand merci à tous nos amis qui ont passé tant de temps avec nous pour tester le jeu !

Nous nous sentons concernés par les questions d'égalité et de diversité. Toute personne souhaitant en savoir plus à ce sujet peut le faire en se rendant sur la page d'accueil du site internet de Hans im Glück : www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html (en allemand)





Pour ceux d'entre vous qui s'intéressent à la botanique, nous avons rassemblé ici quelques informations sur les plantes de niveau IV. Cela n'a aucun impact sur les règles du jeu !



Pavonie, Candélabre brésilien

Famille : Malvacées.

La famille est divisée en neuf sous-familles et contient environ 243 genres et entre 4 225 à 4 300 espèces. Les plantes utiles les plus connues sont la guimauve potagère, le cacaoyer et le coton.



Médinilla Magnifica

Famille : Mélastomatacées.

C'est l'une des rares espèces de Médinilla à posséder de magnifiques inflorescences terminales, pendantes, pyramidales et de couleur rose à rougeâtre, avec parfois plus de cent fleurs individuelles.



Nepenthes Alata

Famille : Népenthacées (plantes à gourdes).

Il s'agit d'une plante carnivore originaire des Philippines, qui possède dans ses gourdes deux rebords semblables à des dents.



Guzmania Broméliacées

Famille : Broméliacées.

Les fleurs, toujours au nombre de 3, ont la forme d'un entonnoir pour recueillir l'eau. Ses graines ont un « parachute », comme celles du pissenlit.



Anthurium

Également appelée « Fleurs de flamant rose ».

Famille : Aracées. Entre 600 et 1000 espèces, elles constituent le genre le plus riche en espèces. L'*Anthurium* est principalement répandu en Amérique centrale et en Amérique du Sud, ainsi que dans les Caraïbes.



Orchidée

Famille : Orchidacées.

Les deux tubercules en forme de testicules des orchidées (du grec « orchis » qui signifie « testicule ») ont donné son nom à cette famille de plantes. Elle constitue la deuxième plus grande famille de plantes à fleurs angiospermes.



Hibiscus

Hibiscus est un genre de plantes de la sous-famille des Malvoideae au sein de la famille des Malvacées. Cette plante ornementale très appréciée est bien connue de tous. Les fruits de la capsule à cinq loges s'ouvrent en deux parties = loculicides.



Strelitzia Reginae

Également appelée Oiseau de paradis.

Famille : Strelitziacées.

C'est une plante herbacée vivace à feuilles persistantes qui atteint des hauteurs de 80 à 200 cm. Les feuilles basales ressemblent à celles des bananiers et mesurent de 0,25 cm à 1 mètre de long.



Mammillaria Elongata

Également appelée Mammillaire allongée.

Famille : Cactacées.

Ce cactus forme des coussinets avec des pousses cylindriques allongées de 1 à 3 cm de diamètre. Ses verrues sont en forme de cône élancé, ses axilles (presque) glabres.



Dracunculus Vulgaris

Également appelée Arum dragon.

Appartient lui aussi à la famille des Aracées.

La ressemblance familiale est évidente. Elle dégage une odeur de viande en décomposition qui attire les insectes pollinisateurs, principalement des mouches.



Bougainvillee Glabre

Famille : Nyctaginacées (comme la fleur miraculeuse).

La bougainvillee prend la forme d'arbustes grimpants à feuilles persistantes qui peuvent atteindre jusqu'à 10 m de hauteur. Ses petites fleurs blanches sont entourées de bractées aux couleurs vives.



Crassula Ovata

Aussi appelé arbre de Jade.

Famille : Crassulacées.

Elle pousse volontiers en association avec des espèces d'aloès, d'euphorbes, de *Portulacaria afra* et autres espèces de plantes succulentes, atteignant une hauteur de 2,5 mètres.



Brugmansie

Aussi appelée trompette anglaise.

Famille : Solanacées.

Le genre est divisé en deux sections (espèces des zones froides et espèces des zones chaudes) et fait partie du groupe des Morelles. Attention : en raison de la forte teneur en alcaloïdes, toutes les parties de la plante sont hautement toxiques.



Selenicereus Grandiflorus

La Reine de la Nuit (ou Cactus vanille) appartient à la famille des Cactacées, comme on peut facilement le voir. Elle doit son nom à la particularité de ses fleurs qui ne fleurissent qu'une seule nuit, du début de soirée jusqu'au petit matin.



Monstera Deliciosa Variegata

Également appelée « faux philodendron ».

Famille : Aracées.

L'intérieur des épis est comestible et savoureux. La chair blanche et crémeuse rappelle le goût de l'ananas et de la banane. Seuls les fruits mûrs doivent être consommés, car la teneur en cristaux d'oxalate de calcium, irritants pour les muqueuses, diminue avec la transformation de l'amidon en sucre.



Mirabilis Jalapa

Également appelée « Belle-de-nuit ». Fleur miraculeuse.

Famille : Nyctaginacées.

Dans les ouvrages historiques, elle est également appelée « culotte suisse ». Elle a été très utilisée dans le monde scientifique comme exemple des lois de l'hérédité de Mendel.



Canna Indica

Également appelée « Canna » ou « Balisier rouge ».

Famille : Cannacées.

Elle constitue le seul genre de la famille. Elle est utilisée comme plante ornementale et alimentaire dans le monde entier. La référence à l'Inde est d'ailleurs une fois de plus une erreur d'un explorateur européen...



Lys

Famille : Monocotylédones (plantes monocotylédones).

Les quelque 16 genres avec environ 630 espèces sont répartis dans les régions tempérées de l'hémisphère nord. Autrefois, on comptait jusqu'à 3 500 espèces parmi les liliacées. Aujourd'hui, bon nombre de ces espèces appartiennent aux familles des agaves (Agavacées).



Victoria Amazonica

Famille : Nymphéacées (famille des nénuphars).

Les fleurs ont un diamètre allant jusqu'à 40 centimètres et fleurissent pendant deux jours. Les fleurs, d'abord blanches, s'ouvrent en début de soirée et dégagent une odeur de viande décomposée afin d'attirer leurs pollinisateurs préférés. De plus, la fleur se réchauffe pendant la journée afin d'être plus chaude que la température extérieure la nuit.



Spathiphyllum

Également appelée « Lis de chambre », « Feuille vaginale ».

Famille : Aracées.

Elles possèdent un rhizome rampant avec de courts entrenœuds, partiellement visibles à la surface du sol. Le genre comprend environ 50 espèces, dont la plupart se trouvent dans les régions tropicales d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud.