

WALDGÄRTNER

Crée une forêt de fruits !

pour 2-7 joueurs à partir de 10 ans

Durée du jeu : 60 à 90 minutes

Introduction

À une époque où les gens aspiraient à nouveau à la diversité naturelle et à une alimentation saine, ils ont décidé de quitter l'ère des déserts monocultureaux, des champs empoisonnés et des aliments industriels – et d'offrir à chacun un petit lopin de terre pour subvenir à ses besoins. Pour optimiser l'utilisation de la terre, les plus astucieux d'entre eux ont eu recours à une méthode de culture qui intègre la dimension de la hauteur et crée des étages qui ont poussé naturellement: l'agroforesterie.

Et c'est ainsi que sont nés les jardiniers forestiers. Les joueurs endossent leur rôle et sont désormais confrontés à la tâche de transformer leur terrain en friche en un jardin forestier productif, composé d'arbres et d'arbustes aux vertus culinaires. Lorsqu'ils choisissent des plantes ligneuses, ils doivent tenir compte de leurs besoins en lumière et en espace, ainsi que du moment de leur floraison et de la maturité de leurs fruits.

Un jardin qui fournit des légumes à feuilles, des fleurs colorées ou des fruits variés peut également être un avantage.

Il est aussi important de savoir si l'un ou l'autre des spécimens a besoin d'un partenaire pour être fécondé, sinon la récolte de fruits tant convoitée n'aura pas lieu ...





Le gagnant est celui qui, à la fin, a composé le jardin forestier le plus précieux.

Info : Tous les fruits et graines de ce jeu sont comestibles, mais certains ne le sont qu'en partie (par exemple, seulement la pulpe de la cerise ou seulement le noyau de l'amande), d'autres doivent être transformés pour être consommés (par exemple, les fruits du coing ou les gousses du robinier).

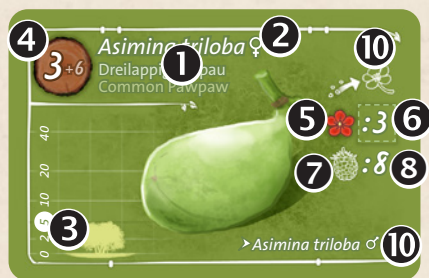
Toutes les plantes de ce jeu sont en grande partie résistantes à l'hiver et peuvent être plantées en Europe centrale.

Matériel du jeu

Dans la boîte de jeu, vous trouverez

- 224 cartes de plantes: 64 plantes ligneuses européennes, 64 nord-américaines et 96 asiatiques
- 1 plan de jeu avec un cercle annuel et une zone pour la pile de défausse
- 1 indicateur de phase annuelle 
- 100 cubes de rendement: 80 marron clair (valeur 1) et 20 marron foncé (valeur 2)
1 cube de rendement marron foncé correspond à 2 cubes de rendement marron clair.  =  
- Les cubes de votre réserve peuvent être échangés à tout moment.*
- 7 dés dans les couleurs des joueurs: bleu, jaune, vert, rose, rouge, violet et blanc.
- 7 cartes «stockage» (avec un aperçu des actions spéciales et des bonus au verso)
- 9 cartes «règles de pose» (avec des tâches supplémentaires au verso)








Avant de commencer le jeu, familiarisez-vous d'abord avec les informations figurant sur les **cartes de plantes** ! Elles contiennent les informations suivantes pour chaque plante ligneuse :















- 1 Nom** : Terme scientifique, allemand et anglais de l'espèce de plante ligneuse.
- 2 Sexe** : La plupart des plantes ligneuses possèdent des fleurs des deux sexes. Certaines sont toutefois exclusivement mâles ♂ ou femelles ♀.
- 3 Taille** : Les plantes ligneuses sont classés en 5 catégories de taille: petits arbustes et arbustes grimpantes (jusqu'à 2 m), grands arbustes (jusqu'à 5 m), petits arbres (jusqu'à 10 m), moyens arbres (jusqu'à 20 m) et grands arbres (jusqu'à 40 m).

Dans la suite du texte, les «arbustes» sont toutes les plantes ligneuses jusqu'à 5 m; les «arbres» sont toutes les plantes ligneuses de plus de 5 m.


④ **Valeur de rendement** : La valeur à l'intérieur du disque en bois indique les points que vous recevrez si cette carte se trouve dans votre étalage à la fin du jeu. Dans certains cas, des points supplémentaires (⊕X) sont indiqués, que vous ne recevez que si vous avez également la plante partenaire requise dans votre étalage.







⑤ **Couleur de la fleur** : Le symbole de la fleur indique la couleur de la fleur de la plante. Si seule la couleur de fond de la carte apparaît, la plante possède des fleurs insignifiantes. Au total, 7 couleurs de fleurs différentes sont présentes dans le jeu : blanc , jaune , rose , rouge , vert , violet  et insignifiant .


⑥ **Période de floraison** : Le chiffre derrière la fleur indique la phase annuelle pendant laquelle les fleurs apparaissent : 1 = début du printemps, 2 = milieu du printemps, 3 = fin du printemps, 4 = début de l'été, 5 = milieu de l'été, 6 = fin de l'été, 7 = début de l'automne, 8 = milieu de l'automne, 9 = fin de l'automne, 0 = hiver.

⑦ **Type de fruit** : Le symbole du fruit indique le type de fruit de la plante. Dans le jeu, on trouve 12 types de fruits différents : piridion , follicule , baie , fruit agrégé , gousse , capsule , nucule , graine , fruit multiple , samare , drupe  et cône .

⑧ **Récolte des fruits** : Le chiffre derrière le fruit indique la phase annuelle pendant laquelle les fruits sont prêts à être récoltés.

⑨ **Récolte des feuilles** : La feuille  désigne les plantes ligneuses dont les feuilles sont comestibles («les arbres de salade»), particulièrement nourrissantes au fin du printemps. La date de récolte est indiquée derrière : Phase 3

⑩ **Fécondation** : Beaucoup de plantes se fécondent elles-mêmes («autogames» ). Certaines, par contre, dépendent d'autres espèces/variétés qui doivent être plantées en plus dans le jardin pour une (bonne) fructification («allogames» ). La plante requise est indiquée au bas de la carte entre crochets (▷ ◁).
Exemples : Lorsque  *Prunus tomentosa*  est spécifié, cette espèce particulière de cerisier est requise. Lorsque  *Corylus*  est spécifié, toute espèce de noisetier est requise.

⑪ **Collecteurs d'azote** : Certaines plantes vivent en association avec des bactéries qui enrichissent le sol en nitrates. Elles sont identifiées par un .

⑫ **Le continent d'origine** de la plante est indiqué au dos de la carte : AS (=Asie), EU (=Europe), NA (=Amérique du Nord)

Préparation du jeu

❶ Placez le plan de jeu au centre et placez l'indicateur de phase annuelle dans le cercle annuel sur le «0» (= hiver).

❷ Triez les cartes de plantes par origine (AS, EU, NA). En fonction du nombre de joueurs, utilisez les piles de cartes suivantes :

- à 2 joueurs, la pile de cartes européennes ou américaines,
- à 3 joueurs, la pile de cartes asiatiques,
- à 4 joueurs, la pile de cartes européennes et américaines,
- à 5 joueurs, la pile de cartes asiatique et européenne ou la pile de cartes asiatique et américaine,
- à 6 et 7 joueurs, la pile de cartes asiatique, européenne et américaine.

Remettez les piles de cartes non utilisées dans la boîte de jeu.

Particularité à 6 joueurs : Retirez également la moitié des cartes de la pile européenne ou américaine.

❸ Mélangez bien les cartes de chaque continent séparément et divisez ensuite les continents en piles d'offres égales de 32 cartes chacune, en fonction du nombre de joueurs.

Exemple pour 5 joueurs : Vous constituez 3 piles d'offres à partir de la pile de cartes asiatiques, et 2 piles d'offres à partir de la pile européenne.

❹ Disposez les piles d'offres face cachée à côté des points de dé («1» à «6») indiqués sur le plan de jeu. Vous avez ainsi attribué un numéro à chaque pile.

Particularité à 7 joueurs : Comme vous avez besoin de 7 piles d'offres, vous disposez 2 piles à côté du dé numéro «6». Les deux sont ainsi attribuées au «6».

❺ Préparez les cubes de rendement à côté du plan de jeu.

❻ Chaque joueur reçoit maintenant un dé, une carte «stockage» de la couleur correspondante, une carte «règles de pose» et un cube de rendement marron clair. Disposez les cartes devant vous et placez le cube de rendement sur la carte «stockage» pour constituer votre réserve.

❼ Enfin, chaque joueur tire une carte d'une pile d'offres de son choix et la prend en main.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 21 tours. Chaque tour correspond à une phase annuelle et se compose de 4 étapes :

1. Actualiser la phase annuelle
2. Révéler les offres
3. Choisir une action
4. Jouer une carte en main

Puisque le jeu commence à la phase «0», vous pouvez commencer à l'étape 2 du premier tour.

Étape 1 : Actualiser la phase annuelle (non applicable au 1er tour)


Avancez d'une phase l'indicateur de phase annuelle.

Ensuite, vous vérifiez si les plantes de votre jardin sont en fleurs ou si elles portent des récoltes mûres. Pour ce faire, comparez les phases de floraison et de récolte indiquées sur les cartes de plantes de votre étalage avec la phase annuelle actuellement affichée.

Pour chaque plante qui se trouve actuellement en **phase de floraison**, vous prenez 1 cube de rendement de la réserve générale et le placez sur la carte de la plante correspondante. Cela vous permet de voir quelles plantes du jardin ont fleuri avec succès et produisent des fruits.



Notez les points suivants :

- Les cubes de rendement sont placés sur les champs de cubes prédéfinies.
- Pour les plantes ligneuses qui dépendent d'une fécondation croisée, le champ du cube a une bordure en pointillés :4. Un cube de rendement ne peut y être placé que si le partenaire nécessaire (indiqué en bas de la carte!) est également présent dans le jardin. Dans le cas contraire, la plante fleurit en vain et ne reçoit pas de cube de rendement !
- Les plantes mâles ne reçoivent pas de cube de rendement : ils ne produisent pas de fruits, mais sont nécessaires comme fécondateurs !
- Les plantes qui ne sont plantées qu'à l'étape 4 ne reçoivent plus de cube de rendement.

Pour chaque plante qui se trouve actuellement en **phase de récolte**, vous recevez un revenu dans votre réserve :

- Pour la **récolte des fruits**, vous prenez le cube de rendement de la carte de plante.
- Pour la **récolte des feuilles**, vous prenez le cube de rendement de la réserve générale. Il en va de même pour la **récolte des fleurs** du magnolia, du yucca et de l'arbre de Judée.



Après la phase 9, l'année recommence avec la phase 0.

Étape 2 : Révéler les offres

Révélerez toutes les cartes qui se trouvent face cachée sur les piles d'offres. Si des cartes du tour précédent sont encore face visible, laissez-les telles quelles.

Étape 3 : Choisir une action

Choisissez tous secrètement une action que vous souhaitez effectuer. Pour cela, prenez votre dé et, caché derrière votre main, tournez le chiffre correspondant vers le haut :

- Si vous souhaitez recevoir une des cartes de plantes offertes, choisissez le numéro correspondant de la pile d'offres : «1» à «6»
- Si vous souhaitez plutôt effectuer une action spéciale, choisissez en principe le «6».

Attention : Les actions spéciales ont toujours un coût. Pour pouvoir les sélectionner, vous devez disposer de suffisamment de cubes de rendement !

Placez maintenant votre dé devant vous, couvert par votre main. Lorsque vous êtes tous prêts, vous révéléz votre numéro en même temps. Ensuite, vous déterminez le résultat :

Obtenir une carte de plante

- Si une carte offerte a été choisie par un seul joueur, celui-ci la prend en main (gratuitement !).
- Si une carte offerte a été choisie par plusieurs joueurs, vous devez d'abord déterminer lequel des joueurs concernés possède la plus grande réserve. Pour cela, comparez le nombre de cubes de rendement dans les stockages de chaque joueur.
 - Si vous êtes à égalité, ajoutez les rendements futurs (c'est-à-dire les cubes de rendement dans les jardins des joueurs).
 - Si l'égalité persiste, placez la carte plante convoitée sur la pile de défausse et tous les joueurs concernés doivent tirer une carte face cachée de la pile d'offres choisie.

Si vous avez déterminé le joueur avec la plus grande réserve, celui-ci doit maintenant donner 1 cube de rendement et le mettre dans la réserve générale. En échange, il reçoit la carte plante qu'il a choisie dans sa main. Tous les autres joueurs concernés tirent une carte face cachée de la pile d'offres choisie.

Effectuer une action spéciale

- Si un joueur a choisi une action spéciale («6»), il doit attendre que tous les autres joueurs aient reçu leurs cartes. Ensuite, il peut effectuer son action.
- Si plusieurs joueurs ont choisi une action spéciale («6»), le joueur qui dispose de plus de cubes de rendement peut effectuer son action spéciale en premier. En cas d'égalité, les joueurs doivent se mettre d'accord. Sinon, l'action est annulée.
- Vous pouvez choisir entre **2 actions spéciales** :

1. Demander une offre alternative (coût : 1 cube de rendement)

Vous dépensez 1 cube de rendement, placez toutes les cartes d'offre face visible sur la pile de défausse et révélez ensuite la carte supérieure de chaque pile d'offre. Parmi ces cartes, vous en choisissez une et la prenez en main.

2. Fouiller un assortiment (coût : 3 cubes de rendement)

Vous dépensez 3 cubes de rendement, choisissez n'importe quelle pile d'offres ou la pile de défausse et sélectionnez une carte de cette pile pour votre main. (Vous pouvez regarder toutes les cartes de la pile choisie, mais vous ne pouvez pas changer leur ordre ! Il n'est pas non plus permis de regarder plus d'une pile!). Ensuite, vous remettez la pile à sa place.

Étape 4 : Jouer une carte en main

Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte en main à la fois. Chaque fois que vous recevez une carte additionnelle à la suite d'une action, vous devez immédiatement en jouer une, c'est-à-dire soit la défausser (= *vendre la plante*), soit la poser devant vous (= *cultiver la plante*).

Vendre la plante : Vous placez la carte face visible sur la pile de défausse et recevez en échange autant de cubes de rendement de la réserve générale que la catégorie de la plante: 1 cube de rendement pour un arbuste (jusqu'à 5 m), 2 cubes de rendement pour un arbre (> 5 m).



Cultiver la plante : Vous placez la carte devant vous, chacun dans son jardin. Pour cela, vous devez respecter les **règles de pose** suivantes:


- L'espace dans votre jardin est limité : Vous disposez de 15 emplacements pour planter 1 grand arbre, 2 moyens arbres, 3 petits arbres, 4 grands arbustes et 5 petits arbustes / arbustes grimpantes.
- Pour obtenir un développement optimal des fruits, toutes les plantes doivent recevoir un ensoleillement suffisant. Vous devez donc les disposer en fonction de leur taille, en étages du sud au nord et en rangées décalées. (Le bord de la table représente ici le sud, le centre de la table le nord).


Cela signifie que dans la 1ère rangée, vous ne pouvez mettre que des petits arbustes et des arbustes grimpantes, dans la 2ème rangée que des grands arbustes, dans la 3ème rangée que des petits arbres, et ainsi de suite.


Les marques sur le bord des cartes de plantes vous aident à les placer correctement. Les marques sont toujours placées les unes à côté des autres de manière à correspondre.



- Une fois que vous avez planté des arbres, vous ne pouvez plus modifier leur position au cours du jeu.
- Si une rangée de plants est pleine, vous pouvez y planter une plante supplémentaire contre paiement. Pour cela, vous devez remettre la quantité nécessaire de cubes de rendement de votre réserve dans la réserve générale. La quantité de cubes de rendement à remettre dépend de la rangée dans laquelle vous voulez planter la plante supplémentaire: 1 cube de rendement pour la 1ère rangée  , 2 cubes de rendement pour la 2ème rangée  , etc.

***Attention:** Dans une rangée où se trouve déjà une plante supplémentaire, aucune autre ne peut être plantée ! – À une exception près : Vous pouvez planter 2 grands arbres supplémentaires. Le deuxième grand arbre supplémentaire est placé dans la 6ème rangée et coûte donc 6 cubes de rendement  .*

***Particularité :** Si vous possédez une plante mâle, dans une rangée, la plante supplémentaire dans cette rangée est gratuite pour vous  !*

- **Les collecteurs d'azote** doublent le rendement des plantes voisines: Lorsque vous plantez une plante marquée  dans votre jardin, placez un cube de rendement marron foncé de la réserve générale au centre de chacun des 4 emplacements ou cartes adjacents indiqués par une flèche. Dès que les plantes fleurissent sur ces emplacements, placez le cube de rendement marron foncé sur le champ du cube (au lieu d'un cube marron clair de la réserve).
- La diversité dans le jardin est primée par une **action bonus** : Dès que vous possédez 5 couleurs de fleurs différentes ou 6 types de fruits différents dans votre jardin, vous pouvez tirer 7 cartes d'une pile d'offres de votre choix. Vous choisissez l'une de ces cartes et la prenez en main. Remettez les autres cartes sur la pile d'offres.

Ensuite, vous devez immédiatement jouer une des deux cartes que vous avez en main.

Particularité à 2 joueurs : pour l'action bonus, vous n'avez besoin que de 4 couleurs de fleurs différentes ou de 5 types de fruits différents.

Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur action, le tour suivant commence.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque vous avez parcouru l'année deux fois :

Si l'indicateur de phase annuelle atteint à nouveau la phase hivernale (tour «0») après deux passages, le dernier tour commence. Ensuite, vous devez encore jouer votre dernière carte en main. Enfin, vous procédez à l'évaluation. Pour cela, vous additionnez les valeurs de rendement des plantes qui se trouvent dans votre jardin.

***Attention !** Vous ne pouvez compter les points supplémentaires pour les plantes allogames que si la plante partenaire pousse également dans votre jardin !*

De plus, chaque cube de rendement qui se trouve encore dans votre réserve vous rapporte 1 point supplémentaire.

Le joueur avec le plus de points gagne.

Extension «Les tâches supplémentaires»

Si vous êtes familier avec les règles de base, vous pouvez ajouter cette variante au jeu :

Au début du jeu, attribuez au hasard une carte « Règles de pose » à chaque joueur. Remettez les autres cartes dans la boîte sans les regarder.

Regardez ensuite le dos de votre carte sans que les autres joueurs puissent la voir. Vous y trouverez votre tâche supplémentaire. Si vous l'avez remplie à la fin du jeu, vous recevrez 10 points bonus.

Remarque : Les tâches stipulent qu'un joueur doit posséder le plus grand nombre de plantes d'un certain type. Cela signifie à l'inverse qu'il ne reçoit pas de points bonus s'il en possède moins ou autant qu'un autre joueur.

Commentaires

- La valeur de rendement d'une plante se compose de quatre évaluations individuelles: La taille de la plante, la taille du fruit, l'utilité et le goût.
- Les catégories de taille s'orientent vers des valeurs maximales et supposent des conditions d'implantation optimales.
- Les informations sur les phases de floraison et de récolte correspondent aux 10 saisons phénologiques et se basent sur mes propres observations de 2010 à 2020.
- Les données relatives à la fécondation sont des valeurs indicatives sur la manière dont les plantes doivent être considérées dans la plupart des cas. En principe, une deuxième plante a un effet bénéfique sur le rendement.
- Toutes les données sur les plantes peuvent varier plus ou moins significativement en fonction de la variété et de l'emplacement.
- L'auteur accepte toutes les suggestions d'amélioration et de complément.



Variante « Vente directe »

Dans cette variante, vous pouvez vendre les plantes de votre main directement aux autres joueurs :

Au lieu de vendre une plante pour 1 ou 2 cubes de rendement, vous pouvez la proposer à l'achat à un autre joueur. Le prix de vente est de 3 cubes de rendement par plante. (Il n'y a pas de différence de prix entre un arbuste et un arbre !) Vous recevez les cubes de rendement directement de l'autre joueur.

Aperçu des catégories de plantes

Nombre d'espèces ligneuses présentes dans le jeu, classés par catégorie de taille et d'origine :

	 NA	 EU	 AS	Total
 grands arbres	10	10	14	34
 moyens arbres	9	10	15	34
 petits arbres	13	12	19	44
 grands arbustes	15	16	23	54
 petits arbustes	17	16	25	58
 +bustes grimpantes				
	64	64	96	224