

Âge	Nombre de joueurs	Durée
8+	3-4	20'

TOUS LES ANS, LE GOUVERNEMENT DU POUSSELAND ORGANISE UN CONCOURS AFIN DE DÉSIGNER LE MEILLEUR FERMIER DU ROYAUME. À LA CLÉ: LA RECONNAISSANCE DES HABITANTS ET TOUTES LES PARTS DU MARCHÉ DE LA CONTRÉE.

PROUVEZ AU MONDE ENTIER QUE VOUS ÊTES LE MEILLEUR FERMIER QUE LE POUSSELAND N'AIT JAMAIS CONNU !

**VOTRE OBJECTIF: CULTIVER, SABOTER ET METTRE EN PLACE UNE STRATÉGIE AFIN D'ANÉANTIR LES FERMIERIS QUI VOUS BARRENT LA ROUTE.**

**UN JEU FUN, ORIGINAL ET STRATÉGIQUE !**

Un jeu par

Maxime Janot

Antoine Da Cruz

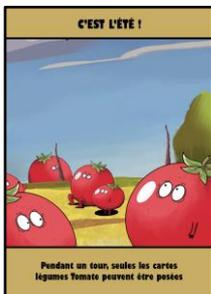
Valentin Pascal-Suisse

Louis Granados

Vincent Rastoin

# BATTLE FIELD





Lorsque jouée, cette carte contraint les joueurs à ne pouvoir poser que des cartes Légumes « Tomate » pendant un tour.

Permet de gagner un point sur le Haricot Géant. Carte à effet immédiat sur le joueur qui l'a pioché.

Exemple: J'étais à 3 points sur le Haricot Géant. Je pioche et joue immédiatement cette carte. Maintenant, je suis à 4 points.



Le joueur qui pioche cette carte perd immédiatement un point sur le Haricot Géant.

Carte à effet immédiat sur le joueur qui l'a pioché.

Lorsque jouée, cette carte profite à l'ensemble des joueurs: +1 point de maturation à toutes les cartes Légume « Patate » posées sur le plateau.

Carte à effet immédiat.



## Contenu de la boîte:

1 plateau, 39 cartes Légume, 43 cartes Évènement, 20 jetons de Maturation, 4 pions, 1 bourse, 1 dé, 1 règle du jeu.

## Préparation de la partie:

- Formez une pioche avec les cartes Légume et les cartes Évènement
- Mélangez la pioche et placez-la sur le marché au centre du plateau ;
- Positionnez le dé à côté de la pioche ;
- Insérez les pions de Maturation dans la bourse puis la placer à droite de la pioche ;
- Positionnez les pions au pied du Haricot Géant;
- Distribuez cinq cartes à chaque joueur.

## Introduction:

Tous les ans, le gouvernement du *Pousseland* met en place un concours afin de désigner le meilleur fermier du royaume.

À la clé : la reconnaissance de ses habitants et toutes les parts du marché de la contrée.

Prouvez au monde entier que vous êtes le meilleur fermier que le *Pousseland* n'ait jamais connu !

Votre objectif : cultiver, saboter et mettre en place une stratégie afin d'anéantir les fermiers qui vous barrent la route.



Rempotez le titre de « **Meilleur Fermier du Pousseland** » en étant le premier joueur à atteindre 10 points.

Comment? En récoltant le maximum de fruits et légumes de votre potager !

## But du jeu:

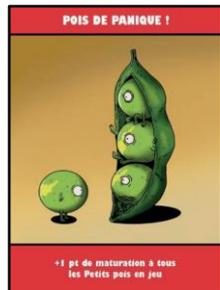
## Règles du jeu



Permet d'obtenir des cartes **en plus** des deux cartes que le joueur pioche au début de son tour. Lancez le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, piochez deux cartes. Sinon, piochez trois cartes.

Permet d'affronter le joueur de son choix. Les deux joueurs lancent le dé. Celui qui fait le plus grand chiffre récupère un jeton de maturation du perdant. C'est au gagnant de choisir sur quelle culture du perdant il récupère le jeton de maturation.

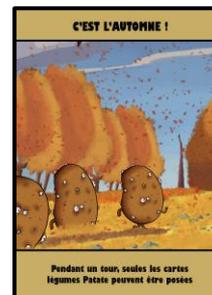
Si le perdant n'a aucun jeton de maturation, il défausse une des cartes Légume présentes dans son potager. Le gagnant récupère alors un jeton de maturation de la bourse à jetons.



Lorsque jouée, cette carte profite à l'ensemble des joueurs: +1 point de maturation à toutes les cartes Légume « Petits pois » posées sur le plateau.

Carte à effet immédiat.

Lorsque jouée, cette carte contraint les joueurs à ne pouvoir poser que des cartes Légumes « Patate » pendant un tour.



## Règles du jeu

### Règles de base

- Chaque joueur débute avec 5 cartes en main ;



Exemple.

- Le plus jeune commence ;
- Au début de son tour, le joueur pioche **deux** cartes ;



Pioche.

- À la fin de son tour, le joueur doit avoir un maximum de cinq cartes en main. Sinon, il défausse le surplus.



La défausse est au centre du plateau.

- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- La partie se termine lorsqu'un joueur a atteint 10 points.

## Règles du jeu



Offre deux possibilités. La première vous permet d'obliger tous les autres joueurs à défausser **du plateau** la carte Légume de leur choix. Si un joueur n'a pas de carte Légume dans son potager à ce moment-là, il n'est pas affecté. La deuxième possibilité vous permet de contrer une carte Évènement « Arc-en-ciel ».

La carte Évènement « Tempête » peut être contrée par une carte Évènement « Arc-en-ciel ».

Permet de voler une carte Légume de votre choix (et les jetons de maturation présents dessus) au joueur de votre choix.

Cette carte n'a aucun effet lorsqu'elle est utilisée sur un joueur adverse protégé par une carte Évènement « Chien de garde ».



Oblige les autres joueurs à perdre deux jetons de maturation sur leur carte Légume la plus avancée (en termes de maturation).

Si un joueur ne possède qu'un seul jeton de maturation sur sa carte Légume la plus avancée, alors il remet le pion dans la bourse dédiée et défausse sa carte Légume.

Si un joueur ne possède aucun jeton de maturation sur sa carte Légume la plus avancée, alors il défausse simplement cette même carte.

Si un joueur ne possède aucune carte Légume dans son potager, alors il n'est pas affecté.

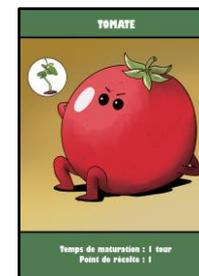
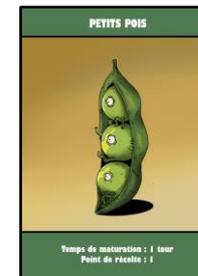
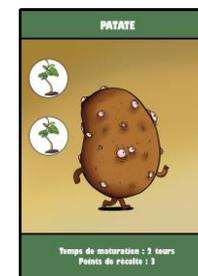
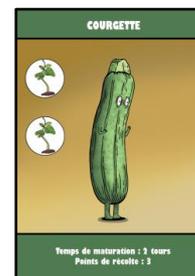
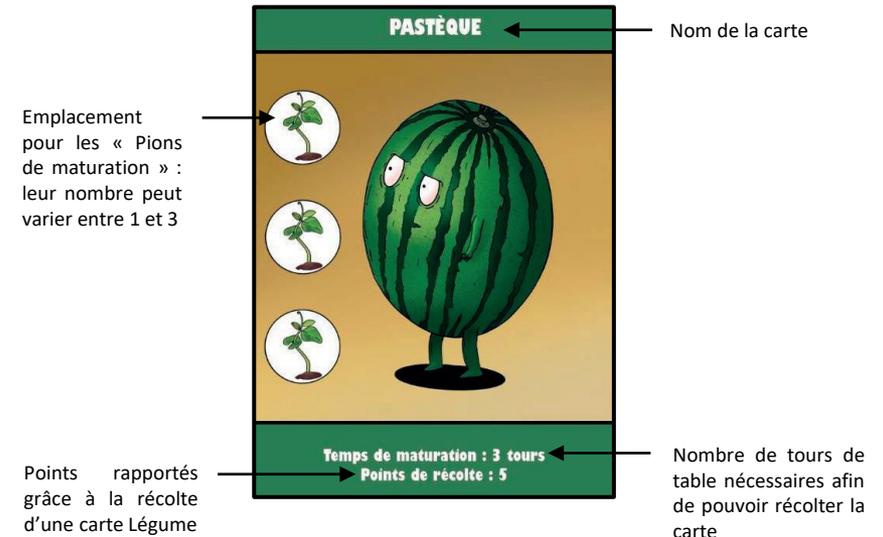


## Règles du jeu

### Cartes Légume:

Les cartes Légume comprennent les fruits et légumes que vous pouvez retrouver dans le jeu: Tomate, Patate, Pastèque, Petits pois et Courgette.

Elles sont repérables à leur couleur verte.





Permet de retirer un jeton de maturation soit sur la carte Légume « Courgette » soit sur la carte Légume « Patate » du joueur de votre choix. Le jeton de maturation retiré retourne dans la bourse dédiée.

Permet de contrer une carte Corbeau. ATTENTION : cette carte ne doit être utilisée **que** lorsque vous êtes la cible d'une carte Evènement « Corbeau ». Elle ne peut pas être jouée **en prévention** d'une attaque ennemie.



Permet de protéger l'ensemble de vos cartes Légume présentes dans votre potager pendant **un** tour contre la carte Evènement « Vol à l'arraché ». Lorsque vous la jouez, posez-la sur votre grange afin de signaler aux joueurs adverses sa présence. Une fois le tour passé, défaissez-la.

Offre deux possibilités. La première vous permet de terminer la maturation de la culture de votre choix, la seconde de contrer une carte Tempête jouée par un joueur adverse. Dans ce second cas, la carte doit être jouée **sur le coup**.

La carte Evènement « Arc-en-ciel » peut être contrée par une carte Evènement « Tempête ».



## Cartes Évènement :

Les cartes Évènement comprennent les actions pouvant être effectuées durant la partie. Elles permettent soit de pénaliser les joueurs adverses soit – au contraire- de se protéger de leurs attaques.

Elles sont repérables à leur couleur jaune pâle. Il en existe certaines à la couleur **rouge**: ce sont des cartes Évènement à **effet immédiat**.



Nom de la carte

Action de la carte



## Exemple type d'un tour:

1. Je tire deux cartes dans la pioche et les ajoute à celles dans ma main.
2. Je joue au maximum deux de mes cartes en main. Je peux jouer une carte Evènement avec une carte Légume ou deux cartes Evènements ou 2 cartes Légumes. Je peux aussi défausser.

**ATTENTION** : ne déposez pas de jetons de maturation en même temps que vous posez une carte Légume dans votre potager. Il faut attendre 1 tour !

3. J'ai déjà deux cartes Légume posées dans mon potager. Je prends donc deux jetons de maturation et en dispose un sur chacune des deux cartes.
4. Je vérifie que j'ai maximum cinq cartes en main. C'est le cas, je ne **défausse** donc **pas** de cartes.
5. C'est au tour du joueur placé à ma gauche.

## Zoom sur les cartes Évènement:



Permet de retirer un jeton de maturation à la carte Légume du joueur de mon choix (le pion retourne dans la bourse dédiée). Si le joueur affecté n'a pas de jeton de maturation sur la carte Légume en question, celle-ci est considérée comme « périmée » et doit donc être défaussée.

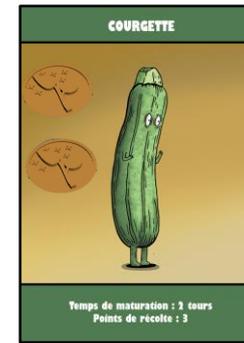
Permet de rajouter un jeton de maturation à la carte Légume de mon choix, à **condition** que j'en possède une dans mon potager. Il est interdit d'aider un joueur adverse avec cette carte puisque **vous êtes en compétition dans le jeu**.



## Pions de maturation:

Lorsque c'est à votre tour de jouer, déposez **un** jeton de maturation sur chacune de vos cartes Légume **déjà posées** dans votre potager. Si vous n'avez aucune carte Légume dans votre potager, continuez simplement votre tour.

Un fruit est considéré comme étant arrivé à maturation lorsque tous les emplacements dédiés aux jetons de maturation sur sa carte sont occupés par un Pion de maturation. Il peut alors être récolté. C'est le cas ici :



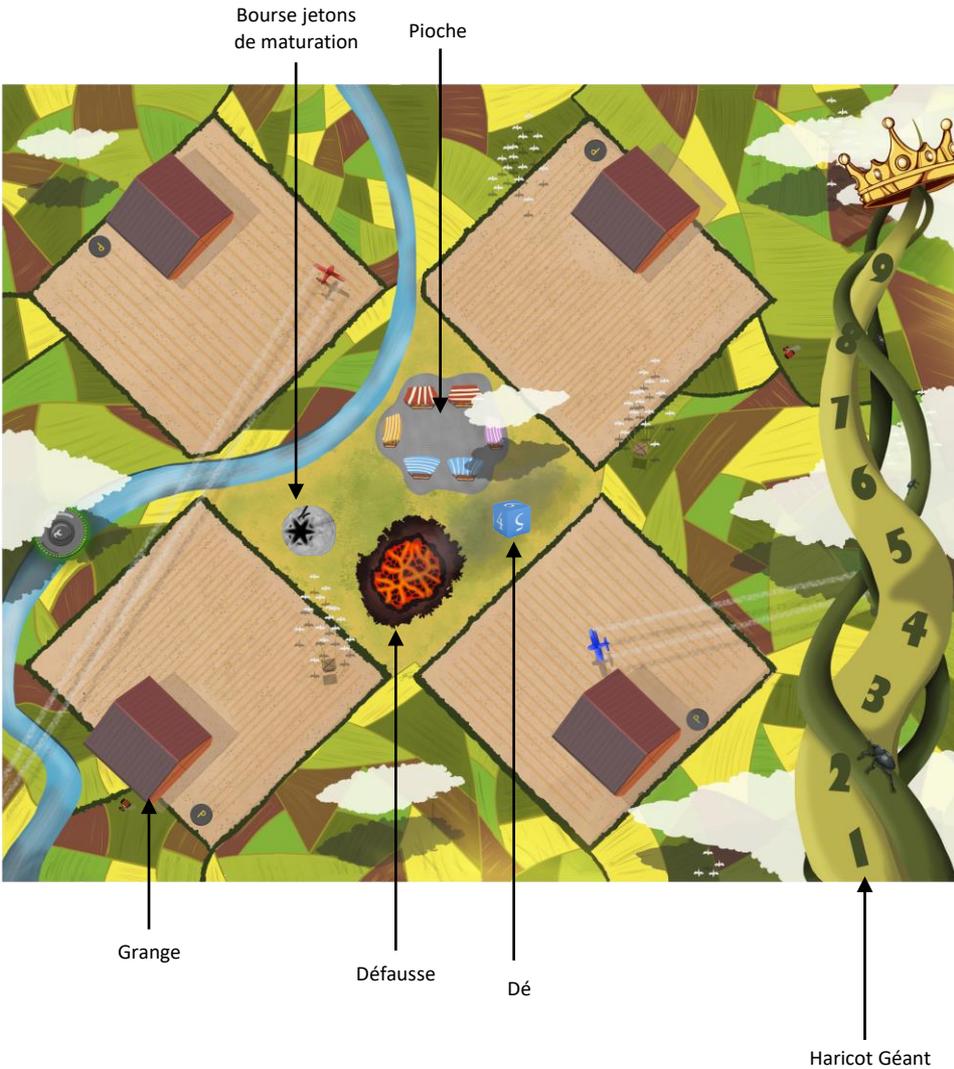
*Les deux emplacements sont occupés.*

Quand vous récoltez une carte Légume, déposez-la vers vous.

Les jetons de maturation utilisés ou inutiles **doivent être remis dans la bourse**.



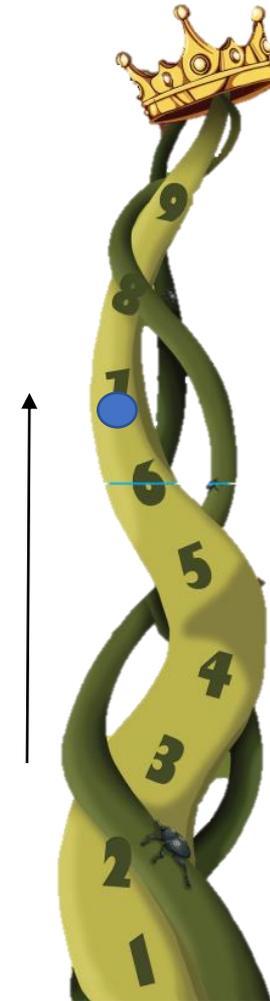
## Disposition du plateau:



## Système de points:

Lorsqu'un joueur récolte une carte Légume, il gagne des points (**RAPPEL** : le nombre de points gagnés est inscrit sur la carte). Il doit ensuite avancer son pion sur le Haricot Géant en fonction des points gagnés, comme indiqué ci-dessous :

*Je viens de gagner 3 points. J'étais à 4 points, je monte donc à 7 points.*



Haricot Géant