Officinalis

FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Reglas

DE Spielregeln

NL Spelregels

Joueur A1
Player A1
Jugador A1
Spieler A1
Speler A1

Atout, *Trump, Baza, Vermögenswert, aanwinst*

Joueur B1
Player B1
Jugador B1
Spieler B1
Speler B1

Aire de jeu
Game aréa
Zona de juego
Spielfeld
Speeltuin

Joueur B2
Player B2
Jugador B2
Spieler B2
Speler B2

Cartes restantes, *Remaining cards, Cartas restantes, Restliche Karten, Resterende kaarten*

Joueur A2
Player A2
Jugador A2
Spieler A2
Speler A2

OFFICINALIS *est un jeu de plis dans lequel les joueurs incarnent des cueilleurs avisés qui parcourent des contrées sauvages en quête de plantes médicinales. Le jeu comporte 49 plantes distinctes aux vertus avérées et 2 plantes fantaisistes créées pour les besoins du jeu. Seuls ou en équipe, les joueurs devront rivaliser d'astuce pour récolter les meilleures plantes avant leur(s) adversaire(s).*

Matériel

OFFICINALIS contient 49 cartes « *Plantes* » divisées en 7 familles représentant leurs milieux naturels, 2 cartes « *Plantes Fantaisistes* » dotées de capacités spéciales, 4 cartes « *Cueilleurs* », 1 livret de règles, et 1 infusette à déguster tranquille au coin du feu (de préférence avec un chat sur les genoux).

A propos des cartes…

OFFICINALIS comporte 7 grandes familles de *Plantes* qui correspondent aux *Milieux naturels*(1) dans lesquels elles poussent. Ces 7 *Milieux* sont : les ***Forêts*** (F), les ***Prairies*** (P), les ***Montagnes*** (M), les ***Landes*** (L), les ***Communes*** (C), les ***Rivières*** (R) et les ***Jardins*** (J).

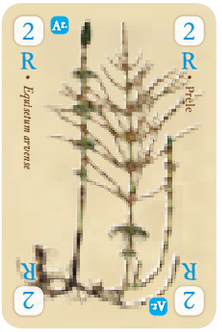
A chaque *Milieu* est associé 7 cartes :

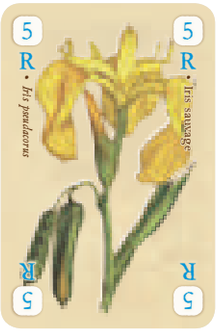
- 5 ***Plantes bénéfiques*** numérotées de 1 à 5 en fonction de leur *Valeur* (5 étant la plus forte).
- 1 ***Merveille*** qui est une *Plante* bénéfique très rare d'une *Valeur* de 10.
- 1 ***Toxique***(2) qui est une *Plante* dangereuse d'une *Valeur* négative de -3.

La famille *Communes* fait exception car elle est composée de plantes usuelles communes et par conséquent, elle ne comporte ni plante *Merveille* ni plante *Toxique*.

FR 6 • Règles du jeu

Plante
Toxique





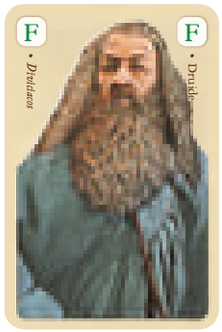
Plantes
Bénéfiques

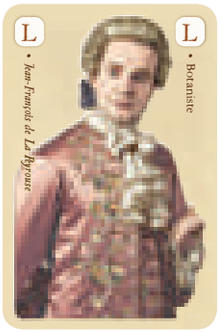
Plante
Merveille

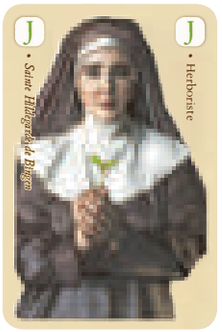
Le jeu comporte également 2 cartes aux capacités spéciales :

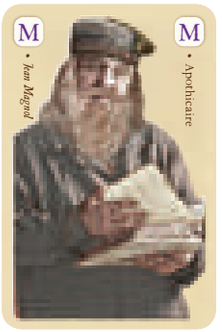
La carte ***Maisonus Officinalis***(3) permet au joueur qui la possède de remporter n'importe quelle *Récolte* à coup sûr, mais elle ne rapporte aucun point.

La carte ***Salvia Maria***(3) rapporte un *Bonus* de 20 points en fin de *Manche*, à celui qui l'a *Récoltée*, et possède une valeur de 2.









Les 4 dernières cartes sont les ***Cueilleurs***. Elles ne sont pas jouables et sont utilisées pour définir le *Milieux* de prédilection de chaque joueur.

(1) *Dans le jeu, chaque* Plante *est récoltable dans un seul* Milieu. *Bien évidement, dans la nature, la plupart de ces plantes se reproduisent dans plusieurs milieux. Mais, pour les besoins du jeu, nous avons choisi de les* « catégoriser » *dans celui où elles évoluent le plus généralement.*

(2) Par simplification, nous qualifions de Toxique, *une plante qui est potentiellement dangereuse. En réalité, la plupart de ces plantes peuvent avoir des vertus bénéfiques si elles sont correctement utilisées. En d'autres termes, comme le dit si bien* Paracelse *(considéré comme le père de la toxicologie) : « Tout est poison, rien n'est poison… C'est une question de dosage ».*

(3) Ces plantes sont pures fantaisies de notre part. Elle n'existe pas.

But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en récoltant les meilleures plantes médicinales et en concoctant des ***Tisanes***.

Préparatif (cf. schéma *page 3*)

Le joueur le plus jeune est désigné *Donneur* et distribue, face cachée, 1 carte *Cueilleur* à chacun des joueurs (lui inclus). Chaque joueur prend secrètement connaissance de sa carte et la conserve, face cachée, devant lui. Ces cartes ne sont pas jouées mais elles accordent des *Bonus* de points selon le *Milieu Privilégié* du *Cueilleur* (voir Calcul des points).

Pour 2 joueurs :

A 2 joueurs, **chacun joue pour soi**. Le *Donneur* retire du jeu les ***3 Milieux*** suivants : les ***Communes*** (C), les ***Rivières*** (R) et les ***Prairies*** (P). Il mélange ensuite les cartes et en distribue **14** à chaque joueur.

Pour 3 joueurs :

A 3 joueurs, **chacun joue pour so**i.

Le *Donneur* retire du jeu les ***2 Milieux*** suivants : les ***Rivières*** (R), les ***Prairies*** (P). Il mélange ensuite les cartes et en distribue **12** à chaque joueurs.

Pour 4 joueurs :

A 4 joueurs, les joueurs jouent **par équipe de 2** et se place face-à-face, en diagonale (comme à la *Belote*). Le *Donneur* mélange les cartes et en distribue **12** à chaque joueurs.

Chaque joueur prend secrètement connaissance de ses cartes.

Les cartes restantes sont placées, faces visibles, à côté de l'*Aire De Jeu* et le *Donneur* choisit parmi elles, le *Milieu* qui sera l'*Atout* pour la durée de la *Manche*. Si les cartes restantes sont la *Maisonus Officinalis* et la *Salvia Maria*, le *Donneur* choisit lui-même l'*Atout*.

Déroulement

La partie se joue dans le sens horaire.

Le *Donneur* pose une carte de sa main au centre de l'*Aire De Jeu*. Les joueurs suivants font de même en respectant le *Milieu* de la première carte. Exemple : si le *Donneur* a joué une carte *Forêt*, les autres joueurs doivent obligatoirement jouer une carte *Forêt* (de valeur inférieure ou supérieure). A la fin du tour complet, lorsque tous les joueurs ont joué, celui ayant joué la carte possédant la valeur la plus élevée remporte la *Récolte* (le *Pli*).

Si un joueur n'a pas de carte correspondant au *Milieu* demandé, il doit jouer une carte *Atout*. Une carte *Atout* est toujours plus forte que n'importe quelle autre carte d'un autre *Milieu*. Si plusieurs cartes *Atout* sont jouées, celle possédant la valeur la plus élevée remporte la *Récolte*.

Si un joueur n'a pas de carte correspondant au *Milieu* demandé, ni d'*Atout*, il doit se défausser d'une de ses cartes. La valeur de cette carte n'est pas prise en compte.

Si la carte *Maisonus Officinalis* est jouée, elle remporte obligatoirement la *Récolte*,

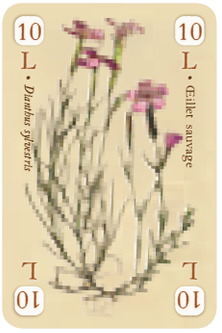
quelles que soient les autres cartes qui ont été jouées (*Atout* ou pas).

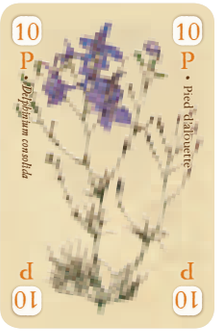
La *Récolte* est placée, face visible, devant le joueur qui l'a remportée (à 4 joueurs, les *Récoltes* sont gérées par un seul joueur de chaque équipe). Le joueur peut classer ses *Récoltes* comme il veut : par *Valeurs*, par *Infusions*…

Le joueur ayant remporté la *Récolte* précédente devient le *Donneur* pour le tour suivant.

Fin de Manche

La *Manche* se termine lorsque toutes les *Merveilles* ont été récoltées (même si les joueurs ont encore des cartes en main).





Calcul des points

Les *Valeurs* :

Chaque joueur (ou équipe) additionne les valeurs des cartes qu'il a *Récolté* (les plantes *Toxiques* enlèvent 3 points chacune). Les cartes qui n'ont pas été *Récoltées* pendant la *Manche* écoulée, ne rapportent aucun point.

Les *Bonus* :

A ces points s'ajoutent les bonus des cartes *Cueilleurs*. Chacune d'elle accorde un *Bonus* de x2 points pour chaque carte du *Milieu* concerné : La carte ***Druide*** (*Diviciacos*) pour les plantes des *Forêts*, la carte ***Herboriste*** (*Hildegarde de Bingen*) pour les plantes

des *Jardins*, la carte ***Apothicaire*** (*Jean Magnol*) pour les plantes des *Montagnes* et la carte ***Botaniste*** (*Jean-françois de La Peyrouse*) pour les plantes des *Landes*.

Exemple : Le joueur possédant la carte Druide *a récolté les plantes suivantes : le* Romarin, *le* Bouleau, *le* Muguet *et la* Droséra. *Ces cartes lui rapportent respectivement :* ***2 points***, ***8 points*** *(4 x2),* ***-6 points*** *(-3 x2) et* ***10 points***, *pour un total de* ***14 points***.

Les *Infusions* :

Certaines cartes *Plantes* affichent un (ou plusieurs) symbole(s) indiquant que ces *Plantes* sont utilisées, ensembles, en *Infusion* pour lutter contre certaines pathologies. Les ***Infusions*** sont des combinaisons réalisées en réunissant au moins **2 cartes** *Plantes* (**à 2 ou 3 joueurs**) ou au moins **3 cartes** *Plantes* (**à 4 joueurs**) parmi celles nécessaires à leur composition. Chacune d'elle apporte un *Bonus* de 30 points au joueur qui les a réalisées + 10 points par carte *Plantes* supplémentaire.

Exemple (à 4 joueurs) : la tisane **Anti-Stress**[4] *contient les plantes suivantes :* Romarin, Angélique vraie, Cassis, Coquelicot *et* Lavandin. *Si le joueur* Récolte ***3*** *de ces 5 plantes; il marque* ***30 points***, *s'il en a* ***4*** *sur 5, il marque* ***40 points***, *et* ***50 point****s s'il les a* ***toutes***.

Fin de Partie

La partie s'achève au bout de **7 manches**. Le joueur (ou équipe) totalisant le meilleur score remporte la victoire.

Les combinaisons / *Infusions* :

As. **Anti-Stress (5/3/2)**[5] **:** *romarin, cassis, lavandin, angélique vraie, coquelicot, pomme sauvage*[4].

Ci. **Circulation (4/3/2)**[5] **:** *vigne rouge*[4], *achillée millefeuille, souci, cassis.*

De. **Detox (3/3/2)**[5] **:** *mauve, chicorée*[4], *guimauve*[4], *genièvre, sureau, bardane*[4].

Hé. **L'hépatante (3/3/2)**[5] **:** *pissenlit, romarin, camomille matricaire*[4], *chardon marie*[4], *chicorée*[4], *artichaut*[4], *gentiane.*

Si. **Silhouette (4/3/2)**[5] **:** *romarin, reine des prés, mauve, bruyère*[4], *myrtille.*

Av. **A Vos Souhaits (4/3/2)**[5] **:** *lavandin, menthe poivrée, mauve, sureau, bourrache*[4].

Ar. **Articulation (5/3/2)**[5] **:** *cassis, reine des prés, achillée millefeuille, orties, prêle.*

Np. **Nuit Paisible (3/3/2)**[5] **:** *aubépine, oranger*[4], *rose, aspérule odorante, passiflore*[4].

[4] Ces plantes ne sont pas présentes dans le jeu.
Peut-être dans une prochaine édition ?`

[5] Le 1er chiffre (en **bleu**) indique le nombre de plantes **disponibles** dans le jeu pour réaliser l'*Infusion*. Le 2nd chiffre (en **rouge**) indique le nombre de plantes **nécessaires** pour réaliser l'*Infusion*, à **4 joueurs**. Le 3e chiffre (en **vert**) indique le nombre de plantes **nécessaires** pour réaliser l'*Infusion*, à **2 ou 3 joueurs**.