

UN JEU DE UWE ROSENBERG

COTTAGE GARDEN



RÈGLES DE JEU

COTTAGE GARDEN :

Devant vous s'étend une magnifique pépinière de fleurs bordée de murets, traversée de chemins et entourée de haies. Vous avez pour ambition d'en sélectionner les plus harmonieuses compositions qui viendront fleurir vos parterres. Bien sûr, votre espace de plantation est limité : il faudra vous en accommoder ainsi que des pots et des cloches à fleurs qui y traînent. Soyez attentifs aux chats qui rôdent.

Matériel

- 1 plateau *Pépinière* recto-verso
- 36 tuiles *Fleurs* (pièces de puzzle)
- 9 plateaux *Parterres*, recto-verso (un côté clair et un côté sombre)
- 1 dé *Jardinier*
- 1 jeton *Parasol*
- 30 jetons *Chat*
- 16 jetons *Pot de fleurs*
- 2 jetons *Ruche*
- 4 pistes de score *Plantation* en L
- 12 cubes de score oranges
- 12 cubes de score bleus
- 1 *Brouette*
- 1 règle de jeu



Avant la première partie

Détachez délicatement de leurs planches les éléments en carton. Pour construire la *Brouette*, pliez d'abord l'avant, ensuite les côtés et enfin l'arrière. Insérez ensuite la roue.

© Edition Spielwiese 2016
www.edition-spielwiese.berlin
www.edition-spielwiese.de

Blackrock Games 2016
www.blackrockgames.fr

Auteur : Uwe Rosenberg
Rédaction : Rolf Raupach, Michael Schmitt
Traduction : Sabrina Messahel, Thibaut Quintens
Design/Illustrations : Andrea Boekhoff _ REDLINE, Emden
Layout : Martin Kleinke, Nina Clauzel

But du jeu

Vous incarnez des jardiniers à l'ouvrage, tâchant d'agencer deux *Parterres* à la fois à l'aide de diverses fleurs. Un *Parterre* est complété dès qu'il ne comporte plus d'espaces vides. Il est alors comptabilisé et remplacé par un *Parterre* vierge. Vous marquez des points pour chaque pot de fleurs et chaque cloche visibles. Dans le dernier tour de jeu, vous ne vous concentrez plus que sur les *Parterres* les plus prometteurs. Le joueur comptabilisant le plus de points à la fin de la partie gagne.



Mise en place

Plateau de jeu

Placez la *Pépinière* au centre de la table, choisissez le côté correspondant au nombre de joueurs (un côté pour 1 à 3 joueurs, un autre pour 4 joueurs).

Laissez suffisamment de place d'un côté de la *Pépinière* pour y placer les tuiles *Fleurs*.

Tuiles Fleurs et Brouette

Placez au hasard 1 tuile *Fleurs* sur chaque case de la *Pépinière* (16 au total).

Placez également au hasard les 20 tuiles *Fleurs* restantes en file, à côté de la *Pépinière*.

Placez la *Brouette* à une extrémité pour indiquer le début de la file.

Matériel des joueurs

Chaque joueur prend une piste de score *Plantation* et place 3 cubes de score oranges et 3 cubes de score bleus sur l'espace de départ.

Chaque joueur prend au hasard deux Plateaux *Parterres* qu'il place devant lui, l'un sur son côté clair, l'autre sur son côté sombre.

Chaque joueur prend deux jetons *Chat*.

Chats & Cie

Placez un Plateau *Parterre* sur son côté clair ainsi que le *Parasol*, les jetons *Pots de fleurs*, les jetons *Ruche* et le restant des jetons *Chat* de l'autre côté de la *Pépinière*.

Le Jardinier

Placez le dé *Jardinier* sur "1" (ou sur "2" pour 1 ou 2 joueurs) sur la case Départ correspondante de la *Pépinière*.

Rangez le matériel restant dans la boîte.

LE JEU

Voici l'explication du jeu pour 2 à 4 joueurs. Les règles du jeu en solitaire se trouvent à la page 11.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le premier joueur est le dernier à avoir désherbé un jardin.

Un tour de jeu est composé de 4 phases, se déroulant dans l'ordre.



Le réapprovisionnement

Vérifiez les cases vides de la *Pépinière* dans la colonne ou la ligne (ou la diagonale à 4 joueurs) en vis à vis du dé *Jardinier* (appelée "la Rangée du Jardinier"). Si 3 ou 4 cases sont vides dans cette rangée, réapprovisionnez-les avec une tuile *Fleurs*.

Pour réapprovisionner la "Rangée du Jardinier"

1. Prenez la première tuile *Fleurs* à côté de la *Brouette* et placez-la dans la case vide la plus proche du dé *Jardinier*.
2. Prenez la deuxième, puis la troisième (et si nécessaire la quatrième) tuile suivante et placez-les sur la deuxième, troisième (et si nécessaire quatrième) case vide.
3. Faites avancer la *Brouette* jusqu'au début de la file de tuiles.



Ici, trois cases de la "Rangée du Jardinier" sont vides. Voici comment les réapprovisionner dans l'ordre.

S'il n'y a qu'une ou deux cases vides dans la "Rangée du Jardinier", vous pouvez défausser un de vos jetons *Chat* et réapprovisionner ces cases avec des tuiles *Fleurs* (de la manière décrite précédemment).

La plantation

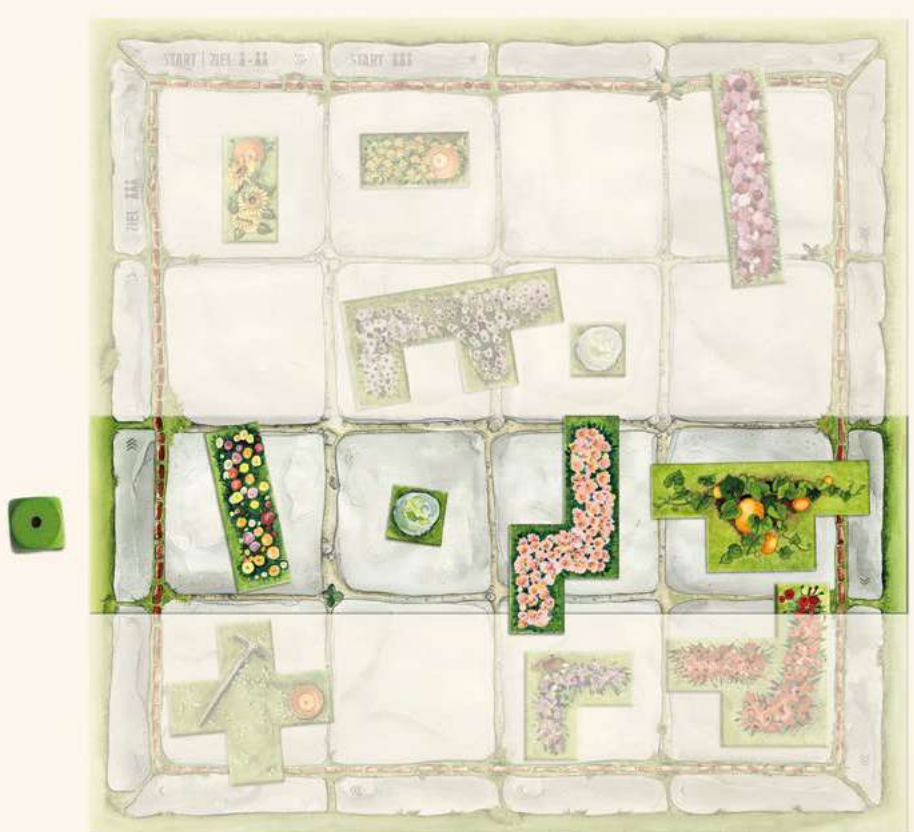
Lors de la Plantation, vous devez soit

1. Prendre une tuile *Fleurs*
- soit
2. Prendre un jeton *Pot de fleurs*

Vous ne pouvez pas passer votre tour.

1. Prendre une tuile *Fleurs*

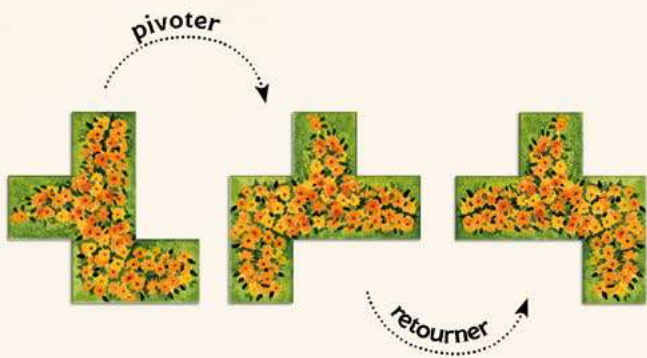
Choisissez une tuile *Fleurs* dans la "Rangée du Jardinier" et placez-la **immédiatement** sur un de vos *Parterres*. Vous ne pouvez pas conserver une tuile *Fleurs* pour la placer plus tard.



Dans cet exemple sont représentées les tuiles disponibles pour le joueur

Les règles de plantation

- Vous pouvez pivoter et retourner les tuiles à votre guise.
- Une tuile ne peut recouvrir ou chevaucher ni une autre tuile, ni un jeton *Chat*, ni un jeton *Pot de Fleurs*.
- Une tuile posée ne peut plus être déplacée et reste en place jusqu'à ce que le *Parterre* soit complet.
- Vous pouvez recouvrir un espace du *Parterre* représentant un pot de fleurs ou une cloche (mais il n'est pas recommandé d'en abuser).
- Une tuile ne peut dépasser du quadrillage du *Parterre*.



2. Prendre un jeton Pot de fleurs

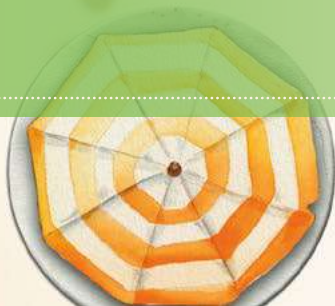
Prenez un jeton *Pot de fleurs* de la réserve et placez-le **immédiatement** sur un espace vide de l'un de vos *Parterres*. Vous ne pouvez pas conserver un *Pot de fleurs* pour le placer plus tard.



Ce Pot de fleurs vaut un point (voir page suivante) et ne représente donc pas uniquement une solution de secours. Un jeton Chat complète également le Parterre, mais n'apporte pas de point.

En plus de cette action, vous pouvez placer des jetons *Chat* pour remplir des espaces vides de vos *Parterres* - mais ils ne vous rapportent aucun point.

Vous pouvez à tout moment (même en dehors de votre tour) emprunter une tuile *Fleurs* à la *Pépinière* afin d'en vérifier l'agencement sur votre *Parterre*. Remplacez temporairement cette tuile *Fleurs* par le *Parasol*. Lorsque vous avez fini, remettez la tuile sur sa case et le *Parasol* à côté de la *Pépinière*.



Décompte des points

Les points sont comptabilisés dès qu'un *Parterre* est complet.

Un *Parterre* est complet lorsque tous les espaces vides (ceux sur lesquels il n'y a ni pot de fleurs ni cloche représentés) sont recouverts par des tuiles *Fleurs*, des jetons *Pot de fleurs* ou des jetons *Chat*. Si aucun de vos *Parterres* n'est complet, passez à la phase suivante. Il est possible de décompter vos deux *Parterres* sur un même tour.

Deux pistes de score sont représentées sur votre *Plantation* : une pour comptabiliser les points des *Pots de fleurs* (de 1 à 15), l'autre pour les points des *Cloches* (de 2 à 14).

Déplacez **un seul** de vos cubes oranges sur la piste, du nombre de cases correspondant au nombre de *Pots de Fleurs* visibles sur le *Parterre* (1 point par *Pot de fleurs*).

Déplacez **un seul** de vos cubes bleus sur la piste, du nombre de cases correspondant au nombre de *Cloches* visibles sur le *Parterre* (2 points par *Cloche*).

Les *Pots de fleurs* ou les *Cloches* recouverts (non visibles) ne sont pas comptabilisés.



Dans le Parterre de gauche vous remarquez des espaces non recouverts par une tuile Fleurs mais qui contiennent soit un Pot de Fleurs soit une Cloche. Ce Parterre est considéré comme complet. Il rapporte 2 points pour les cubes oranges (2 Pots de fleurs) et 4 points pour les cubes bleus (2 Cloches).

Avec tous ses espaces recouverts, le Parterre de droite est également complet. Il rapporte 3 points pour les cubes oranges (3 Pots de fleurs) et 2 points pour les cubes bleus (1 Cloche).

Vous pouvez librement choisir lequel de vos trois pions oranges et/ou bleus déplacer, mais vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion orange et/ou qu'un seul pion bleu par décompte de *Parterre*. Vous ne pouvez en aucun cas répartir vos points entre différents cubes de même couleur.

Deux cubes d'une même couleur peuvent se trouver sur une même case.

Si votre pion arrive à la case "20" sans avoir utilisé tous les points d'un décompte, ces points en trop sont perdus.

Conseil : Atteindre la case finale des 20 points avec plusieurs cubes peut valoir la peine de perdre quelques points.

En utilisant un jeton *Chat*, il est possible de compléter vos deux *Parterres* dans un même tour (voir la phase *Plantation*). Dans ce cas, vous choisissez l'ordre dans lequel vous décomptez vos *Parterres*. Vous ne recevez aucun point pour les jetons *Chat*.



Ruche

Le premier joueur à atteindre la case "20" avec un de ses cubes (orange ou bleu) reçoit le jeton double *Ruche*. Le deuxième joueur à l'atteindre reçoit le jeton simple *Ruche*. Un même joueur ne peut pas recevoir les deux jetons *Ruche*.

A la fin du jeu, le jeton simple *Ruche* vaut 1 point, le jeton double 2 points.

Les chats et les autres bonus

Dès qu'un de vos cubes dépasse la ligne rouge (au-delà du 6), vous recevez un jeton *Chat* de la réserve.

Vous pouvez l'utiliser immédiatement ou le garder pour plus tard.

Dès que vous sortez le dernier de vos trois cubes d'une même couleur de l'espace de départ, vous recevez un jeton *Pot de fleurs* de la réserve. Vous devez le placer **immédiatement** sur l'un de vos *Parterres*. Si votre second *Parterre* est ainsi complété, décomptez ses points comme décrit précédemment.

Une fois qu'un Parterre est comptabilisé :

1. Remplacez tous ses jetons *Chat* et *Pot de fleurs* dans la réserve ;
2. Remplacez les tuiles *Fleurs* au hasard à l'extrémité de la file (côté opposé de la *Brouette*) ;
3. Retournez le *Parterre* vidé (côté sombre vers côté clair ou inversement) et remplacez-le dans la réserve ;
4. Remplacez-le devant vous par le *Parterre* de la réserve (sans retourner ce dernier).

Limitation féline

À la fin de votre tour, vous ne pouvez posséder que deux jetons *Chat*. Si vous en avez plus, vous devez les placer sur des espaces vides de vos *Parterres* (ou les défausser) et n'en conserver que deux maximum. Si vous complétez ainsi un *Parterre*, décomptez-en les points comme décrit précédemment.

Jardinage

À la fin de votre tour, déplacez le dé *Jardinier* d'une case dans le sens des flèches (sens horaire). À chaque tour, lorsque le *Jardinier* parvient à sa case Arrivée, sa valeur est augmentée de 1. À 2 ou 4 joueurs, la case Arrivée est également la case Départ.

Lorsque le dé *Jardinier* est sur la face "6", le dernier tour de jeu commence immédiatement.

À 3 joueurs, la case Arrivée est située deux cases avant la case Départ



À 4 joueurs, les cases Jardinier suivent non seulement les lignes et les colonnes mais également les diagonales. Ces cases ont des symboles flèches différents, expliqués en page 10.



Dernier tour de jeu

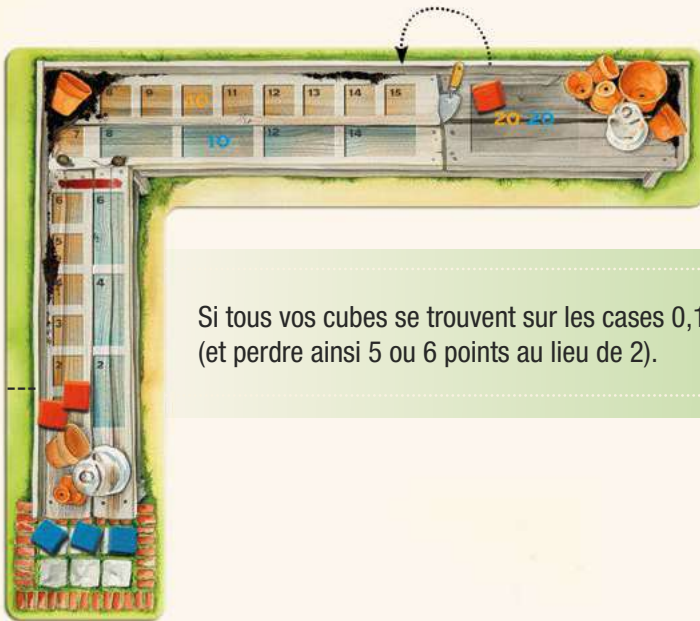
Défaussez immédiatement votre ou vos *Parterres* qui contiennent deux - ou moins de deux - tuiles *Fleurs* (les jetons *Chat* et *Pot de Fleurs* ne comptent pas).

S'il vous reste un ou deux *Parterres*, jouez jusqu'à ce qu'il soient tous les deux complets.

Jouez comme précédemment, avec les changements suivants :

1. Au début de chacun de vos tours, vous perdez 2 points. Reculez soit un de vos cubes de score oranges de deux cases soit un de vos cubes de score bleus d'une case (un cube peut revenir à l'espace de départ).

Si vous n'avez plus de *Parterres* au début de votre tour, vous ne perdez pas de points et vous ne jouez que la phase Jardinage.



Si tous vos cubes se trouvent sur les cases 0, 1 et 20, vous devez reculer un cube de la case 20 (et perdre ainsi 5 ou 6 points au lieu de 2).

Si vous traversez à nouveau la ligne rouge et/ou videz de nouveau l'espace de départ, vous gagnez à nouveau les bonus correspondants (vous ne gagnez cependant aucun jeton *Chat* si vous traversez la ligne rouge en marche arrière). Vous pouvez utiliser ces bonus aux mêmes conditions que précédemment décrit et éventuellement compléter votre deuxième *Parterre*.

2. Lorsque vous complétez un *Parterre*, celui-ci est mis de côté et n'est plus remplacé.

Fin du jeu et Gagnant

La partie s'achève lorsque tous les *Parterres* ont été complétés.

Cumulez les résultats de vos cubes de score.

Chaque cube vaut le nombre de points indiqué sur la case où il se trouve.

Le jeton simple *Ruche* vaut 1 point, le jeton double 2 points.

Les jetons *Chat* ne valent rien.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de *Ruches* gagne.

Si parmi les ex-aequo, personne n'a pris de jeton *Ruche*, vous avez plusieurs gagnants !

Stratégie et conseils

Planification

Voici comment vous pouvez anticiper vos décisions :



Ce type de situation montre toute la particularité de Cottage Garden.

Dans une partie à 3 joueurs, c'est à votre tour de jouer et vous avez non seulement besoin de la tuile C1 mais également de la C2. Si vous prenez la C1 à ce tour-ci, la C2 vous attendra au tour suivant, sans pouvoir être prise par un autre joueur dans l'intervalle. Si vous vous décidez d'abord pour la C2, la C1 risque de vous être soufflée par le joueur suivant.

Pénurie de matériel

S'il n'y a plus assez de tuiles dans la file pour réapprovisionner la *Pépinière*, la ou les dernières cases sont laissées vides. Ces cases vides ne pourront pas être remplies a posteriori (*même si de nouvelles tuiles reviennent dans la file au tour suivant*).

Vos cubes sont limités : si vos trois cubes d'une couleur ont atteint la case "20", vous ne pouvez pas gagner davantage de points dans cette couleur.

Les cases contenant des flèches

Pour aider votre planification, des flèches sont présentes sur les cases de la *Pépinière* où se déplace le dé *Jardinier*.

- À 4 joueurs, votre tour correspond toujours au même symbole : le premier joueur joue sur les cases **>**, le deuxième joueur sur les cases **>>**, le troisième sur les cases **>>>** et le quatrième sur les cases **>>>>**.
- À 3 joueurs, il y a un changement. Lorsque le dé *Jardinier* arrive sur la case Départ, chaque joueur change de symbole. Entre deux passages sur la case Départ, chaque joueur garde le même symbole.
- À 2 joueurs, le premier joueur joue toujours sur les cases 1 et 3, le deuxième joueur sur les cases 2 et 4 de chaque côté. Pour ce faire, nul besoin de se référer aux flèches.



Règles Solo

Pour jouer seul, suivez les règles à 2 joueurs avec les changements suivants :

Modifications dans la préparation

Utilisez le côté du plateau pour 1 à 3 joueurs.

Placez le dé *Jardinier* sur sa face "2" et faites-le démarrer sur la case Départ pour 1-2 joueurs.

Prenez trois *Parterres* et placez-en deux devant vous (l'un sur son côté clair et l'autre sur son côté sombre) et un dans la réserve côté clair. Vous pouvez choisir vos *Parterres* ou les prendre au hasard.

Vous n'avez pas besoin des jetons *Ruche*.

Modifications dans le déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 32 tours auxquels s'ajoute le dernier tour de jeu : le dé *Jardinier* tourne quatre fois autour du plateau et il se déplace de deux cases à la fois. Vous jouez exclusivement sur les lignes 1 et 3 de chaque côté, les lignes 2 et 4 sont donc inaccessibles.

But du jeu Solo

Le but du jeu Solo est d'obtenir le plus de points possible.

Un score de plus de 70 points est considéré comme un très bon résultat. Au-delà de 90 points, c'est un score exceptionnel !

Remerciements

Ce premier projet de Spielwiese Edition a été uniquement possible grâce à de nombreux supports.

Chacune des personnes mentionnées ci-après a joué un rôle important dans ce projet, à travers des parties tests, des questions techniques ou simplement en nous encourageant. Cette liste est très certainement incomplète et son ordre totalement aléatoire.

The Monday Game Designer group de Spielwiese, l'International Monday Meeting Group, **Sebastian Runge** et **Sebastian Rieneckert** de Altenburger, Holger Zimmermann, Walter Phippeny, Mario Coopmann, Michael Menzel, Matthias Nagy, Kolja Kosim, Karin Janner, Andrea Boekhoff, Martin Kleinke et Greta, Julian Steindorfer, Frank Heeren, Klemens Franz, Jeffrey Allers, Peter Dringautzki, Fabian Louton, Inike, Kyra et Matilda Rosenbach, Heike Plumer, Timmo Niesner, Jan et Johannes de Hunter&Cron, Sophia Wagner et Jan Saynisch.



