

LA FIN DES ARTICHAUTS

10+ 2-4 20 min

Emma Larkins
Bonnie Pang

CONTENU



100 cartes Légume dont 40 artichauts et 6 de chaque autre : betteraves, brocolis, carottes, maïs, aubergines, poireaux, oignons, petits pois, poivrons et pommes de terre

+ 6 CARTES SPÉCIALES "RHUBARBE"



Note : ces cartes bonus ne faisaient pas partie de l'édition originale américaine. Nous les ajoutons comme cartes exclusives, qui sauront faire plaisir aux inconditionnels du jeu. Vous pouvez les ajouter aux cartes de la partie ou les laisser de côté.



4 aides de jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

Votre objectif est de vous débarrasser de vos artichauts ! Pour cela, vous devez aller chercher de nouveaux légumes à chaque tour, les intégrer à votre pioche, et utiliser leurs effets pour mettre vos artichauts au compost ! Vous gagnez la partie dès que vous parvenez à tirer une main de cartes dépourvue d'artichauts.

PRÉPARATION

Chaque joueur forme devant lui sa pioche de départ constituée de 10 cartes Artichaut. Laissez un emplacement à côté de la pioche pour former la défausse. Chaque joueur reçoit également une **aide de jeu**.

Rangez les cartes Artichaut non distribuées. Elles ne serviront pas.

Mélangez toutes les **cartes Légume** restantes pour former la **pile Jardin**, au milieu de la table. Laissez un peu de place à côté pour la défausse générale, que l'on appelle le **compost**. Révélez ensuite les 5 premières cartes de la pile Jardin pour former une rangée de cartes face visible : le **potager**.

EXEMPLE À 2 JOUEURS

MAIN DE CARTES DE SOPHIE



COMPOST



PILE JARDIN



POTAGER

AIDE DE JEU



DÉFAUSSE



PIOCHE



MAIN DE CARTES D'ANTOINE

COMMENT JOUER ?

Celui qui a le plus grand potager commence à jouer. On joue ensuite dans le sens horaire. À votre tour, vous devez résoudre les 5 phases suivantes.

- 1 COMPLÉTER LE POTAGER
- 2 PRENDRE UNE CARTE DU POTAGER
- 3 JOUER DES CARTES DE VOTRE MAIN
- 4 DÉFAUSSER LES CARTES NON JOUÉES
- 5 PIOCHER 5 NOUVELLES CARTES

Si, lors de la dernière phase, vous ne piochez aucun artichaut, alors vous gagnez immédiatement la partie ! Sinon, le jeu continue dans le sens horaire.

1 COMPLÉTER LE POTAGER

Complétez le potager avec les cartes de la pile Jardin, de manière à ce qu'il contienne 5 cartes. Ignorez cette étape lors du tout premier tour de jeu.

- S'il y a au moins 4 cartes identiques dans le potager, remettez les cartes du potager dans la pile Jardin, mélangez le tout, et révéléz 5 nouvelles cartes.
- Si la pile Jardin s'épuise pendant que vous complétez le potager, il y aura simplement moins de légumes disponibles. Vous ne devez pas réutiliser les cartes du compost. *Note : dans ce cas, il peut y avoir 4 ou même 5 cartes identiques dans le potager.*



Exemple 1 : c'est le tour de Antoine. Il commence par compléter le potager à 5 cartes en révélant la première carte de la pile Jardin.

2 PRENDRE UNE CARTE DU POTAGER

Choisissez **une carte** du potager et mettez-la dans votre main. Vous pourrez utiliser cette carte dès la prochaine phase.



Exemple 2 : Antoine décide de prendre l'oignon qui est dans le potager, et l'ajoute à sa main.

3 JOUER DES CARTES DE VOTRE MAIN

Jouez autant de cartes de votre main que vous désirez, l'une après l'autre, et résolvez leurs effets (voir **Les légumes et leurs effets**). Pour chaque carte jouée :

- Posez la carte devant vous et résolvez **tous** les effets indiqués. Ensuite, mettez la carte dans votre défausse, face visible*.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte dont vous ne pouvez pas résoudre complètement **tous** les effets.

*Par défaut, les cartes des défausses sont toujours visibles, et celles des pioches toujours cachées.

- S'il vous est demandé de **mettre** une carte au **compost**, vous devez la défausser au compost, près de la pile Jardin, au lieu de la mettre dans votre propre défausse. Les cartes du compost ne reviendront jamais en jeu.
- Les artichauts peuvent être joués ou mis au compost grâce aux effets de certains légumes.

Exemple 3 : Antoine veut jouer un maïs et un oignon de sa main. Il commence par l'oignon : celui-ci lui permet de mettre un artichaut au compost ; en échange, il doit placer l'oignon face visible dans la défausse de Sophie. Puis il joue le maïs, qu'il doit placer avec un artichaut de sa main dans sa défausse. Cela lui permet en échange de choisir une carte du potager et de la mettre au sommet de sa pioche : il choisit le poireau. N'ayant plus rien à jouer en main, Antoine met un terme à cette phase.



4 DÉFAUSSER LES CARTES NON JOUÉES

Placez **toutes** les cartes de votre main que vous n'avez pas jouées face visible dans votre propre défausse.

Exemple 4 : Antoine n'a plus que des artichauts en main : il les place dans sa défausse.



5 PIOCHER 5 NOUVELLES CARTES

Tirez **5 nouvelles cartes** de votre **propre pioche** et gardez-les en main.

- Si votre pioche s'épuise alors que vous n'avez pas pioché 5 cartes, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.
- Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre pioche + votre défausse pour atteindre 5 cartes, piochez ce que vous pouvez. Vous aurez moins de cartes au prochain tour.

Attention : si votre pioche s'épuise mais que vous avez déjà 5 cartes en main, vous ne devez pas remélanger votre défausse. C'est uniquement lorsque vous aurez besoin de piocher des cartes qu'il faudra mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche.



Exemple 5 : Antoine tire cinq cartes de sa pioche pour former sa nouvelle main. Son tour est maintenant terminé ; c'est à Sophie de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête **immédiatement** lorsqu'il n'y a **aucun** artichaut dans la main d'un joueur à l'issue de sa phase 5 (piocher 5 nouvelles cartes). Ce joueur gagne la partie.

Attention : la partie ne peut être gagnée **que** lors de cette phase. Si vous n'avez aucun artichaut en main à un autre moment du jeu, cela ne compte pas.

LES LÉGUMES ET LEURS EFFETS



ARTICHAUT : L'artichaut n'a aucun effet en soi, mais certains effets d'autres cartes s'y rapportent.



AUBERGINE : Mettez cette aubergine au compost avec **un** artichaut de votre main. Tous les joueurs doivent donner **deux cartes** de leur main, face cachée, à leur voisin de gauche.
Note : si un joueur a moins de deux cartes en main, il donne ce qu'il peut.



BETTERAVE : Choisissez un adversaire. Chacun pioche une carte dans la main de l'autre. Si les deux cartes sont des artichauts, elles sont mises au compost. Sinon, les joueurs conservent en main la carte qu'ils ont prise.
Note : si, après cette action, un joueur a moins de 5 cartes, il ne complète pas sa main. Il ne repiochera que lors de la dernière phase de son tour.



BROCOLI : Si vous avez au moins trois artichauts en main, mettez un artichaut de votre main au compost.



CAROTTE : Mettez cette carotte au compost avec exactement **deux** artichauts de votre main.
Note : vous ne pouvez pas jouer d'autre carte lors de ce tour. Si vous avez joué une autre carte Légume lors de ce tour, alors vous ne pouvez pas jouer la carotte.



MAÏS : Placez ce maïs face visible dans votre défausse avec **un** artichaut de votre main. Ensuite, prenez une carte du potager et placez-la face cachée au sommet de votre pioche.



OIGNON : Mettez un artichaut de votre main au compost, puis placez cet oignon face visible dans la défausse d'un adversaire de votre choix.



POIVRON : Choisissez **une** carte de votre défausse et placez-la face cachée au sommet de votre pioche.



PETITS POIS : Révélez **deux cartes** de la pile Jardin. Placez-en une face visible dans votre défausse et l'autre face visible dans la défausse d'un adversaire.



POIREAU : Choisissez un adversaire et révélez la carte du sommet de sa pioche. Vous pouvez prendre cette carte dans votre main ou la mettre face visible dans sa défausse.
Note : si la pioche de ce joueur est vide quand vous jouez cette carte, il doit immédiatement mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche. Si sa pioche et sa défausse sont vides, vous ne pouvez pas le choisir pour cet effet.



POMME DE TERRE : Révélez la carte du sommet de votre pioche. Si c'est un artichaut, mettez-le au compost. Sinon, placez la carte face visible dans votre défausse.
Note : si votre pioche est vide quand vous jouez cette carte, mélangez immédiatement votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si votre pioche et votre défausse sont vides, vous ne pouvez pas jouer la pomme de terre.

LÉGUME BONUS : LA RHUBARBE



Mettez cette carte au compost pour vider le potager : placez alors toutes les cartes du potager sous la pile Jardin, puis révélez 5 nouvelles cartes. Prenez une de ces nouvelles cartes et mettez-la dans votre main.

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

⚠ Nous tenons à signaler qu'aucun légume n'a été maltraité pendant la création de ce jeu. Nous aimons les légumes, lorsqu'ils sont bien cuits et convenablement assaisonnés !



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2021



Données et adresse à conserver. 09-2021



Licensed with permission from Gamerwright, a division of Ceaco Inc.

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com