

SUNFIELD FARM

🎮 CÉLINE & YOANN LEVET

🎨 CYRILLE BELTIN

► PRINCIPE & BUT DU JEU

La ferme Sunfield est célèbre pour la qualité de ses Légumes et pour ses animaux attachants. Son secret ? L'excellence de ses fermiers ! Vous incarnez l'un d'entre eux et tour après tour, vous développez votre ferme en agençant astucieusement vos tuiles Champs, en cultivant des Légumes et en élevant vos animaux pour satisfaire les demandes du village. Saurez-vous accumuler le plus de prestige et devenir le fermier le plus apprécié de la ferme Sunfield ?



MATÉRIEL

NOTE : dans la règle, les joueurs et joueuses sont appelés *Fermiers*.

Les éléments de jeu : cartes Client, pions Légume... peuvent être appelés simplement *Clients*, *Légumes*, ect...



📏 Plateau



72 tuiles **Champ**,
dont :

4 sets de 3 tuiles de départ



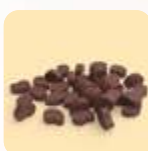
20 tuiles **Mouton**
(1 Légume)



20 tuiles **Cochon**
(2 Légumes)



20 tuiles **Vache**
(3 Légumes)



40 pions
Graine



60 pions Légume (15 Brocolis,
15 Carottes, 15 Aubergines et 15 Maïs)



45 pions Animal
(15 Moutons, 15 Cochons et 15 Vaches)



20 pions Légume x3
(5 par Légume)



1 jeton
1^{er} Fermier



10 tuiles
Réputation



80 Médailles
(25 de 3 et 5 de 1)



🛒 Brouettes



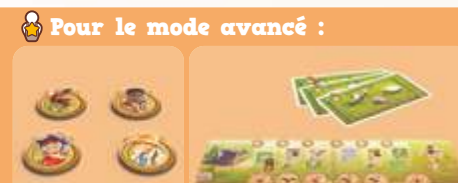
20 cartes Client



3 séparateurs
(à placer dans la cale)



1 bloc de score



4 jetons Fermier

10 cartes Élevage

MISE EN PLACE

En fonction du nombre de **Fermiers**, retirez les éléments suivants au hasard et sans les regarder puis remettez-les dans la boîte :



3 cartes **Client**, 4 tuiles **Mouton**,
4 tuiles **Vache** et 4 tuiles **Cochon**.



6 cartes **Client**, 8 tuiles **Mouton**,
8 tuiles **Vache** et 8 tuiles **Cochon**.

- 1 ♦ Placez le plateau au centre de la table.
- 2 ♦ Mélangez les cartes **Client** pour former une pioche face cachée et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau. Révélez les 5 premières cartes **Client** et placez-les également sur leurs emplacements dédiés.
- 3 ♦ Mélangez les tuiles **Réputation** et placez-en 4 face visible sur les emplacements dédiés du plateau. Distribuez-en également 1 face visible à chaque **Fermier** et remettez le reste dans la boîte.
- 4 ♦ Placez une **Médaille** de la valeur indiquée sur chacun des emplacements dédiés sous les cartes **Client**. Gardez le reste des **Médailles** à portée de main.
- 5 ♦ Chaque **Fermier** choisit un set de 3 tuiles de départ ainsi qu'une **Brouette**.
- 6 ♦ Mélangez les tuiles **Mouton** pour former une pioche face **Pâturage** et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau, puis placez les trois premières tuiles face **Légume** sur les emplacements de la ligne du haut. Faites de même avec les tuiles **Cochon** sur la ligne du milieu et les tuiles **Vache** sur la ligne du bas.
- 7 ♦ Placez une **Graine** sur chacune des 3 tuiles **Mouton** révélées.
- 8 ♦ Alignez vos 3 tuiles de départ devant vous, en plaçant la tuile **Cochon** au milieu, puis placez le pion **Légume** correspondant sur les deux **Légumes** . Ces tuiles forment votre **Parcelle**.
- 9 ♦ Le dernier **Fermier** à avoir vu une vache commence et prend le jeton 1^{er} **Fermier** ainsi qu'une **Graine**, puis le **Fermier** suivant dans le sens horaire prend 2 **Graines**, le troisième 3 **Graines** et le quatrième 4 **Graines**.



DÉROULÉ DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu.

En commençant par le premier **Fermier** puis dans le sens horaire, chaque **Fermier** effectue à son tour une des deux actions suivantes :

**Ajouter une tuile Champ
à sa Parcelle**

(voir ci-dessous)



**Livrer
un Client**

(voir page 5)

La partie prend fin lorsqu'une des pioches de tuiles **Champ** ou la pioche de cartes **Client** est épuisée (voir page 6).

► AJOUTER UNE TUILE CHAMP À SA PARCELLE

Pour ajouter une tuile **Champ** à votre **Parcelle**, effectuez les actions suivantes :

- I • **Prenez une tuile Champ,**
- II • **Placez la tuile Champ dans votre Parcelle,**
- III • **Récoltez** (si une tuile Champ est remplie),
- IV • **Livrez vos Animaux** (si vous avez 3 Animaux différents).

I • Prenez une tuile Champ

Pour prendre une tuile **Champ**, choisissez une des trois colonnes du plateau.

Vous pouvez gratuitement prendre la tuile la plus en haut de la colonne. Si vous souhaitez prendre une tuile en-dessous, vous devez alors placer une **Graine** sur chacune des tuiles qui se trouvent plus haut que la tuile souhaitée dans la colonne.

NOTE: si un emplacement est vide, ignorez-le.



Si des **Graines** sont présentes sur la tuile **Champ** que vous venez de prendre, ajoutez-les à votre réserve personnelle.



EXEMPLE : Cyrille souhaite prendre la tuile Vache avec les deux Carottes et le Maïs et dépose donc une Graine sur la tuile Mouton au-dessus. Il n'y a pas de tuile sur l'emplacement du milieu, il peut donc prendre la tuile Vache sans payer une deuxième Graine.



Si Cyrille avait souhaité prendre la tuile Vache de la colonne de gauche, avec une Aubergine et deux Brocolis, il aurait pu la prendre gratuitement, car il n'y a pas de tuile au-dessus d'elle.

Quand une colonne est vide :

- ♦ remettez une tuile **Mouton**, **Cochon** et **Vache** dans chaque emplacement de la colonne.
- ♦ placez une **Graine** de la réserve sur la nouvelle tuile **Mouton**.

IMPORTANT : ne remplissez pas les emplacements vides des autres colonnes.



EXEMPLE : la colonne de gauche est complètement vide, elle est donc renouvelée avec une tuile Mouton, une tuile Cochon et une tuile Vache. Une Graine est placée depuis la réserve sur la tuile Mouton.

II • Placez la tuile Champ dans votre Parcelle

Placez la tuile choisie dans votre **Parcelle**, de manière à ce qu'elle soit adjacente à une des tuiles déjà présentes.

Prenez ensuite dans la réserve les **Légumes** indiqués sur cette nouvelle tuile **Champ**. Vous devez les placer sur les emplacements libres de vos **AUTRES** tuiles **Champ**, à condition qu'elles soient :

- ♦ adjacentes à la tuile **Champ** que vous venez de poser,
- ♦ et/ou de la même couleur que celle-ci.

NOTE: on ne peut poser qu'un seul pion par emplacement et le Légume doit toujours correspondre à l'emplacement.

ATTENTION: si certains Légumes que vous venez de récupérer n'ont pas d'emplacement disponible remplissant les conditions, ils ne peuvent pas être posés et sont perdus. Remettez-les dans la réserve.



EXEMPLE: Céline place sa nouvelle tuile Champ dans sa Parcelle. Elle prend un Brocoli, une Carotte et un Maïs. Elle place le Brocoli sur la tuile bleue à gauche, qui est adjacente, et le Maïs sur la tuile marron, qui est de la même couleur. La Carotte est perdue car il n'y a pas d'emplacement Carotte sur une tuile marron ni sur une tuile adjacente.

III • Récoltez (si une tuile Champ est remplie)

Si une fois vos **Légumes** posés, tous les emplacements **Légume** d'une ou plusieurs tuile(s) sont remplis, vous devez Récolter.

Placez tous les **Légumes** présents sur la tuile dans votre **Brouette** et retournez la tuile sur sa face **Pâturage**. Prenez ensuite l'**Animal** correspondant dans la réserve et placez-le sur la tuile retournée.

NOTE: une fois une tuile récoltée, elle restera sur sa face **Pâturage** jusqu'à la fin de la partie.



EXEMPLE: après avoir placé sa tuile, Yoann pose le Brocoli sur la tuile adjacente en-dessous et remplit tous les emplacements disponibles de cette tuile. Il place la Carotte et le Brocoli dans sa Brouette et retourne la tuile face **Pâturage**. Comme c'est une tuile Cochon, il y place un Cochon.

IV • Livrez vos Animaux (si vous avez 3 Animaux différents)



Si vous avez 1 **Vache**, 1 **Mouton** et 1 **Cochon** dans votre **Parcelle**, remettez-les dans la réserve générale puis prenez une **Médaille de 3**.



NOTE: il est possible de livrer plusieurs fois des Animaux lors d'un même tour.



EXEMPLE: en plaçant l'Aubergine sur sa tuile Mouton, Cyrille déclenche une récolte et place un Mouton. Maintenant qu'il a une Vache, un Cochon et un Mouton, il les dépense pour gagner une Médaille de 3.



Dans le **MODE AVANCÉ** page 7 la règle de livraison des Animaux est différente.

► LIVRER UN CLIENT :

DÉPENSER DES GRAINES

Dépenser des **Graines** vous permet de faire des actions bonus. C'est généralement utile avant de livrer un **Client**, mais il est également possible de le faire quand vous prenez une tuile **Champ**. Vous pouvez (autant de fois que vous le souhaitez) dépenser :



3 **Graines** pour échanger un **Légume** de la réserve contre un de votre **Brouette**,



5 **Graines** pour ajouter le **Légume** de votre choix depuis la réserve à votre **Brouette**.

Pour livrer un **Client** grâce aux **Légumes** de votre **Brouette**, effectuez les actions suivantes :



I • Prenez un Client et une Médaille

Pour prendre un **Client** :

- ◆ Choisissez une carte **Client** révélée sur le plateau et remettez les **Légumes** demandés depuis votre **Brouette** dans la réserve.
- ◆ Prenez la **Médaille** de plus forte valeur en dessous de lui, s'il en reste.
- ◆ Remplacez la carte que vous avez prise par la première carte de la pioche **Client**.

EXEMPLE :

Floriane veut livrer le Client bleu à 4, mais il lui manque un Maïs. Elle paye 3 Graines pour échanger une Aubergine contre un Maïs.



Puis elle dépense deux Maïs, une Aubergine et une Carotte pour prendre la carte Client ainsi que la Médaille à 3 en-dessous. Le Client pris est remplacé par la première carte du paquet.



II • Validez une tuile Réputation (si les conditions sont remplies)

Vérifiez si vous remplissez les conditions d'une ou plusieurs tuile(s) **Réputation**. Les tuiles **Réputation** vous demandent de posséder deux **Clients** de couleurs spécifiques ainsi qu'un **Client** avec un nombre de points de prestige spécifique.

NOTE : un même Client peut remplir la condition de couleur **ET** la condition de points de prestige.

Quand vous validez une tuile **Réputation**, retournez-la sur sa face points de prestige.

Si c'était une tuile **Réputation** du plateau, prenez-la devant vous et retournez-la sur sa face points de prestige (aucun autre **Fermier** ne pourra la valider).

NOTE : vous êtes le seul à pouvoir valider la tuile **Réputation** qui se trouve devant vous, mais celles sur le plateau sont disponibles pour tous les Fermiers.

ATTENTION : les tuiles **Réputation** ne sont pas remplacées et il est possible de valider plusieurs tuiles **Réputation** lors d'un même tour.

IMPORTANT : les Clients que vous possédez peuvent vous permettre de valider plusieurs tuiles **Réputation**.



EXEMPLE : Céline a devant elle un Client bleu à 3 points et un Client bleu à 4. Elle peut donc valider l'objectif présent sur le plateau qui demande deux Clients bleus et un Client à 3 points de prestige. Il ne reste plus que 4 tuiles **Réputation** disponibles sur le plateau.

FIN DE PARTIE

Quand une pioche est vide (une des trois pioches de tuile **Champ** ou la pioche de carte **Client**), terminez le tour en cours pour que chacun ait joué le même nombre de fois (si le dernier joueur vide une pioche la partie s'arrête à la fin de son tour).

I • Reportez les points de prestige sur votre feuille de score

II • Gagnez également


de vos
cartes **Client**,


de vos
Médailles,


de vos tuiles
Réputation validées.

 → 
3 points de
prestige si vous
avez 3 **Clients** de
même couleur,

 → 
3 points de
prestige si vous
avez 3 **Clients** de
même valeur,

 → 
1 point par groupe
de 3 **Légumes**
(différents ou non)
dans votre Brouette.

Faites la somme des points de prestige sur votre feuille de score (la dernière ligne n'est utilisée que pour le mode avancé voir page 7). Le **Fermier** ayant le plus de points de prestige remporte la partie, en cas d'égalité c'est celui ayant le plus de **Graines** qui gagne. En cas de nouvelle égalité, les **Fermiers** se partagent la victoire.



EXEMPLE : à la fin de la partie Céline a :

1		4 Clients (5 + 5 + 3 + 6),	19
2	 → 	3 de ces Clients sont bleus,	3
	 → 	seulement 2 Clients ont la même valeur,	0
3		3 Médailles de 3 et une Médaille de 1,	10
4		2 tuiles Réputation validées,	10
5	 → 	il ne lui reste que 2 Légumes dans sa Brouette, mais elle possède 5 Graines qu'elle a dépensées lors de son dernier tour pour obtenir un troisième Légume.	1
Σ			43



MODE AVANCÉ



Pour plus de réflexion et de rejouabilité, vous pouvez ajouter les cartes **Élevage** à vos parties.

► MISE EN PLACE

Suivez la mise en place habituelle page 2, puis distribuez une carte **Élevage A** et une carte **Élevage B** à chaque **Fermier**, ainsi que le jeton **Fermier** correspondant à ses tuiles de départ.

Alignez les deux cartes **Élevages** de manière à former un paysage et placez le jeton **Fermier** sur son emplacement de départ.

► DESCRIPTION D'UNE CARTE ÉLEVAGE



❶ ♦ La première colonne est l'emplacement de départ du jeton **Fermier**.

ATTENTION : ne livrez plus d'Animaux quand vous avez un trio Mouton, Vache, Cochon !

❷ ♦ **Progression :** dès que les deux **Animaux** requis par la colonne suivante sont présents sur votre **Parcelle**, vous devez les dépenser immédiatement pour y avancer votre pion.

NOTE : vous pouvez franchir plusieurs colonnes lors d'un même tour.



EXEMPLE : suite à une récolte, Yoann a dans sa Parcelle deux Moutons, qu'il remet immédiatement dans la réserve pour avancer son jeton Fermier. La colonne suivante demande une Vache et un Cochon, ils sont déjà présents dans sa Parcelle, il peut donc avancer une nouvelle fois son jeton Fermier.

❸ ♦ À tout moment de votre tour, en plus de votre action, vous pouvez effectuer un pouvoir disponible sur la colonne où se trouve votre jeton **Fermier** ou sur une des colonnes précédentes.

Chaque pouvoir peut être utilisé une seule fois par partie.

Pour utiliser un pouvoir, placez une de vos **Graines** sur la colonne concernée.

NOTE : plusieurs pouvoirs peuvent être utilisés lors d'un même tour.



EXEMPLE : Floriane dispose de 2 pouvoirs, elle place une Graine sur la colonne pour réserver un Client. Elle prend la carte souhaitée (mais pas la Médaille) et la place devant elle face cachée. Elle est à présent la seule à pouvoir livrer ce Client (lors de son action Livrez un Client durant l'un de ses prochains tours).

❹ ♦ Une fois la dernière colonne atteinte, comme dans les règles habituelles, dès que trois Animaux différents (**Mouton, Vache, Cochon**) sont présents sur votre **Parcelle**, dépensez-les pour obtenir une **Médaille de 3**.

Il est possible d'activer la dernière colonne autant de fois que vous remplissez la condition et cela ne coûte pas de **Graine**.

► FIN DE PARTIE



Suivez les même étapes que pour une partie classique, mais ajoutez 2 points de prestige par tuile de votre plus grand rectangle de **Pâturage** vide (sans **Animaux**).

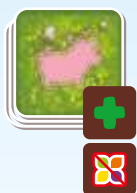


EXEMPLE : le plus grand rectangle Pâturage vide de la Parcelle de Céline est constitué de 6 tuiles qui lui font 12 points de prestige supplémentaires.

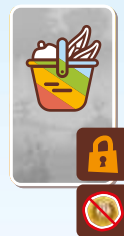


EXEMPLE : dans cette configuration le plus grand rectangle de Pâturage vide est de 4 tuiles qui donnent 8 points de prestige.

POUVOIRS



Prenez la première tuile de la pioche correspondante et placez-la face **Légume** dans votre **Parcelle** (cela ne vous permet pas de prendre de nouveaux **Légumes**).



Réservez un des **Clients** visibles sur le plateau, placez-le face cachée devant vous, vous êtes à présent le seul à pouvoir le réaliser lors d'une action Livrer. Ce pouvoir ne vous permet jamais de prendre de **Médaille** (remplacer le **Client** par la première carte de la pioche).



Échangez un **Animal** sur un de vos **Pâturages** contre un autre **Animal** de votre choix de la réserve (même si l'**Animal** ne correspond pas à la tuile de destination).



Déplacez un **Animal** dans votre **Parcelle** sur n'importe quelle autre tuile face **Pâturage** vide (même si l'**Animal** ne correspond pas à la tuile de destination).



Échangez un **Légume** de votre **Brouette** contre un autre **Légume** de la réserve.



Prenez un **Légume** de votre choix dans la réserve et placez-le dans votre **Brouette**.



Prenez un **Légume** d'une de vos tuiles **Champ** et placez-le dans votre **Brouette**.



Déplacez un **Légume** d'une de vos tuiles **Champ** vers un emplacement **Légume** disponible (et de type correspondant) d'une autre de vos tuiles **Champ** (cela peut déclencher une Récolte).



Placez un **Légume** de votre choix de la réserve sur une de vos tuiles **Champ** (un **Légume** doit toujours être positionné sur un emplacement du même type. Cela peut déclencher une Récolte).



Déplacez une de vos tuiles **Champ** (face **Pâturage** ou face **Légume**) et placez-la adjacente à une autre de vos tuiles **Champ**. Si un **Animal** ou des **Légumes** se trouvent sur la tuile, déplacez-les avec. Une fois le déplacement effectué, votre **Parcelle** ne doit pas se retrouver divisée en plusieurs parties.