HORTIS



La règle en 2mn

Un défi solo de 9 cartes créé par Mark Tuck

10min

1

10+

Règles multijoueurs incluses
(requiert un exemplaire du jeu par personne)

SIDE ROOM GAMES

ORIGAMES

Agrandissez votre verger et récoltez un maximum de fruits en superposant vos cartes et vos arbres de même type !

Matériel

18 cartes Verger
Chaque carte contient 5 arbres (orangers, citronniers et limettiers, portant chacun 1 ou 2 fruits) et un emplacement vide représentant une « **clairière** ».

Sur le verso des cartes figurent des « **recettes** », qui ne sont pas utilisées dans une partie Standard (voir « **Le défi des recettes** »).

15 dés Fruit (5 oranges, 5 citrons jaunes et 5 citrons verts) **1 jeton Écureuil** et **1 jeton Brouette**

Mise en place

Placez les 15 dés et les 2 jetons à portée de main.

Mélangez les cartes face Recette visible et séparez-les en 2 paquets de 9 cartes.

Mettez un paquet de côté, il servira pour une prochaine partie.

Placez le paquet restant face cachée (face Recette visible) à portée de main pour constituer la pioche.

Piochez la première carte et placez-la au centre de la zone de jeu pour commencer votre Verger.

Piochez deux cartes pour constituer votre main.

À chaque tour vous devrez :

1. Jouer une carte

2. Poser des dés

3. Piocher une nouvelle carte.

1. Jouer une carte

Placez une carte de votre main dans votre Verger. Vous êtes libre de l'orienter comme bon vous semble (à 90 ou à 180 degrés) avant de la poser.

Vous devez faire en sorte qu'au moins un arbre ou une clairière de la carte superpose un arbre ou une clairière de votre Verger.

L'arbre fruitier de la carte doit également correspondre à celui se trouvant juste en dessous. Si un arbre superpose une clairière comportant un dé, alors la couleur de ce dernier doit correspondre à l'arbre fruitier.

*Toutefois, une fois par partie, vous êtes autorisé à placer un arbre ne correspondant **pas** à l'arbre ou au dé situé juste en dessous (voir « **L'Écureuil** »).*

Un arbre peut superposer une clairière vide.

Une clairière peut superposer n'importe quel arbre ou une autre clairière.

2. Poser des dés

Posez un dé pour **chaque arbre** de la carte nouvellement posée qui superpose un autre arbre de votre Verger :

A. S'il n'y a pas de dé sur l'arbre superposé, placez un dé sur l'arbre de la carte nouvellement posé, de valeur égale au nombre de fruits présents sur les deux arbres. *Par exemple, si un arbre portant 2 fruits superpose un arbre portant 1 fruit, placez un dé de valeur 3.*

La couleur du dé doit correspondre au fruit.

S'il ne vous reste plus de dé de cette couleur en réserve, vous n'en placez pas.

B. S'il y a déjà un dé sur l'arbre superposé, déplacez-le sur l'arbre de la carte nouvellement posée et ajustez sa valeur en tenant compte du nombre de fruits sur cette carte. *Par exemple, si un arbre portant 1 fruit superpose un arbre avec un dé de valeur 4, ajustez sa valeur à 5.*

Si la valeur du dé venait à dépasser 6, mettez-le sur sa face « Panier », qui correspond à un 10.

Si un dé de valeur 10 venait à être superposé par un arbre du même type, remplacez le dé par le jeton Brouette. Vous voilà avec une belle récolte de **15** fruits ! Remettez le dé dans la réserve.

Si le jeton Brouette était déjà en jeu, laissez le dé sur sa face 10 (« Panier »).

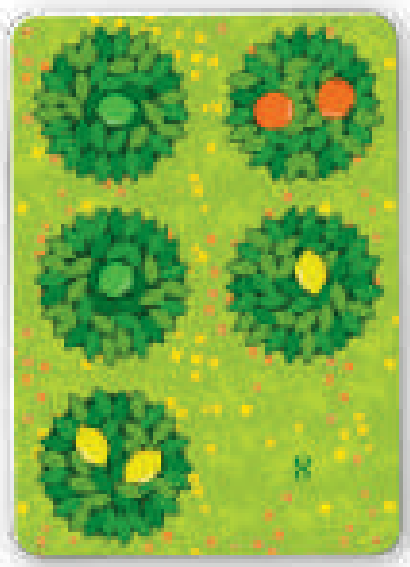
Clairières

- Si une clairière superpose un arbre (ou une autre clairière) avec un dé, replacez-le **sans modifier sa valeur** sur la nouvelle clairière.
- Si une clairière superpose un arbre (ou une autre clairière) sans dé, alors **aucun dé** n'est placé.
- Il est possible de superposer un arbre sur une clairière avec un dé, **à condition que cet arbre corresponde à la couleur du dé.** Placez le dé sur l'arbre, en ajustant sa valeur en fonction du nombre de fruits dans l'arbre.
  Si la valeur du dé venait à dépasser 6, mettez-le sur sa face 10. Si un dé de valeur 10 venait à être superposé, remplacez-le par le jeton Brouette (s'il est disponible).
- Si un arbre superpose une clairière vide, alors **aucun** dé n'est placé sur l'arbre.

3. Piocher une nouvelle carte

Piochez une nouvelle carte de la pile (s'il en reste) pour compléter votre main à deux cartes.

Exemples de tours



Départ du Verger



Tour 1 : Un dé vert et un dé orange sont placés



Tour 2 : La valeur du dé orange augmente et deux dés jaunes sont placés



Tour 3 : La valeur des dés vert et orange augmente et un autre dé jaune est placé

L'Écureuil

Une fois par partie, il vous est permis de poser une carte dont l'arbre ne correspond pas à l'arbre ou au dé qui est superposé.

S'il y a un dé sur l'arbre ou la clairière qui est superposé, remettez-le dans la réserve.

Placez le jeton Écureuil sur le nouvel arbre pour indiquer que le fruit a été dérobé par le rongeur malicieux. **Cet arbre ne pourra plus être superposé.**

Fin de la partie

La partie prend fin dès que vous avez placé la dernière carte (ainsi que les dés ou jetons, le cas échéant).

Décompte des points

Un dé sur une clairière **ne rapporte aucun point** (le fruit est tombé au sol et a pourri).

Additionnez la valeur de tous les autres dés de votre Verger pour déterminer votre score final.

Si l'Écureuil s'est introduit dans votre Verger, **retirez 1 point** à votre total plus **1 point supplémentaire** par dé présent sur un arbre adjacent au rongeur (les diagonales ne comptent pas).

Remarque : *lorsque vous calculez votre score, le jeton Brouette compte comme un dé.*

Quel est le fruit de votre récolte ?

< 40	Vous êtes dans le pépin !
40-44	Manque « d'aciduité » !
45-49	Pour la beauté du zeste !
50-54	Im-press-ionnant !
55-59	Sublimonade !
60+	You're fruiiiiiit!



Le défi des recettes

Sur le verso des cartes figurent des « recettes », qui font office de conditions de victoire ou de défaite.

Mélangez les 18 cartes. Mettez 2 cartes de côté, face Recette visible.

Vous trouverez sur chacune d'elle un objectif qui vous octroiera un bonus ou un multiplicateur de points en fin de partie si vous le remplissez.

Repérez le nombre situé en haut de la carte : additionnez les nombres présents sur les deux cartes pour déterminer **l'objectif de score** en fin de partie.

Créez une pioche de 9 cartes et commencez la partie en suivant les règles habituelles.

À la fin du jeu, ajoutez les points bonus et appliquez les multiplicateurs de score pour connaître votre score final. S'il est égal ou supérieur à l'objectif, vous remportez la partie !

Remarque concernant certaines recettes :
Le jeton Brouette est considéré comme un dé (dont la couleur correspond au dé qu'il remplace) ***sauf*** *pour les recettes suivantes : Cocktail de fruits, Tutti Frutti, Sirop de citron vert, Jus d'orange et Soda au citron.*

Bien que les dés sur les clairières ***ne rapportent pas de points****, ils sont considérés comme étant « en jeu ».*

Règles multijoueurs

Pour jouer à plusieurs, utilisez les numéros figurant sur les cartes comme repères et suivez les règles habituelles de placement des cartes, dés et jetons. Chaque participant doit posséder un exemplaire du jeu et doit piocher les mêmes cartes, dans le même ordre..

Un joueur, appelé « le Meneur », mélange ses cartes et constitue sa pioche personnelle de 9 cartes.

Les autres joueurs classent leurs 18 cartes par ordre croissant de numéro.

Le Meneur pioche la première carte de son paquet et lit le numéro à haute voix. Ses adversaires repèrent leur carte portant ce numéro et la place face visible pour commencer leur Verger.

Le Meneur pioche ensuite 2 cartes et lit leur numéro à haute voix. Ses adversaires repèrent ces cartes dans leur paquet respectif et les piochent.

Durant chaque tour :
Les joueurs posent simultanément leur carte dans leur Verger (et placent les dés/jetons adéquats le cas échéant). Lorsque tout le monde a joué, le Meneur pioche une nouvelle carte, lit son numéro à haute voix et ses adversaires ajoutent à leur main la carte de leur paquet portant ce numéro.

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées. Le joueur ayant obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant utilisé le plus de dés est déclaré vainqueur.

Il est également possible de jouer au Défi des recettes à plusieurs en suivant ces règles. Pour cela, les joueurs mettent de côté les deux mêmes Recettes en début de partie.

Crédits

HORTIS : un défi solo
© 2021 Side Room Games LLC

Tous droits réservés dans le monde entier

Un jeu de Mark Tuck

Illustrations de Mark Tuck



Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement Dustin Culbertson et toute la communauté BoardGameGeek pour avoir testé Grove et pour leurs retours durant le développement du jeu. Un grand merci également à Trevor Harmel pour ses suggestions concernant le livret de règles.

Version Française : Origames
52 av Pierre Sémard
94200 Ivry-sur-Seine
01 37 77 60 48

© 2022 Origames sous licence Side Room Games LLC
Chef de projet : Gilbart Rodolphe
Traduction : Alphabest
Maquette : Hervé Loiselet
sav@origames.fr