Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans, auteur : Uwe Rosenberg
Design : Fiore GmbH, illustrations : BIGPOINT, rédaction : André Maack

Chers joueurs,
Commencez par préparer la partie de la manière indiquée sur la fiche jointe. Vous y trouverez aussi la description du matériel utilisé dans le jeu. « Farmerama » comporte une variante pour jouer en solo et une autre pour les joueurs avancés. Cependant, pour les premières parties, il est conseillé de ne pas jouer à la variante pour les joueurs avancés.

Le jeu expliqué ci-après correspond à la partie pour 4 joueurs. Les particularités de la partie à 2 ou à 3 joueurs, la variante pour les joueurs avancés et la variante pour jouer en solo se trouvent à la fin de la règle du jeu. Conseil : prenez votre temps, lisez tranquillement la règle avant la soirée où vous jouerez pour la première fois. Vous pourrez ensuite expliquer le fonctionnement du jeu à l'aide des illustrations de la règle.

IDEE ET BUT DU JEU

Les joueurs endossent le rôle de fermiers et essaient de gagner de précieuses petites étoiles. Comme dans le jeu en ligne, chaque joueur a son propre terrain arable, sur lequel il peut cultiver des plantes fourragères. Celles-ci ne poussent cependant qu'avec de l'eau. Ceux qui parviennent à cultiver leurs plantes correctement peuvent s'en servir pour nourrir leurs animaux et finissent par obtenir des produits comme de la laine ou du lait. A la fin, seuls les produits seront récompensés par de petites étoiles ! Celui qui aura obtenu le plus d'étoiles à la fin de la partie sera le gagnant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est constitué de **4 PHASES** effectuées l'une après l'autre. Tous les joueurs effectuent ensemble les phases d'un tour, en même temps. En principe, tous les joueurs peuvent exécuter leurs actions simultanément. Pour les premiers tours, nous vous conseillons cependant de jouer à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait bien assimilé toutes les actions.

PHASE 1 **CHOISIR UNE CARTE D'ACTION**

PHASE 2 **ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF**

PHASE 3 **RÉALISER DES ACTIONS**

PHASE 4 **« NETTOYER »**

PHASE 1 CHOISIR UNE CARTE D'ACTION

Avec les cartes d'action, vous choisissez ce que vous voulez faire au cours de ce tour. Vous avez à chaque fois le choix entre 5 actions différentes. Choisissez tous en même temps l'une de vos 5 cartes d'action, sans la montrer aux autres, et posez-la devant vous, face cachée. Puis retournez tous votre carte simultanément et regardez qui a choisi quelle action.

Ravensburger

PHASE 2 ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

Si plusieurs joueurs ont posé la même carte d'action, on attribue les édifices décoratifs, sinon, on continue directement avec la **PHASE 3**.

Si plusieurs cartes d'action identiques ont été posées, un joueur qui a joué l'une de ces cartes reçoit l'une des tuiles d'édifices décoratifs posées face visible. Il la place sur l'une des cases vides de son jardin d'agrément, le verso au-dessus. (Si son jardin est plein, le joueur prend un autre jardin d'agrément dans la boîte du jeu.) Pour la tuile d'édifice décoratif qu'il choisit, il reçoit **immédiatement** et **une seule fois** la récompense indiquée sur la tuile.

Qui reçoit la tuile ?

C'est la situation des joueurs qui détermine celui qui reçoit la tuile d'édifice décoratif. Regardez sur la carte récapitulative.

I. On compare d'abord pour savoir lequel des joueurs concernés a le moins d'édifices décoratifs dans son jardin d'agrément. Ce joueur reçoit l'édifice décoratif.

II. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'épouvantails visibles sur sa terre arable qui reçoit l'édifice décoratif.

III. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le moins de plantes fourragères dans sa grange qui reçoit l'édifice décoratif.

S'il y a toujours égalité, la tuile n'est pas attribuée (comme par ex. au premier tour du jeu).

Le joueur auquel la tuile est attribuée choisit l'une des deux tuiles étalées et la place dans son jardin d'agrément.

Si deux duos de joueurs ont posé des cartes identiques, on tire au sort pour savoir quel édifice décoratif sera attribué au gagnant de chaque duo.

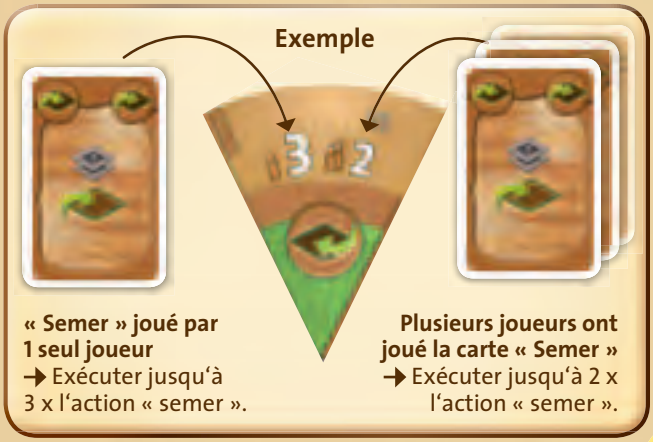
PHASE 3 RÉALISER DES ACTIONS

Tous les joueurs exécutent simultanément l'action choisie, qu'ils ont déterminée en posant leur carte d'action. (Lorsque vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de procéder à tour de rôle et de ne jouer simultanément qu'un peu plus tard.)

Pour les cartes d'action « Semer », « Récolter » et « Eau », **la roue d'action montre combien** de fois à la suite les joueurs peuvent exécuter leur action. (L'action peut bien sûr aussi être exécutée moins de fois).

A chaque tour, 2 nombres sont associés à chacune de ces actions par la roue d'action. Le nombre le plus élevé indique combien de fois un joueur peut exécuter l'action s'il est **le seul** à avoir joué cette carte d'action.

Si **plusieurs joueurs ont choisi la même carte d'action**, c'est le plus petit nombre qui compte, pour tous les joueurs qui ont choisi cette action.



Les actions en détail :

Semer : Placez 1 plante fourragère de votre grange sur un **champ à cultiver vide** de votre terre arable. Prenez ensuite une deuxième tuile de **la même** plante fourragère (même couleur) dans la **réserve générale** et placez-la sur la première tuile. Tout ceci constitue 1 action « Semer ». Pour chaque plante fourragère, une partie différente de la terre est prévue, en fonction de la position de la roue du joueur. Les symboles sur la roue montrent où peut être semée chaque plante.

Récolter : Prenez 2 tuiles de plantes fourragères empilées l'une sur l'autre sur votre terre arable et posez-les dans votre grange. Ceci constitue 1 action « Récolter ». Attention, les plantes fourragères **doivent** obligatoirement se trouver dans la zone de récolte (verte) de la roue du joueur.

Eau : Pour chaque action « Eau » sur la roue d'action, vous pouvez prendre une tuile « Eau » dans la réserve, soit par ex. 3 tuiles « Eau » si l'eau est indiquée 3 fois.

Nourrir : Nourrissez **autant de fois que vous le souhaitez** les animaux qui se trouvent dans votre étable. Prenez dans votre grange la nourriture correspondant à chaque type d'animal et remettez-la dans la réserve. Une fois que vous avez nourri un animal, sortez-le de l'étable et placez-le sur le pâturage situé face à la tête d'animal correspondante. Chaque pâturage peut accueillir deux animaux.

La nourriture à donner est la suivante :

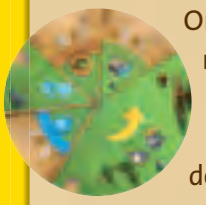
Mouton → 2x foin + 2x avoine
Cochon → 3x carottes + 2x maïs
Vache → 3x foin + 2x maïs
Cheval → 3x carottes + 3x avoine
(Ces valeurs sont également indiquées dans l'étable.)

Semences : Prenez dans la réserve générale 1 tuile de chaque plante fourragère que vous n'avez pas dans votre grange et placez-la dans votre grange. C'est aussi valable pour l'eau. (La nourriture sur votre terre arable ne joue ici aucun rôle.) Maintenant, vous pouvez exécuter une fois l'action « Semer ».

PHASE 4 « NETTOYER »

5

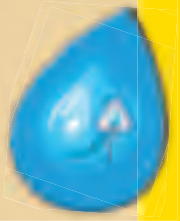
Tous les joueurs reprennent en main les cartes d'action jouées.



On tourne ensuite la roue d'action **d'une zone** dans le sens de la flèche. Ainsi, à chaque tour, le nombre de fois que peuvent être exécutées les actions « Semer », « Récolter » et « Eau » change.

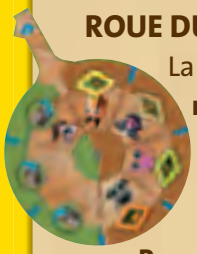
Réapprovisionnez maintenant l'étalage d'édifices décoratifs face visible pour qu'il y en ait à nouveau deux. Si ce n'est pas possible, la partie se termine immédiatement et on procède à l'évaluation finale.

S'il y a encore assez d'édifices décoratifs, un nouveau tour démarre en commençant par la **PHASE 1.**



À TOUT MOMENT PENDANT LA PARTIE

ROUE DU JOUEUR



La roue du joueur ne peut être tournée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre que si le joueur **redonne de l'eau** en échange, mais **à tout moment** de l'exécution de ses actions, que ce soit avant, pendant ou après. 1 tuile « Eau » doit être remise pour chaque zone tournée de la roue. Attention : on ne peut tourner la roue que si la barre de la roue traverse alors une zone agricole **complètement vide.**

Remarque : Il est possible, par ex., de tourner la roue d'une zone avant l'action « Semer » en échange d'une tuile « Eau », d'exécuter une fois l'action « Semer », puis de rendre une autre tuile « Eau » pour pouvoir tourner la roue et exécuter deux autres actions « Semer ». On peut bien sûr faire la même chose pour l'action « Récolter ».

PRODUITS

A chaque fois que la roue d'un joueur est tournée de telle sorte qu'un animal se trouve sur le pâturage face à la tétine, l'animal est aussitôt et **automatiquement** remis dans l'étable. Sur le tableau de points du joueur, le marqueur de l'animal/du produit correspondant doit être décalé d'1 rang vers le haut. Le joueur a ainsi obtenu quelques-unes des précieuses étoiles.

FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Lorsqu'il faut réapprovisionner l'étalage de tuiles d'édifices décoratifs mais que la pile d'édifices décoratifs est épuisée, la partie se termine immédiatement.

D'abord, chaque joueur compte combien d'étoiles il a reçues pour les produits obtenus (laine, truffes, lait et cours d'équitation).

On ajoute à cela 1 étoile pour chaque plante fourragère que l'on a dans sa grange et sur sa terre arable.

Puis 3 étoiles pour chaque édifice décoratif portant le symbole de l'étoile.

En outre, les animaux qui se trouvent encore sur les pâturages rapportent le nombre d'étoiles indiqué dans l'étable.

=153

C'est le joueur dont la somme des étoiles est la plus élevée qui gagne.
En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a le plus d'eau dans sa grange qui gagne.

PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À DEUX

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : chaque joueur pose 2 cartes d'action. C'est le joueur qui décide dans quel ordre il exécutera les actions lors de la **PHASE 3.**

PHASE 2 - **ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF**
Si les deux joueurs ont joué deux fois la même carte d'action, 2 édifices décoratifs sont attribués. On les attribue l'un après l'autre et après la remise du premier, on détermine à nouveau qui reçoit le second. Le premier gagnant peut choisir sa tuile d'édifice décoratif, le second doit se contenter de la tuile restante. (Il n'est pas rare que les deux tuiles d'édifices décoratifs reviennent au même joueur.)

PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À TROIS

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : l'un des joueurs reçoit le « chef mouton ». Il peut poser 2 cartes d'action au cours de ce tour. C'est lui qui décide dans quel ordre il exécutera les actions choisies. A la fin du tour, lors de la **PHASE 4**, le « chef mouton » est remis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

SPIELENDE - Si durant la **PHASE 4**, il n'y a plus assez de tuiles d'édifices décoratifs pour réapprovisionner l'étalage, on joue encore le nombre de tours nécessaires pour que chaque joueur ait eu le même nombre de fois le « chef mouton » et l'avantage de pouvoir jouer 2 cartes d'action. Pour ces derniers tours, on complète la pile d'édifices décoratifs face cachée avec les tuiles mises de côté avant le début de la partie. (Ainsi, l'étalage de 2 tuiles d'édifices décoratifs peut toujours être réapprovisionné jusqu'à la fin de la partie.)

- POUR DES JOUEURS AVANCÉS -

Dans la variante pour les joueurs avancés, les mêmes règles que dans le jeu de base s'appliquent. Il y a en outre trois petites modifications :

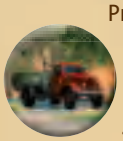
- Les 5 édifices décoratifs avec les poutres en bois sombre doivent être ajoutés aux autres lors des préparatifs.
- L'édifice décoratif est attribué de la manière indiquée sur la carte récapitulative, du côté « pour des joueurs avancés ».
- L'eau a une fonction supplémentaire. Le nombre d'actions « Semer » ou « Récolter » peut être augmenté d'1 unité en échange d'1 tuile « Eau ». On peut redonner à cet effet autant de tuiles « Eau » qu'on le souhaite.

Exemple: *« Semer » se trouve sur 4/2. Philippe et Tina ont tous les deux posé la carte « Semer ». Philippe et Tina peuvent maintenant semer 2 fois chacun. Mais Philippe remet en plus 3 tuiles « Eau » dans la réserve et peut ainsi exécuter l'action « Semer » 5 fois en tout.*

- LA PARTIE EN SOLO -

Lors d'une partie en solo, vous jouez un tour après l'autre. Votre objectif est d'obtenir au moins 150 points.

Préparatifs



Prenez dans les cartes d'action 1 carte « Eau », 1 carte « Semer » et 1 carte « Récolter ». Mélangez ces 3 cartes et empilez-les devant vous, face cachée. Elles constituent la pile d'action. Sortez des cartes restantes 2 cartes « Eau », 2 cartes « Semer » et 2 cartes « Récolter ». Mélangez ces 6 cartes et empilez-les, face cachée, à côté de la pile d'action. Elles constituent la pile de ravitaillement. Retirez du jeu les cartes d'action restantes et les édifices décoratifs.

Posez la roue d'action au centre de la table, avec la réserve. Placez seulement 4 tuiles « Eau » dans la réserve générale, vous n'aurez pas besoin des tuiles « Eau » restantes. Posez sur la table les trois tuiles « Action spéciale ». Pour le reste, vous prenez tout ce qui est décrit sur la fiche des préparatifs pour une partie à plusieurs.

Déroulement de la partie - Un tour se déroule en trois étapes.

1. Retournez la première carte de la pile d'action et posez-la à côté de la pile. Si c'est une carte « Eau », vous devez tourner la roue d'action d'une rivière dans le sens de la flèche. La carte montre quelle action est particulièrement avantageuse pour ce tour. Si la pile d'action est épuisée, mélangez la première carte de la pile de ravitaillement – sans la regarder – avec les cartes défaussées pour former une nouvelle pile d'action.
Reposez ensuite la pile d'action, face cachée. A chaque carte de ravitaillement ajoutée à la pile, vous recevez en outre une tuile « Action spéciale » dans votre réserve. Vous ne pouvez pas avoir plus de trois tuiles « Action spéciale » en même temps.

(La première pile d'action comprend 3 cartes. Vous recevez donc la première tuile « Action spéciale » après le troisième tour. Vous ajoutez ensuite une carte de la pile de ravitaillement, la deuxième pile d'action comprend alors 4 cartes, et ainsi de suite. La dernière pile d'action compte 9 cartes.)

2. Si la carte d'action retournée en 1. ne vous plaît pas, vous pouvez replacer cette carte, face cachée, sous la pile d'action, puis retourner une nouvelle carte d'action. Vous devez pour cela remettre une tuile « Action spéciale » dans la réserve. (Même pour les cartes « Eau » que vous remettez sous la pile d'action, vous devez tourner la roue d'action.) Avec la nouvelle carte d'action, vous procédez comme indiqué en 1.

3. Exécutez ensuite l'une des 5 actions « Eau », « Semer », « Récolter », « Nourrir » ou « Semences », quelle que soit la carte retournée en 1. Ces actions doivent être réalisées de la même façon que ce qui est décrit pour la partie à plusieurs. La roue d'action montre combien de fois les actions « Eau », « Semer » ou « Récolter » peuvent être utilisées. Dans la partie en solo, ce sont toujours les deuxièmes nombres (les plus petits) qui comptent. Exception importante : pour l'action correspondant à la carte retournée en 1., c'est le premier nombre (le plus élevé) qui compte. Si vous avez choisi l'action « Eau » et qu'il n'y a pas assez d'eau dans la réserve générale, vous en recevez simplement moins.
(Pour les actions « Nourrir » et « Semences », la carte d'action et la roue d'action ne jouent aucun rôle.)

Action réalisable à tout moment
A tout moment, vous pouvez rendre une tuile « Action spéciale » pour pouvoir choisir librement l'une des cinq denrées (une plante fourragère ou une tuile « Eau »).

Fin de la partie en solo
La partie en solo se termine après exactement 42 tours, lorsque durant l'étape 1. du tour, une carte de la pile de ravitaillement devrait être piochée, mais qu'il n'y en a plus. Procédez alors à l'évaluation comme dans la partie pour 2 à 4 personnes.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Licenced by Bigpoint - www.farmerama.com

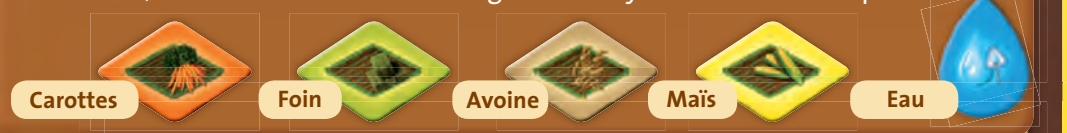
Ravensburger

CONTENU ET PREPARATIFS DU JEU

Commencez par préparer la partie d'après cette description. Ne lisez la règle du jeu qu'ensuite.

1. Posez la **roue d'action** sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible pour tous. Tournez la roue de telle sorte que la combinaison de chiffres « 3/2 » se trouve en face des symboles « Semer » et « Récolter ».

2. Posez les **160 tuiles avec les plantes fourragères et l'eau** à côté de la roue d'action, elles constituent la réserve générale. Il y a 32 tuiles de chaque sorte :



3. Séparez des **25 édifices décoratifs** les 5 avec les poutres en bois sombre et mettez-les de côté (seulement pour les joueurs avancés). Piochez ensuite, face cachée, un certain nombre d'édifices décoratifs – en fonction du nombre de joueurs – et retirez-les du jeu :
- pour une partie à 2: ôtez 10 édifices,
- pour une partie à 3: ôtez 7 édifices,
- pour une partie à 4: ôtez 4 édifices.

Mélangez les édifices décoratifs restants et formez-en une pile que vous posez sur la table, le verso au-dessus. Retournez les deux premiers édifices et posez-les l'un à côté de l'autre, face visible.

4. Chaque joueur reçoit l'une des **4 images de terrain arable** 4a, l'un des **4 tableaux de points** 4b ainsi que l'un des **4 jardins d'agrément** 4c et les pose devant lui. La **roue du joueur** sur chaque terrain arable doit être tournée comme sur l'illustration 4d. Elle indique quelle plante fourragère peut être cultivée dans chaque zone du terrain arable. Les zones sont délimitées par les rivières.

5. Chaque joueur reçoit en outre :
- 1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval des **16 animaux** du jeu, qu'il place dans son étable 5a
- 3 tuiles d'eau, 2 de carottes, 2 de foin, 2 d'avoine, 1 de maïs pour sa **grange** (= réserve personnelle) 5b
- 4 des **16 marqueurs de points**, 1 de chaque couleur (blanc, rose, noir et marron), qu'il place sur son tableau de points 5c
- un set de cartes (verso de couleur identique) des **33 cartes**, avec 5 cartes d'action différentes 5d

Posez également les **cartes récapitulatives** et les **cartes d'édifices décoratifs** sur la table de manière à ce qu'elles soient visibles pour tous.

6. Pour être prêt à jouer, chaque joueur doit placer des plantes fourragères sur sa terre arable, comme indiqué en 6. sur l'illustration. La roue du joueur indique quelle plante doit être placée dans quelle zone. Chaque joueur prend les plantes dans la réserve générale et les empile par sorte, 2 par 2, comme sur l'illustration.

(Les champs à cultiver avec des épouvantails doivent rester vides, hormis le champ pour l'avoine.)

6.
- 2 carottes sur un champ de carottes libre
- 2 x foin sur le champ de foin libre
- 2 x avoine sur le champ d'avoine libre
- 2 x maïs sur un champ de maïs libre

Pour une partie à trois, le dernier joueur à avoir caressé un mouton reçoit le « chef mouton ».

Pour une partie en solo, vous avez besoin de ces 3 tuiles pour les actions spéciales :

Le jeu contient en outre : 1 jardin d'agrément

230396

Ravensburger