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.



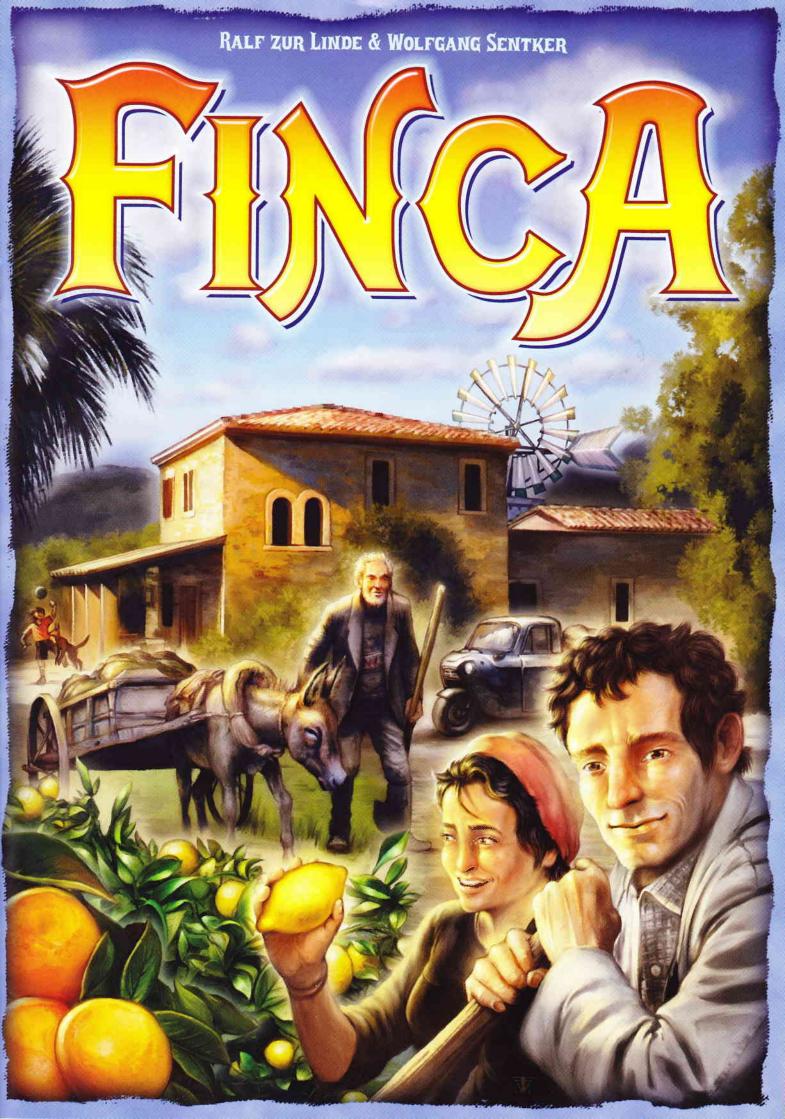
escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 12 ailes de moulin
- 42 tuiles Fruits
- 10 tuiles Finca
- 16 tuiles Action
- 4 tuiles Bonus
- 8 jetons Charrette
- 6 Fincas en bois
- 108 fruits en bois (18 de chaque: figue, amande, olive, orange, raisins, citron)
 - 20 figurines Paysan
- 10. Les jetons *Charrette* sont empilés au centre du moulin. On pose 2 jetons *Charrette* pour chaque joueur:

4 joueurs: 8 charrettes

但但但但但但但因此

3 joueurs: 6 charrettes

陸陸陸陸陸陸

2 joueurs: 4 charrettes

度度度時



9. Les 4 tuiles Bonus sont empilées à côté du plateau. Ces tuiles sont empilées en ordre croissant, du 4 au 7, de façon à ce que la tuile 4 se retrouve sous la pile et la tuile 7 au-dessus.



2-4 joueurs 10 αns et + 45 minutes

1. Le **plateau** est placé au centre de la table. 2. Les 12 ailes de moulin sont mélangées face cachée, puis sont placées face visible sur le moulin.



8. Chaque joueur reçoit les figurines *Paysan* de sa couleur. Le nombre de figurines varie selon le nombre de joueurs :

4 joueurs: 3 figurines

3 joueurs: 4 figurines

2 joueurs: 5 figurines



3. Les 42 tuiles Fruits sont mélangées face cachée. On constitue ensuite 10 piles de 4 tuiles. Dans chaque village, on place 1 pile et on retourne la tuile supérieure face visible. Les 2 tuiles restantes sont remises dans la boîte sans être consultées.

 Les 10 tuiles Finca sont placées aléatoirement dans les 10 villages; on place donc 1 tuile Finca sur chaque maison.

5. Les **Fincas en bois** sont placées à côté du plateau. Le nombre de Fincas en bois dépend du nombre de joueurs:

4 joueurs: 6 Fincas

3 joueurs: 5 Fincas

2 joueurs: 4 Fincas





Chaque joueur reçoit les
 4 tuiles Action de sa couleur.

6. Les **108 fruits** sont triés par type et placés à côté du plateau; **c'est la réserve commune**.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des paysans de Majorque qui tentent de cultiver le plus de fruits typiques de l'île : oranges, citrons, olives, amandes, figues et raisins. Les fruits cueillis sont alors livrés par les joueurs dans les villages de l'île qui, au cours d'une partie, ont besoin de différents assortiments de ces fruits. Pour ces approvisionnements, les joueurs reçoivent des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur.

PLACEMENT INITIAL

La partie commence avec le placement initial. Pour cela, on désigne un premier joueur. Il débute la partie en plaçant un de ses *Paysan* sur une aile du moulin à vent et prend en même temps, de la réserve, le fruit représenté sur l'aile du moulin.

Les autres joueurs poursuivent en sens horaire. Ils placent tour à tour un de leurs *Paysan* sur une aile du moulin de leur choix et chaque fois, prennent exactement un fruit de la réserve commune. Il peut y avoir plusieurs *Paysan* sur une aile. Le placement initial est terminé lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs *Paysan* et ont reçu pour cela un fruit à chaque fois. Au cours de la partie, tous les fruits sont posés bien en évidence devant chaque joueur afin que chacun puisse distinguer clairement les fruits dont disposent ses adversaires.



Exemple: Rouge place un de ses Paysan sur une aile du moulin représentant un citron. Il reçoit immédiatement 1 citron de la réserve commune. Ensuite Jaune place un de ses Paysan sur une aile représentant une figue et reçoit une figue. Puis Bleu pose un de ses Paysan sur la même aile que le joueur Rouge (c'est-à-dire celle avec le citron): Bleu reçoit donc, lui aussi, un citron.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suite au placement initial, la partie débute. Le premier joueur réalise son premier tour. Les joueurs jouent l'un après l'autre, en sens horaire, pour le reste de la partie. À son tour de jeu, un joueur doit réaliser une des 3 actions suivantes:

1. Déplacer une figurine Paysan

Le joueur choisit un de ses *Paysan* (au choix) présent sur une aile du moulin et le déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, il compte les figurines *Paysan* (les siennes et celles des autres!) présentes sur l'aile qu'il va quitter, ceci détermine le déplacement obligatoire (le nombre d'ailes du moulin) de son *Paysan*. Un paysan seul sur une aile se déplacera d'une seule aile puisqu'il n'a qu'un point de déplacement. Si 2 *Paysan* se trouvent sur l'aile, le joueur devra déplacer son *Paysan* de 2 ailes. Il en va de même pour un nombre de paysans plus élevé (3, 4, etc.).

Une fois que le joueur a déplacé son *Paysan*, il compte le nombre de figurines *Paysan* (les siennes et celles des autres!) sur l'aile d'arrivée: ce nombre détermine combien de fruits il reçoit de la réserve. Le type de fruit reçu est déterminé par le fruit représenté sur l'aile où le paysan termine son déplacement.



Exemple: Vert déplace son Paysan depuis l'aile avec une orange. On y trouve 3 figurines

Paysan, Vert déplace donc son Paysan d'exactement 3 ailes en sens horaire. Il termine son déplacement sur une aile représentant une amande et sur laquelle se trouvent 3 Paysans après son déplacement. Il reçoit alors de la réserve 3 amandes et son tour est terminé.



Dès qu'il n'y a pas suffisamment de fruit **du type concerné** disponible dans la réserve (il y a 18 fruits en bois de chaque type), tous les joueurs, y compris le joueur actif, doivent remettre tous leurs fruits de ce type dans la réserve. Le joueur actif reprend ensuite dans la réserve le nombre de fruits qui lui revient.

Exemple: Vert peut prendre de la réserve commune 3 amandes, mais il n'y en a que 2 disponibles. Tous les joueurs – y compris le joueur actif (ici Vert) – doivent alors remettre dans la réserve toutes les amandes qu'ils ont obtenus jusque là. Il y a maintenant 18 amandes disponibles dans la réserve et Vert en reçoit 3.

Durant son tour, si un joueur traverse une des 2 lignes centrales du moulin, il prend alors, en plus des fruits obtenus, une des charrettes placées au centre du moulin.



Exemple: Bleu a un Paysan seul sur l'aile avec l'amande et déplace ce Paysan d'une aile en sens horaire. Comme il **traverse la ligne centrale** du moulin, il reçoit une charrette en plus de 2 figues.



Aussitôt qu'il n'y a plus suffisamment de charrette disponible au centre du moulin, tous les joueurs, y compris le joueur actif, doivent remettre leurs charrettes obtenues jusqu'à présent au centre du moulin. Le joueur actif prend ensuite la charrette qui lui revient.

Exemple: Bleu peut recevoir une charrette puisqu'il a traversé la ligne centrale du moulin avec son Paysan. Cependant, il n'y a plus de charrette disponible au centre du moulin: tous les joueurs, y compris le joueur **Bleu**, doivent alors remettre les charrettes qu'ils ont obtenues jusqu'à présent au centre du moulin afin de reconstituer la pile. Ensuite, **Bleu** prend une charrette.

Cas exceptionnel: Il est possible qu'un paysan traverse 2 fois la ligne centrale du moulin lors d'un même déplacement. Ceci est possible quand, par exemple, il y a plus de 6 paysans sur une aile. Dans ce cas, le joueur prend 2 charrettes.

2. Approvisionner les villages

Au fil de la partie, lors des déplacements de leurs paysans sur les ailes du moulin, les joueurs reçoivent des fruits et éventuellement des charrettes. Ces fruits vont pouvoir être livrés avec les charrettes pour approvsisionner les villages. Le besoin en fruits de chaque village est indiqué par les tuiles Fruits placées face visible dans ces villages.



Les tuiles Fruits avec un symbole peuvent être approvisionnées uniquement avec un **seul type** de fruits. Le joueur choisit le type de fruits, mais il doit respecter le nombre indiqué sur la tuile.

Exemple pour les tuiles Fruits ci-dessous:



Lors de son tour, un joueur peut approvisionner un ou plusieurs villages, mais il ne peut pas livrer plus de 6 fruits. Pour la livraison, le joueur remet en premier lieu sa charrette au centre du moulin. Il place ensuite les fruits livrés sur la/les tuile(s) Fruits du/des village(s) approvisionné(s). La livraison doit toujours être exacte, c'est-à-dire que l'on doit livrer seulement les fruits indiqués sur les tuiles situées dans les villages. Au total, on peut livrer un maximum de 6 fruits dans un tour. Il n'est pas possible de livrer plus de 6 fruits, mais il est possible d'en livrer moins.

Un joueur reçoit, lors d'un approvisionnement, la/les tuiles visibles du/des villages qu'il place ensuite face visible devant lui. Il remet tous les fruits qu'il a livrés dans la réserve commune. À chaque fois qu'une tuile Fruits est prise d'un village par un joueur, on retourne une nouvelle tuile de la pile concernée. De cette façon, les piles dans les villages diminuent au cours de la partie. Il est donc possible qu'une pile soit plus rapidement épuisée qu'une autre.

Exemple: Un joueur livre les 6 fruits suivants à l'aide d'une charrette : 1 fique à Artá, 1 olive à Villafranca et 4 citrons à Son Severa. Le joueur remet d'abord sa charrette au centre du moulin. Les fruits sont ensuite placés sur les tuiles Fruits, puis les 6 fruits retournent dans la réserve commune. Le joueur prend les 3 tuiles Fruits concernées qu'il place face visible devant lui. Pour chacun des villages dans lesquels le joueur a pris une tuile Fruits, on retourne maintenant la tuile supérieure. C'est ensuite au joueur suivant de réaliser son



Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile Fruits d'un village, un joueur peut recevoir la tuile Finca de ce village. Chaque joueur compte alors sur ses tuiles Fruits le nombre total qu'il a du fruit représenté sur la tuile Finca du village. Par exemple, si la tuile Finca du village présente des oranges, tous les joueurs comptent alors le nombre d'oranges représentées sur les tuiles Fruits qu'ils ont devant eux. Le joueur qui possède le plus de fruits de ce type reçoit ainsi la tuile Finca du village. S'il y a 2 joueurs ou plus à égalité pour la «majorité», aucun joueur ne reçoit la tuile Finca, cette dernière retourne alors dans la boîte.





Exemple: À Artá (tuile Finca avec 1 orange), la dernière tuile Fruits a été obtenue. On détermine quel joueur va recevoir la tuile Finca de ce village. Pour ce faire, chaque joueur compte le nombre d'oranges sur les tuiles Fruits qu'il a obtenues. **Vert** a 4 oranges, **Rouge** en a 6 et Jaune 1. **Rouge** est le joueur qui a obtenu le plus d'oranges pour le moment, il reçoit donc la tuile Finca de ce village. On place ensuite une Finca en bois sur l'emplacement de ce village.

Il y a également des tuiles *Finca* représentant plusieurs types de fruits (comme par exemple des figues et des amandes). Pour un tel type de tuile *Finca*, les joueurs comptent le total de ces 2 types de fruits. Le joueur qui a collecté à ce moment le plus grand total de figues et d'amandes reçoit alors la tuile *Finca*.

Une des 10 tuiles *Finca* possède un symbole pour ses fruits. Si la dernière tuile *Fruits* est prise dans le village où se trouve cette tuile *Finca*, chaque joueur compte le nombre total de ce symbole qu'il a sur ses tuiles *Fruits*. Le joueur majoritaire reçoit la tuile *Finca* du village et encore ici, s'il y a égalité, personne ne reçoit la tuile *Finca*.

Après qu'une tuile *Finca* ait été prise par un joueur ou encore remise dans la boîte, une Finca en bois est immédiatement placée sur le village. De cette manière, chaque joueur sait qu'il n'est plus possible d'approvisionner ce village en fruits. En outre, les Fincas en bois déterminent la fin de la partie.

3. Utiliser ses tuiles Action

Chaque joueur dispose au total de 4 tuiles *Action*. Chacune de ces tuiles n'est jouée qu'une fois par tour. Après utilisation, elles sont remises dans la boîte.

Les tuiles Action ont les effets suivants :



Vent fort: Le joueur peut effectuer un deuxième déplacement avec l'un de ses *Paysan*. Il peut déplacer 2 fois le même paysan ou en déplacer un second. Il reçoit le nombre habituel de fruits pour chaque déplacement et il est possible de recevoir plus d'une charrette.



Bourrasque: Le joueur peut déplacer un de ses paysans de son choix sur une aile du moulin de son choix, même celle d'où il provient. Il reçoit alors le nombre habituel de fruits. Cependant, un joueur ne reçoit jamais de charrette pour cette action.



Grande charrette: En utilisant cette charrette spéciale, le joueur peut livrer jusqu'à 10 fruits.

Un jeton Charrette n'est pas nécessaire pour utiliser cette tuile.





Tuile (-1 fruit): Le joueur livre un fruit de moins que nécessaire. En utilisant cette tuile, il peut ainsi prendre des tuiles *Fruits* totalisant 7 fruits en ne livrant que 6 fruits. Une tuile *Fruits* de valeur 1 ne peut pas être prise avec cette tuile (-1).

On **doit** utiliser un jeton Charrette pour utiliser cette tuile.

Important: Un joueur ne peut utiliser qu'une tuile Action par tour, jamais plus.

Tuiles Bonus

Le premier joueur qui obtient un ensemble de 6 tuiles Fruits avec les valeurs de 1 à 6 reçoit immédiatement la tuile Bonus de valeur 7 de la pile de tuiles Bonus. Le joueur suivant qui parvient à son tour à compléter un ensemble de 6 tuiles Fruits comprenant les valeurs 1 à 6 reçoit la tuile Bonus de valeur 6, et ainsi de suite. Un joueur peut recevoir plusieurs tuiles Bonus, mais à chaque fois il devra obtenir une nouvelle série de 6 tuiles Fruits (de 1 à 6).















FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que la dernière Finca en bois est posée sur le plateau de jeu. Les joueurs comptent alors leurs points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Les points comptabilisés sont les suivants:

- chaque tuile Fruits obtenue rapporte à son propriétaire autant de points que sa valeur,
- chaque tuile Finca rapporte à son propriétaire 5 points de victoire,
- chaque tuile Action non utilisée rapporte 2 points de victoire et
- chaque tuile Bonus rapporte autant de points que sa valeur.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de fruits devant lui l'emporte. Si l'égalité subsiste, ils se partagent la victoire.

Cas particulier: Si un joueur prend la dernière tuile *Fruits* de plusieurs villages et qu'il n'y a pas suffisamment de Finca en bois, les tuiles *Finca* des villages concernés sont tout de même distribuées. Ensuite, la partie se termine.

Exemple : Rouge a accumulé les tuiles suivantes :



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
© 2009 Filosofia Éditions, pour la version française
Développement de la version française: Équipe Filosofia
Pour toutes questions et commentaires, écrivez à:
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

