

Schmidt  
49338

# CHILL & CHILI

Lenny Herbert  
Illustrations : Anne Pätzke  
Traduction française : Alinea - 2020

2 à 5 joueurs  
2017

Chaque joueur possède une ferme et s'efforce de cultiver le plus possible de légumes à haut rendement. Pour ce faire, les joueurs ont besoin d'un certain nombre de cartes Légume, selon la variété. Les légumes plantés fourniront plus tard des points de victoire. Les joueurs obtiendront beaucoup de points de victoire s'ils ont bien arrosé leurs légumes. Cela signifie planter habilement et drainer l'eau inutile au bon moment.

## Matériel (voir illustration p. 2 de la règle allemande)

- 1 plateau Étang
- 1 étang
- 120 jetons Eau/Pièce de monnaie
- 1 plateau Marché
- 1 bande des prix
- 110 cartes
  - 90 cartes Légume (18 Maïs, 17 Carottes, 15 Tomates, 14 Chou-fleur, 14 Citrouille, 12 Piments)
  - 20 cartes Accessoire (5 Engrais / Épouvantail / Brouette / Arrosoir)
- 1 puits

## Mise en place (voir illustration p. 3 de la règle allemande)

Le joueur qui a jardiné le dernier sera le premier joueur. Il place le plateau Étang sur la boîte et le plateau Marché contre le bord de la boîte. Ensuite, il mélange soigneusement toutes les cartes Légume et distribue **5 cartes face cachée** à chaque joueur. Ensuite, deux rangées de 4 cartes chacune sont placées à côté du marché. Les cartes restantes sont placées comme une pioche cachée sur l'emplacement correspondant du plateau Marché. Placez la bande des prix entre les deux rangées de cartes pour que le groupe de 4 pièces soit juste à côté du marché. Assemblez le puits et placez-le au bout des deux rangées de cartes. Les cartes accessoires sont triées en 4 piles derrière le puits.

Chaque joueur reçoit **4 jetons** qu'il place avec l'argent devant lui. Avec moins de 5 joueurs, un nombre différent de jetons\* est retiré et remis dans la boîte. Tous les jetons restants (avec 5 joueurs tous) sont placés avec le côté eau visible sur le plateau Étang.

\* 2 joueurs : supprimer 60 jetons

3 joueurs : supprimer 40 jetons

4 joueurs : retirez 20 jetons

## Déroulement de la partie

Le tour de chaque joueur commence **toujours** par pousser un jeton Eau du plateau dans l'étang. Comme cela peut être facilement oublié, il est bon de désigner un joueur comme Jardinier en début de partie pour rappeler à tous cette toute première étape du tour.

Ensuite, le joueur doit effectuer **une seule** des trois actions suivantes :

A. Achetez une carte

B. Planter des légumes ou disposer des accessoires

C. Retirer des jetons de l'étang

Après avoir effectué une action, c'est le tour du prochain joueur dans le sens horaire.

Ce joueur commence aussi son tour en poussant d'abord 1 jeton Eau dans l'étang.

## A) Acheter une carte

Le joueur doit décider s'il veut acheter **1 carte Accessoire** ou **1 carte Légume**. S'il choisit une **carte Accessoire**, il doit jeter la somme d'argent indiquée sur la carte **dans le puits**. Ensuite, il prend la carte Accessoire en main. Les joueurs ne peuvent posséder qu'une seule fois chaque accessoire.

**Exemple :** *Nina achète 1 arrosoir qu'elle prend en main. Pour cela, elle jette 1 pièce dans le puits.*

Si le joueur choisit une **carte Légume**, il peut prendre soit la **carte supérieure** de la pioche **gratuitement**, soit acheter une des cartes Légume visibles du marché. Il doit pour cela lancer 1, 2, 3 ou 4 pièces dans le puits, en fonction de la position de la carte (voir illustration p. 4 et 5 de la règle allemande). Il prend ensuite la carte acquise en main. Un vide créé par un achat est immédiatement rempli en déplaçant les cartes les plus chères vers la droite (ce qui les rend moins chères) et en révélant une nouvelle carte de la pioche dans la position la plus chère.

**Exemple :** *Marie achète les tomates. Elle jette 2 pièces dans le puits et prend la carte en main. Les carottes et le chou-fleur sont poussés à droite et une nouvelle carte est placée sur l'espace vide libéré à côté de la table du marché.*

La **limite de main** est de **7 cartes**. Si un joueur pioche une 8<sup>e</sup> carte, il doit immédiatement défausser une de ses cartes sur la pile de défausse (compost) pour respecter à nouveau la limite.

Si la **pioche** vient à s'épuiser, la pile de compost est mélangée et disposée comme une nouvelle pioche.

## B) Planter des légumes ou disposer des accessoires

Le joueur peut :

- soit planter une variété de légume
- soit disposer une carte Accessoire devant lui

**Planter une variété de légume** dépend du type de légumes ; un certain nombre de cartes de cette variété est nécessaire. Celles-ci doivent toutes être disposées en même temps. **Le nombre de feuilles** dans les coins des cartes Légume en haut à droite ou à gauche indique **combien de cartes des légumes correspondants** sont nécessaires. Pour la tomate, la carotte et le maïs, exactement 2 cartes sont nécessaires et pour le chou-fleur et le piment exactement 3 cartes chacun.

Ce nombre **doit être strictement** respecté. Disposer plus ou moins de cartes n'est pas autorisé, même si le joueur a plus de cartes de cette sorte en main. Mais il est tout à fait possible, dans les tours suivants, de replanter le même type de légumes dans une autre plate-bande.

Les cartes jouées sont disposées en décalage les unes sur les autres pour que l'on puisse voir les soleils sur les cartes, mais seuls les points de victoire de la carte supérieure sont visibles. Ces 2 ou 3 cartes empilées sont appelées une plate-bande. À la fin de la partie, toutes les cartes d'une plate-bande rapportent les points de victoire indiqués sur la carte du dessus. Par exemple, 2 cartes de carottes rapportent 4 points de victoire à la fin de la partie.

La citrouille est un cas un peu particulier. Pour elle, aucun nombre fixe de cartes n'est imposé. Les joueurs peuvent planter 1 à 5 cartes Citrouille ensemble dans une plate-bande. La plate-bande est terminée après avoir joué et aucune autre carte Citrouille ne peut être ajoutée à cette plate-bande. Cependant, il est tout à fait permis de concevoir plus de plate-bandes de citrouille lors des tours suivants. Ces nouvelles plates-bandes peuvent également contenir un nombre différent de cartes Citrouille.

Toutes les cartes d'une variété de légume ont toujours les mêmes points de victoire, mais varient légèrement en nombre de soleils et donc en besoin d'eau (exception : la citrouille). Les cartes avec moins de soleils sont plus lucratives car elles utilisent moins d'eau pour créer des doubles points de victoire (voir ci-dessous).

Les règles de base suivantes doivent être respectées :

- Chaque joueur peut planter un nombre quelconque de plates-bandes (même avec les mêmes légumes) et les placer devant lui en une seule fois.
- **seule une variété de légume** avec exactement le nombre de cartes requis peut être plantée dans une même plate-bande.
- Dans une plate-bande, les cartes peuvent avoir un nombre différent de soleils.
- Une plate-bande est plantée exclusivement avec une seule variété de légume.
- Une plate-bande est finie après la mise en place et ne peut être prolongée plus tard.

### **Avoir une carte Accessoire devant soi**

Une carte Accessoire prête à l'emploi offre à son propriétaire des avantages durables **jusqu'à la fin de la partie**. Il existe ces cartes :

#### **Engrais**

Chaque fois que le joueur **plante des légumes**, il reçoit immédiatement la **première carte de la pioche** gratuitement.

#### **Brouette**

Chaque fois que le joueur **plante des légumes**, il reçoit immédiatement **2 jetons du puits**. Il peut choisir de prendre les jetons comme de l'argent ou des gouttes d'eau.

#### **Arrosoir**

Chaque fois que le joueur **prend des jetons de l'étang**, il obtient immédiatement **2 jetons supplémentaires du puits**. Il peut choisir de prendre les jetons en argent ou en eau.

#### **Épouvantail**

Toujours au début du tour d'un joueur, après avoir poussé un jeton dans l'étang, le joueur peut prendre la **carte du dessus de la pioche en main**, mais il doit ensuite placer **une carte** de sa main **sur le compost**. Cette action ne remplace pas l'action normale du joueur, le joueur effectue ensuite son tour normalement.

### **C) Prendre des jetons de l'étang**

Le joueur prend **la moitié** (arrondi à la valeur supérieure) **de tous les jetons de l'étang**. Ensuite, il doit décider d'utiliser ces jetons **en argent ou en eau**.

#### **Comme de l'argent**

Si le joueur décide de gagner de l'argent, il tourne tous les jetons de sorte que le côté pièce soit visible et les place devant lui. Les jetons déposés en tant que pièces ne peuvent être utilisés que pour le paiement. Ils ne peuvent pas être convertis plus tard en eau.

## Comme de l'eau

Si le joueur choisit de l'eau, il tourne tous les jetons pour qu'ils montrent une goutte d'eau. Il doit irriguer ses plates-bandes immédiatement. Les gouttes d'eau sont placées sur les soleils des cartes Légume. Il y a de la place pour une goutte d'eau sur chaque soleil. Les gouttes d'eau peuvent être distribuées sur différentes plates-bandes, et il n'est pas obligatoire qu'une plate-bande soit complètement remplie de gouttes d'eau immédiatement. D'autres gouttes d'eau pourront être déposées lors des tours suivants sur tous les soleils encore libres. Si les soleils de toutes les cartes sont occupés, le surplus d'eau tombe dans le puits. Une plate-bande complètement remplie de gouttes d'eau apporte deux fois plus de points de victoire à la fin de la partie. Cependant, il suffit qu'il manque une seule goutte d'eau pour que les points de victoire ne soient pas doublés.

**Rappel :** Les jetons retirés ne peuvent pas être partagés pour devenir des gouttes d'eau et de l'argent. Le joueur doit toujours choisir l'une des deux options.

**Exemple** (voir illustration p. 8 de la règle allemande) : *Il y a 11 jetons dans l'étang. Nina veut avoir ses deux plate-bandes complètement arrosées. Par conséquent, elle décide de prendre les 6 jetons (la moitié de 11, arrondi à la valeur supérieure). Elle couvre avec une goutte d'eau le dernier soleil sur sa plate-bande de tomates (qui lui rapportera désormais en fin de partie 10 points au lieu de 5) et pose 3 autres gouttes d'eau sur sa plate-bande de carottes (8 points au lieu de 4 en fin de partie). Il lui reste 2 gouttes d'eau qu'elle jette dans le puits. Elle ne peut pas placer ces deux jetons comme pièces de monnaie. Alternativement, elle aurait pu prendre les 6 jetons complets comme pièces de monnaie.*

## Légumes frais

Un joueur a toujours la possibilité de fournir des légumes frais au marché au début de son tour. Il peut le faire **une fois et en plus** de son tour. Il paie **une pièce de monnaie** dans le puits et retire les **4 cartes Légume d'une rangée** du marché, qu'il place sur le tas de compost. Ensuite, il place 4 nouvelles cartes - en commençant par le plateau du marché - à partir de la pioche et effectue ensuite son action.

## Fin de partie

Si le **dernier jeton** est poussé **dans l'étang**, la partie se termine dès que le joueur actif termine son action. Chaque joueur compte maintenant ses points comme suit :

- Chaque plate-bande qui a au moins **1 soleil restant** rapporte le **score simple** de la carte supérieure.
- Chaque plate-bande qui est **complète de ses gouttes d'eau** (tous les soleils sont couverts), rapporte **deux fois le score**.
- **1 carte en main** rapporte **1 point**.
- **3 pièces** rapportent **1 point**.

Le joueur qui a maintenant le plus de points gagne. S'il y a égalité, le joueur qui a planté le plus de plate-bandes gagne. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Schmidt Spiele GmbH**  
**Lahnstraße 21**  
**12055 Berlin**  
**[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)**  
**[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)**