

Français



Applejack

1-4 8+ 30 min

Uwe Rosenberg / Lukas Siegmon



The LAME BUILDERS

Il existe plusieurs milliers de variétés de pommes différentes dans le monde. Dans ce jeu, vous cultiverez et récolterez sept d'entre elles. Dans son verger, chaque joueur y plante des pommiers qui produiront chacun un certain nombre de fruits. Votre objectif est de développer votre verger et de récolter un maximum de pommes de la même variété pour le décompte lors de la phase de cueillette. En même temps, les joueurs installent des ruches pour la pollinisation, car sans ruches il n'y a pas d'abeilles, sans abeilles pas de miel, et sans miel, pas de pommes. Qui parviendra le mieux à combiner ces deux tâches en posant ses tuiles ?

Merci à tous ceux qui ont testé Applejack !

Parmi eux : Birgit Acker, David Bendfeld, Erica Caraça, Israel Cendrero, Michael Fuchs, Gerrit Gericke, Alva Hanson, Leif Hanson, Raimundo Henriques, Stefan Kalveram, Mike Keller, Jannick Kescenti, Julian Kescenti, Roman Kescenti, Carsten Lassmann, Martina Lassmann, Cítie Lo, Raquel Raimundo, Björn Reinartz, Felix Potthast, Sheila Santos, Elke Schwarz, Christian Seidel, Karthik Setty, Lukas Siegmon, Julian Steindorfer, Christian Törner, Marco Vicente Suzan Vissering et Eerko Vissering.

Remerciements particuliers pour leur soutien à :

Carsten Burak, Volker Nattermann, Dirk Schröder und Karina Weening.

Matériel

100 tuiles "Arbre"

Verso des tuiles
(Prairie)



Recto des tuiles
(Arbre)



7 Tuiles "Pomme" (seulement utilisées dans la variante "Tuiles de Pommes".)



148 Jetons "Miel" (108 gouttes, 28 alvoles, 12 pots de miel)



4 vergers double-face (la face-A est utilisée pour le jeu de base, la face-B pour la variante "Vergers Individuels")



1 Dé (Applejack)



2 plateaux de récolte double-face (pour le jeu à 2 et 3 joueurs respectivement, pour le jeu à 4 joueurs, et le mode solo)



1 livret de règles
1 carnet de score

But du Jeu

Le joueur qui aura récolté le plus de miel remporte la partie. Les jetons Miel seront collectés en plaçant le plus habilement possible les tuiles 'Arbres' dans chaque verger et en récoltant régulièrement des

pommes. Après 19 tours de jeu, chaque joueur aura un verger complètement rempli de pommiers dont il calculera le score final.

Mise en Place

Voici tout d'abord les règles du jeu pour 2 à 4 joueurs. **Les règles du mode solo se trouvent à la page 10.**

Vergers

Chacun des joueurs reçoit un verger et le place devant lui, face-A face visible. Les vergers excédentaires ne seront pas utilisés pour la partie et peuvent être remis dans la boîte. Les ruches sur les pourtours des faces-A ont la même valeur dans tous les vergers. Les faces-B ne seront requises que pour la variante "Vergers Individuels"



Réserve de Miel

Constituez la réserve des jetons Miel à côté de la zone de jeu.



Plateau de récolte et Dé

Placez le plateau de récolte correspondant au nombre de joueurs au milieu de la table. Le dé, valeur 1 face visible est placé sur l'emplacement de départ.



Jetons Miel de départ

La dernière joueur à avoir cueilli (ou mangé) une pomme est désigné 1er joueur. Distribuez ensuite dans le sens horlogique à chaque joueur, en partant du 1er joueur, sa ration initiale de Miel en vous référant au tableau ci-dessous (cette ration initiale dépend du nombre total de joueurs).

Joueur 1	16	16	16
Joueur 2	20	19	18
Joueur 3	-	22	20
Joueur 4	-	-	22



Réserve générale des Tuiles 'Arbres'

Mélangez les tuiles 'Arbre' et placez-les face "Prairie" visible, en vrac, à portée de tous les joueurs. Elles constituent la réserve générale.

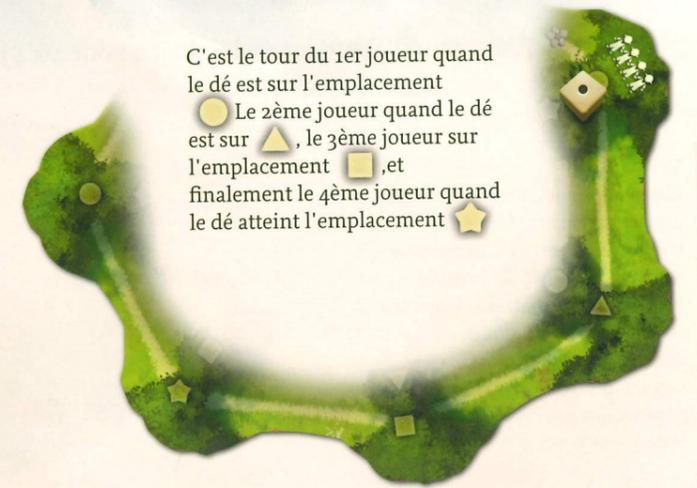
Depuis la réserve générale, prenez au hasard 2 tuiles par encoche du plateau de récolte. **Placez les paires de tuiles face Arbre visible** dans chacune des encoches du plateau récolte.



Cours de jeu

Chaque joueur effectue un tour complet dans le sens horaire. L'ordre du tour de jeu ne changera pas pendant toute la durée du jeu. Le joueur dont c'est le tour peut toujours être aisément déterminé en consultant simplement l'icône de l'emplacement où se trouve actuellement le dé.

C'est le tour du 1er joueur quand le dé est sur l'emplacement  Le 2ème joueur quand le dé est sur , le 3ème joueur sur l'emplacement , et finalement le 4ème joueur quand le dé atteint l'emplacement 



Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur consiste en **5 étapes** qui seront effectuées successivement l'une après l'autre dans cet ordre :

1. Choisissez une tuile Arbre ou tirez-en une au sort

Le joueur actif doit prendre une tuile 'Arbre' se trouvant dans une des deux encoches adjacentes au dé ou piocher une des tuiles 'Arbres' se trouvant face cachée dans la réserve générale. Cette action est obligatoire.

Remarque : lors de premier tour de plateau, les 2 encoches adjacentes au dé sont clairement identifiables. Au fur et à mesure de la partie le dé va progressivement se rapprocher du centre du plateau de récolte. Pour être certain de choisir les bonnes tuiles, dans les encoches adjacentes, prolongez simplement du regard les allées d'arbres jusqu'au bord du plateau de récolte. Les arbres sont considérés comme alignés en ligne droite (à la manière de rayons d'une roue de vélo, ou des branches d'une étoile de mer), même s'ils ne sont pas explicitement connectés par un trait, les allées qu'ils forment sont clairement visibles.



2. Payez le coût de sa tuile 'Arbre' ou prenez une tuile "Prairie"

Afin de placer une tuile sur sa face Arbre lors de la 3ème étape, le joueur actif doit d'abord payer son coût en Miel. Son coût est indiqué sur les ruches. Même s'il y a plus d'une ruche sur la tuile, on ne paye le coût que d'une seule ruche. Les ruches multiples seront utilisées pour la phase de connexion décrite plus loin. Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas en payer son coût, il prend une tuile "Prairie" de la Réserve générale. Il reçoit alors immédiatement 2 Miels.



-5



+2

Le coût d'une tuile Arbre est indiqué par le nombre inscrit dans les ruches (5), indépendamment du nombre de ruches figurant sur la tuile.

Si le joueur décide de prendre une tuile "Prairie", il reçoit immédiatement 2 Miels, mais une tuile "Prairie" n'offrira plus aucun avantage ultérieurement.

3. Pose d'une tuile 'Arbre'

Le joueur actif pose la tuile nouvellement acquise sur n'importe quel emplacement libre de son verger et peut l'orienter à ce moment, dans la direction qui lui convient le mieux. Les tuiles 'Arbre' ne doivent pas nécessairement être placées à côté de tuiles 'Arbre' existantes



Les tuiles 'Arbre' acquises sont placées sur n'importe quelle case libre des vergers. Elles ne doivent pas nécessairement être posées à côté d'autres tuiles déjà placées.

4. Collecte des bonus de miel

Vérifiez les bords de la tuile ainsi placée et si deux ruches, de tuiles différentes, sont directement connectées par le même bord, le joueur reçoit en Miel la valeur **la plus basse** des deux valeurs numériques affichées. (Dans le cas de 2 valeurs égales, le joueur reçoit une fois cette valeur, (par exemple, si vous connectez 2 ruches de valeur 5, vous recevez 5 jetons Miel). Il se peut qu'une tuile posée permette la connexion de plusieurs ruches. Dans ce cas, le joueur reçoit une valeur de miel équivalente à la somme des valeurs les plus basses de **chacune** des connexions individuelles ! Dans les coins des vergers se trouvent également des ruches marquées d'une valeur. Celles-ci peuvent être utilisées dans les connexions de ruches, au même titre que celles situées sur les tuiles.



Lors de la pose d'une tuile, quand 2 ruches sont connectées, on reçoit en miel la valeur la plus basse des 2 ruches concernées, dans l'exemple ci-contre, la valeur de miel obtenue est 4+5=9 Miels (valeurs encerclées d'orange)

$$4 + 5 = +9$$

5. Déplacement d'Applejack

On déplace ensuite le dé dans le sens horlogique d'une montre d'une position sur le plateau de récolte.

Gardez à l'esprit ce qui suit :

Cueillette des pommes : Si lors de son déplacement, le dé traverse une ou deux pommes, on interrompt brièvement la partie afin de redistribuer du miel pour certaines variétés de pommes. (voir plus loin : "Le Temps des Récoltes").

Réapprovisionnement : Si le dé, après son déplacement, ne permettait d'acquérir qu'**au maximum une tuile 'Arbre'** au total dans les deux encoches qui lui sont adjacentes, alors ajoutez **exactement 1 nouvelle tuile 'Arbre'** à **chacune** des sept encoches, en commençant par l'encoche qui suit le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles 'Arbre' pouvant se trouver dans une seule encoche.

Une nouvelle ronde : Si le dé atteint l'emplacement situé le plus au centre du plateau de récolte à la fin d'un tour, on le remet à son point de départ de l'autre côté du pont. On procède alors ensuite au décompte des fleurs (voir "Le Temps de la Floraison"). Le symbole de Fleur sur le plateau de récolte sert d'aide-mémoire pour ne pas oublier cette phase spéciale de décompte. On pivote ensuite le dé pour incrémenter sa valeur de 1.



Le dé se déplace d'abord sur la pomme vert clair et ensuite sur la pomme rouge. On procède d'abord à la cueillette (voir p. 6) des pommes vert clair, puis ensuite à la variété de pommes rouges.



Le dé atteint l'emplacement  il ne reste plus qu'une tuile Arbre pour l'ensemble des 2 encoches adjacentes. On réapprovisionne immédiatement chacune des 7 encoches avec une tuile de la réserve générale en commençant par l'encoche qui suit l'emplacement du dé. Toutes les tuiles placées dans les encoches, le sont, face Arbre visible.

Quand le dé atteint l'emplacement situé le plus au centre du plateau de récolte, on le remet à son point de départ de l'autre côté du pont. On procède ensuite à un "Décompte des Fleurs" et ensuite, on pivote le dé en incrémentant sa valeur de 1.

Le Temps des Récoltes

Chaque fois que le dé passe au dessus d'une ou deux pommes sur son chemin, le long du plateau de récolte, c'est l'heure de la récolte du miel. La couleur de la pomme franchie par le dé désigne la variété de pommes qui est mûre pour la cueillette. Si deux couleurs sont ainsi désignées, les deux variétés sont récoltées séparément, l'une après l'autre dans l'ordre de leur franchissement.

Voici comment est déterminé le rendement de la récolte :

Sur chacun des plateaux de récolte des joueurs, on va examiner les tuiles 'Arbre' qui correspondent aux variétés de pommes franchies par le dé. Si ces tuiles sont connectées, elles forment une zone, mais une zone peut se limiter à une tuile simple. Dans chacune de ces zones, on additionne toutes les pommes de la variété cueillie et on soustrait de cette somme la valeur actuelle du dé.

Si la valeur obtenue est positive, le joueur reçoit immédiatement la valeur ainsi calculée en jetons Miel. Par contre, si la valeur obtenue est nulle ou inférieure à zéro, rien ne se passe. Il n'y a pas de pénalité à payer !



le dé franchit la pomme vert clair et ensuite la pomme rouge. On procède d'abord à la récolte des pommes vert clair. Ensuite on procède au décompte de la variété rouge.



Pour le décompte des pommes vert clair, il y a 2 zones séparées de tuiles contenant cette variété de pommes. On compte donc 2 pommes vert clair pour la zone du haut et 3 pommes vert clair pour la zone du bas (c'est une zone distincte car non connectée à la 1ère). On soustrait alors la valeur du dé (1) pour CHACUNE des zones. Le joueur reçoit donc 1 jeton Miel pour la zone du haut, et 2 jetons Miel pour la zone du bas. Soit un total de 3 jetons Miel pour l'ensemble de la récolte de cette variété de pomme;



2ème boucle de parcours du verger par le dé :

C'est l'heure de la cueillette des pommes rouges. 3 pommes rouges sont situées sur des tuiles 'Arbre' adjacentes et constituent une zone. On compte donc 3 pommes rouges dont on soustrait la valeur du dé (2). Le joueur reçoit 1 Miel comme résultat de la récolte.

$$3 \text{ pommes rouges} - \text{dé (2)} = +1$$



$$2 \text{ pommes vert clair} - \text{dé (1)} = +1$$

$$3 \text{ pommes vert clair} - \text{dé (1)} = +2$$

$$+1 + 2 = +3$$

S'il y avait une pomme vert clair sur la tuile entre les deux zones, on aurait pu récolter 6 pommes en une seule fois dans une seule zone. Le rendement de la récolte aurait été meilleur : 5 jetons Miel après soustraction de la valeur (1) du dé.

Le Temps de la Floraison

Au cours d'une partie, le dé passera deux fois, par la case départ et traversera donc deux fois le pont au cours du jeu. Chaque fois que cela se produira, on effectuera une évaluation de la Floraison, UNE fois lors du PREMIER passage, mais DEUX fois lors du second passage, en accord avec la valeur affichée par le dé au moment du franchissement du pont. Cela signifie que chacun des joueurs sera payé d'autant de jetons Miel qu'il y a de fleurs sur ses tuiles 'Arbre'. Les fleurs **ne doivent pas** nécessairement être adjacentes et **ne doivent pas** former de zones adjacentes comme pour les pommes. **On ne soustrait pas non plus la valeur du dé au résultat obtenu.**

Parfois, plus particulièrement lors de la première boucle où le dé effectuera son parcours sur le plateau, certains joueurs pourraient se retrouver dans une situation où ils ne peuvent pas se permettre d'acheter une tuile qu'ils désireraient acheter par manque de jetons Miel. Dans une telle situation, ils devront décider dans quelle direction développer leur verger. Après la première floraison, ce ne sera plus vraiment un problème. Il sera de plus en plus aisé d'acquitter le coût des tuiles Arbre convoitées, afin de remplir optimalement les vergers respectifs sans manquer de Miel.



Le dé franchit le pont en retournant sur la case départ, et franchit le symbole de floraison. On évalue la floraison. Dans l'exemple ci-contre, elle comptera 2x, puisque le dé indique la valeur 2. C'est seulement après la phase de floraison qu'on augmentera de 1 la valeur du dé.



Toutes les fleurs ($3+1=4$) sont comptées, même si elles ne figurent pas sur des tuiles qui se touchent. On ne soustrait pas la valeur du dé (contrairement à l'évaluation des pommes). Le joueur reçoit 4 jetons Miel. Lorsqu'on procède à une double évaluation (valeur du dé = 2), comme dans l'exemple ci-contre, le joueur recevra donc 2x la valeur de ses fleurs, soit, dans le cas présent : 8 jetons Miel.

$$3 \text{ fleurs} + 1 \text{ fleur} = +4$$

$$2 \times +4 = +8$$

Fin de la partie

Le jeu se termine dès que tous les joueurs ont complètement rempli leur verger. Le dé affiche la valeur 3 et a atteint l'emplacement orné de feuilles à la couleur de l'automne (fin de la piste du dé).

On effectue maintenant le décompte final, tel indiqué dans l'exemple ci-dessous. On utilise, à cette fin, le carnet de score fourni. Le joueur ayant récolté le plus de jetons Miel, remporte la partie. En cas d'égalité, ils se partagent la victoire.



Quand le dé atteint la case ornée des feuilles à la couleur de l'Automne, avec la valeur 3 sur sa face supérieure, le dernier joueur joue son tour. Après cela, la partie d'achève.

L'icône spéciale de fin de jeu, ci-contre permet de se rappeler les conditions de déclenchement de fin de partie, lorsque le dé termine le parcours de sa 3ème boucle autour du plateau. C'est la seule vocation de cette icône.

Récolte finale et score de fin de partie

1. Lors de la récolte finale, pour **chaque** variété de pommes, on procède à une nouvelle évaluation en commençant par la variété brune et en terminant par la jaune, en soustrayant pour le calcul de chaque variété la valeur du dé (-3).

5		-		=		+2
5		-		=		+2
1		-		=		Aucune valeur
6		-		=		+3
11		-		=		+8
6		-		=		+3
1		-		=		Aucune valeur

+18

× 2

+36

2. On **double** ensuite la valeur des points de cette **dernière récolte**. Dans l'exemple, ci-contre, on double la valeur totale de 18 pour obtenir une valeur finale de 36 jetons Miel.

3. **Bonus de Diversité.** Si au moins 4/5/6/7 variétés de pommes différentes ont permis de marquer au moins un jeton Miel lors de l'évaluation de la récolte de fin de 3ème cycle, les joueurs perçoivent 4/11/21/35 jetons Miel supplémentaires. Dans l'exemple ci-contre, toutes les variétés sauf la vert-clair et la jaune ont rapporté au moins un jeton Miel, elles permettent d'obtenir un Bonus de Diversité de 11 miels pour 5 variétés de pommes différentes.

4/5/6/7 = +4 / +11 / +21 / +35

Remarque: Il faut avoir au moins 4 pommes contiguës d'une variété pour qu'elle puisse être considérée comme profitable pour l'évaluation finale, et pour qu'elle puisse être prise en compte dans le calcul du bonus de Diversité.



4. **Evaluation de la Dernière Floraison.** Chaque joueur reçoit un Miel pour chacune des fleurs sur ses tuiles 'Arbre'. Dans l'exemple, ci-contre, l'évaluation de floraison rapporterait 12 jetons Miel.

12 = +12

5. **Miel des réserves personnelles** On totalise alors, pour chaque joueur, le **Miel constituant sa réserve personnelle** pour obtenir le **score final** de chacun.

20 20 1 1 5 5 5 5 = +62

+36 +11 +12 +62

121

Vergers individuels

On joue avec les faces arrière (face-B) des plateaux vergers, celles-ci sont toutes différentes. On y trouvera aussi des pommes dans les coins du plateau en plus des ruches, que vous pouvez connecter avec les tuiles 'Arbre' adjacentes, ces pommes seront aussi comptabilisées lors des récoltes successives.

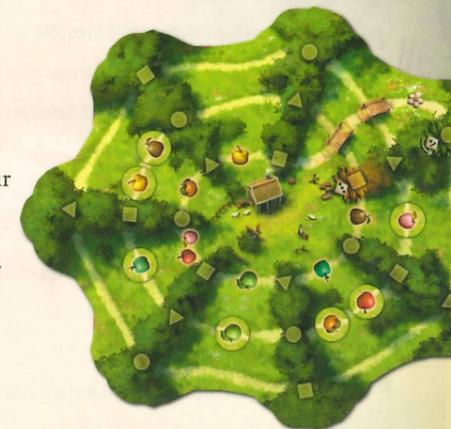
La pomme orange dans le coin du Verger peut aussi être récoltée. Dans l'exemple ci-contre, on comptera 4 pommes orange durant les récoltes de cette variété.



Tuiles 'Pomme'

Il est possible de faire usage des 7 tuiles 'Pommes' (de manière aléatoire ou non) pour recouvrir les 7 premières icônes de pommes pré-imprimées sur le chemin du plateau de récolte (voir Exemple), afin de changer l'ordre des 7 premières récoltes.

En utilisant les tuiles 'Pomme', on peut changer l'ordre des 7 premières récoltes sur le chemin. Dans l'exemple ci-contre, vous commencez par récolter les pommes roses au lieu des pommes brunes.



Tuiles 'Arbre' supplémentaires

Dans le coin supérieur droit de chacun des plateaux Verger, se trouve le cottage d'Applejack.

En début de partie placez 1 tuile 'Arbre' supplémentaire de la réserve juste à côté du cottage, face Arbre visible. Quand c'est à son tour de choisir une tuile, un joueur peut sélectionner cette tuile au lieu d'une tuile située dans les encoches adjacentes au dé ou d'une choisie au hasard dans la réserve de tuiles 'Arbre'. Le coût de la tuile est le même qu'habituellement, on peut aussi décider, comme toute autre tuile, de la placer dans son verger sur son côté Prairie.



Au commencement du jeu, on place une tuile 'Arbre' face Arbre visible juste à côté du cottage d'Applejack comme tuile supplémentaire.

S'il utilise la tuile de son cottage, le joueur y remplace alors immédiatement une nouvelle tuile prise, soit dans les encoches adjacentes au dé, soit depuis la réserve de tuiles 'Arbre'. Ce cottage donne au joueur l'opportunité de "stocker", sans coût, une tuile 'Arbre' qu'il ne voulait ou ne pouvait pas payer, en provenance d'une encoche, dans le but de l'utiliser au cours d'un achat ultérieur.



A son tour, le joueur actif peut décider de choisir cette tuile et de la remplacer par une tuile des anses adjacentes au dé, ou prise au hasard dans la réserve.

Mode Solo

Pour le jeu en mode solo, vous aurez besoin du plateau-récolte marqué du symbole . La spécificité de ce plateau est d'offrir 3 cases supplémentaires de choix de tuiles Arbre en son centre. Vous commencez la partie avec **14 jetons Miel**. Placez dans les sept encoches (pour l'instant) uniquement **une seule tuile 'Arbre' chacune**, au lieu de 2 tuiles 'Arbre' dans une partie normale. Placez également une tuile 'Arbre' sur chacun des trois emplacements Arbres pré-imprimés au centre du plateau.

Vous jouez en utilisant les mêmes règles que dans le mode multijoueur avec les exceptions suivantes : Si vous déplacez le dé sur la case située au centre du plateau, vous recevrez immédiatement le miel correspondant au nombre de symboles de Miel visibles sur les emplacements libres du centre, s'il y en a. Vous pouvez maintenant choisir une des tuiles 'Arbre' du plateau récolte. Si vous n'avez qu'une seule tuile Arbre à choisir (et seulement dans ce cas), vous remplissez immédiatement le plateau-récolte jusqu'à ce qu'il y ait **2 tuiles 'Arbre' au total** avant de choisir. Dans le cas où vous vous remplissez les encoches (en ajoutant une 1 tuile 'Arbre' dans chacune d'entre elle, en appliquant la règle normale de remplissage des encoches), vous ajouterez aussi une tuile Arbre au centre, mais ne dépasserez jamais le maximum de trois tuiles 'Arbre' qui est la capacité maximum de cet emplacement.

Il n'y a pas de points de Floraison au cours du jeu. (seulement en fin !) La partie se termine comme dans le jeu multijoueur : Le dé indiquant la valeur 3 et ayant atteint la fin de son parcours de jeu (l'espace central du plateau). Votre verger est alors complètement rempli.

Effectuez le décompte final de la même manière que dans le jeu en mode multijoueur, y compris une évaluation de Floraison.

Votre objectif est de collecter un minimum de 65 jetons Miel. (Si vous parvenez à collecter 80 jetons Miel, vous obtiendrez alors une note exceptionnelle. Vous recevrez, au cours d'une partie solo, en général, moins de jetons Miel que dans le jeu en mode multijoueur car en mode solo il y aura moins de récoltes et seulement une évaluation de Floraison.)

Toutes les règles optionnelles ("Verger individuel", "Tuiles Pommes" et "Tuiles Arbre supplémentaires") sont combinables avec le jeu en mode solo.

Si 2 des 3 arbres pré-imprimés sont vides et que vous atteignez l'emplacement central du plateau. Vous recevez immédiatement 2 jetons Miel (le nombre de symboles Miel visibles). Ensuite, ajoutez-y exactement 1 tuiles Arbre.



En mode solo, il n'y a pas d'évaluation de Floraison au cours du jeu. C'est la raison pour laquelle il n'y a pas de pont, ni d'icônes de Fleur imprimés sur cette version du plateau.

En mode solo, vous ne pouvez accéder à cette encoche seulement aux tours 2 et 4.

Dans une campagne en mode solo, vous placerez les tuiles sauvegardées de la partie précédente sur les emplacements de tuiles Arbre centraux au lieu de tuiles Arbre tirées au hasard.

Campagne

Une campagne se joue sur 4 parties consécutives. Après la première partie, vous pouvez conserver 1 des tuiles Arbre, que vous avez placée sur votre verger, pour le prochain match. Après le deuxième jeu, vous pourrez en conserver 2 et finalement, vous pourrez en garder 3 tuiles après la troisième partie pour aborder le début de la quatrième partie. Les tuiles Arbre sauvegardées ne doivent pas nécessairement être les mêmes que celles du jeu précédent.

Ainsi, la tuile que vous choisissez après la première partie peut être différente des 2 tuiles que vous choisissez après la deuxième partie. Au début de la prochaine partie d'une campagne, placez vos tuiles Arbres sauvegardées sur les arbres pré-imprimés à côté de l'emplacement situé au milieu du plateau (au lieu de la tuile arbre tirée au hasard !). Au début de la quatrième partie tous les arbres pré-imprimés sont remplis par les tuiles Arbre de votre choix. Vous serez ainsi certain d'avoir l'opportunité de les placer toutes dans votre verger, y compris la 3ème lorsque le dé atteindra la case centrale du plateau, lors de votre tout dernier tour.



La pomme telle que nous la connaissons est la pomme de verger. Elle appartient à la grande famille des rosacées et n'est donc pas seulement liée aux roses, mais aussi aux fraises, cerises, prunes, amandes et poires. (les dictons anglophones, préférant, eux, pour ne pas faire comme les autres, comparer les pommes avec des oranges.)

A l'origine, la pomme, telle que nous la connaissons aujourd'hui, découlerait probablement de la pomme sauvage d'Asie. Les gens ont dû commencer à les cultiver pour la première fois, il y a quelques milliers d'années, dans la région du Kazakhstan actuel. En fait, le nom de la ville kazakhe d'Almaty contient le mot kazakh pour pomme "Alma". Il faudra attendre les Romains que la culture des pommiers et des fruits s'implante en Europe occidentale.

En latin, les Romains, utilisaient le terme « malus » pour désigner la pomme "malus", ce qui signifie aussi "mal" ou "fruit maléfique". Ceci était peut-être lié à la mauvaise réputation dont jouit la pomme dans la mythologie. Ainsi, la déesse grecque Eris aurait, dit-on, lancé la "pomme de discorde" entre les déesses Héra, Athéna et Aphrodite, marquée de l'inscription "Pour la plus belle". Le jeune homme Paris dut trancher la querelle qui s'ensuivit entre les trois déesses. Il choisit la déesse de l'amour, Aphrodite, et fut plus tard épaulé par elle pour enlever Hélène de Troie, également très belle, mais déjà mariée à Ménélas, roi de Sparte, et la "prunelle" de ses yeux, ce qui déclencha la guerre de Troie. Bien sûr, la Bible a aussi, dit-on, dressé un monument peu édifiant à la pomme, puisque, dit-on, outrepassant l'interdiction qui leur en avait été faite, Adam et Eve auraient, croqué une pomme de l'arbre de la connaissance. Quoique la Bible ne parle officiellement que d'un "fruit", sans explicitement faire mention d'une pomme. En raison des croisements et des hybridations, il existe aujourd'hui plusieurs milliers de variétés de pommes distinctes, s'étendant alphabétiquement de l'Abramapple à la Zohar Greening. Avec les progrès en horticulture, les greffes multiples et les hybridations, il n'est pas rare de voir mûrir sur les branches d'un même arbre, trois ou quatre variétés distinctes.

Oui, il y même une légende qui parle d'un arbre de la région de Schleswig-Holstein, en Allemagne, qui portait plus de 100 variétés différentes de pommes ! Cependant, cette diversité est mise à l'épreuve partout dans le monde et de nombreuses variétés sont désormais menacées de disparaître si l'on ne fait rien.

Aujourd'hui, de nouveaux projets sont relancés pour essayer de préserver cette grande diversité de variétés de pommes et pommiers. Entre autres, la création de prés-vergers y contribue. Les arbres poussent dans des prairies utilisées pour faire

pâture des animaux domestiques. On essaye d'y privilégier la diversité, en y ajoutant si possible une touche locale. Et la prairie, les herbes et les plantes sauvages qui y poussent jouent un rôle important, car elles offrent le gîte à de nombreux animaux : d'abord et plus particulièrement aux abeilles, par leur butinage, pollinisent les arbres fruitiers. En plus de la production de foin, les vergers sont utilisés pour l'élevage. Le mouton est le plus adapté car il est généralement plus calme que les bovins ou les chevaux et abîme moins le sol, mais suffisamment bruyants pour éloigner les campagnols, un des plus grands ravageurs pour les vergers (section des racines, attaque des racelles, impact sur la taille et la qualité des fruits). De plus, ses excréments valent leur pesant d'or car ils servent d'engrais naturel et attirent les insectes, qui à leur tour attirent les oiseaux, qui heureusement vont débarrasser les arbres de certains de leurs parasites.

Mais qui donc est AppleJack ?

Le nom AppleJack est en fait le nom d'une eau-de-vie de pommes qui fut très populaire à l'époque des premiers colons américains. Pour l'obtenir, ils laissaient du cidre fraîchement fermenté, dehors, dans le froid, pendant l'hiver. Le liquide dans les bouteilles, se transformait alors en glace, une fois bien congelé, on les retournait, et on les laissait goutter dans des bocaux en verre, puisque l'eau gèle à une température beaucoup plus basse que l'alcool, le liquide récupéré dans les bocaux en verre est de l'applejack concentré qui se sépare de l'eau encore gelée. L'AppleJack, une boisson avec une plus forte teneur en alcool que la boisson d'origine était ainsi obtenu. Comme ce phénomène de congélation était appelé "Jacking", le nom du breuvage ainsi obtenu "AppleJack" en découla tout naturellement. Mais notre Applejack, comme vous pourrez le constater sur la couverture de la boîte, tient nettement plus du planteur de pépins et amateur de pommes fraîchement cueillies Johnny AppleSeed, que du tastevin. Ne dit-on pas : "Une pomme par jour, éloigne le médecin pour toujours" ?

Résumé d'un Tour de Jeu

1. Choisissez une tuile Arbre ou tirez-en une au sort



Choisissez une tuile Arbre se trouvant dans les 2 encoches adjacentes à l'emplacement du dé ou prenez-en une au hasard dans la réserve générale.

2. Payez le coût de sa tuile 'Arbre' ou prenez une tuile "Prairie"



Le coût d'une tuile Arbre est la valeur indiquée dans les ruches, quel que soit le nombre de ruches sur la tuile.



Si le joueur décide de prendre une tuile "Prairie", il reçoit immédiatement 2 Miels.

3. Pose d'une tuile Arbre



Posez la tuile Arbre sur n'importe quel emplacement libre de votre verger. Les tuiles Arbres ne doivent pas nécessairement être posées à côté de tuiles Arbre déjà placées.

4. Collecte des bonus de miel



Lors de la pose d'une tuile, quand 2 ruches sont connectées, vous recevez en miel la valeur la plus basse des 2 ruches connectées.

$$4 + 5 = +9$$

5. Déplacement d'Applejack



Déplacez le dé le long du chemin dans le sens horlogique. Quand le dé passe sur la pomme vert clair et ensuite la pomme rouge, vous récoltez d'abord les pommes de variété vert clair, puis la variété de pommes rouge.

Quand le dé atteint l'emplacement et s'il reste seulement une tuile dans l'ensemble des deux anses adjacentes au dé, ajoutez immédiatement une tuile Arbre face visible dans chacune des 7 anses, en commençant par l'anse qui suit l'emplacement du dé.



©2023 Happy Meeple Games
9630 Munkzwalm Belgium
www.HappyMeepleGames.com
Tous droits réservés

Réalisation : The Game Builders Conception / Création : Uwe Rosenberg
Graphismes : Lukas Siegmon
Mise en forme : Björn Pollmeyer
Traduction française : Jean-Pierre Malisse, Renaud Fleusus, Pieter Demeulenaere
Extra disposition : Jorian Dane

