

Christian Stöhr

Frutopia

Règles du jeu



Contenu

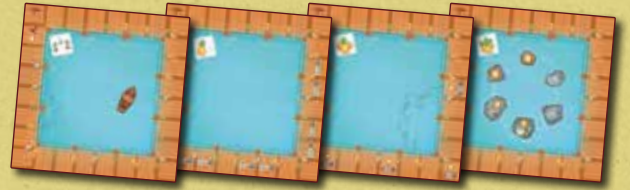
4 plateaux île

1 pour chaque joueur

recto :



verso : 4 plateaux solo différents (pour le mode Solo, voir le feuillet mode Solo)



1 plateau Aménagements



1 plateau Score

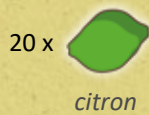
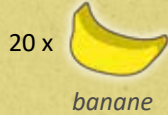
recto : côté île



verso : côté usine de jus de fruits



100 fruits



24 jetons Aménagement

recto :



verso :



6 tuiles Grand bâtiment



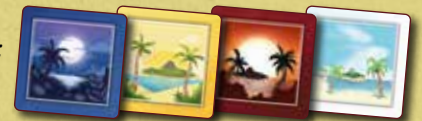
20 jetons Récolte

4 séries de 5 jetons chacune

recto :



verso :



50 jetons Bateau

recto : bateaux



verso : bateaux solo
25x orange



25x verts



Les valeurs des bateaux ne servent que pour le mode Solo.

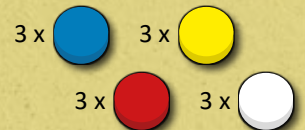
13 marqueurs Glace



4 marqueurs Milkshake

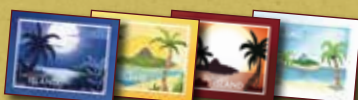


12 pions Joueur



4 cartes postales

recto :



verso :



1 marqueur Permis



2 sacs en toile



But du jeu

Chaque joueur vit sur une petite île paradisiaque où il vit de la récolte et de la vente de ses fruits. Votre objectif est de marquer un maximum de points en fournissant vos bateaux en marchandises et en aménageant votre île. Planifiez votre stratégie avec soin, car tout bateau non approvisionné vous privera de la place nécessaire à la récolte de vos fruits. N'oubliez pas non plus d'acquérir des aménagements, sans quoi vos adversaires feront les meilleures affaires. La fin de partie approche à mesure que les joueurs s'emparent des aménagements. Réussirez-vous à faire vos affaires à temps ?



Mise en place

Voici la mise en place de base pour 2 à 4 joueurs. Pour les règles du mode **Solo**, voyez le feuillet mode **Solo** dédié.

- 1 Placez le **plateau Scores** (côté île) et le **plateau Aménagements** l'un à côté de l'autre au milieu de la table.

Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer sans l'usine de jus de fruits. Si vous voulez jouer avec, voyez la section *Usine de jus de fruits* p. 7.



- 2 Formez une réserve générale de **fruits** à portée de tous les joueurs.

Placez les **6 tuiles Grand bâtiment** à côté du plateau des aménagements.

- 3 Mélangez les **24 jetons Aménagement** face cachée. Placez ensuite au hasard un jeton face visible sur chacune des cases vacantes du plateau des aménagements :

À **2 joueurs** : placez un jeton sur les 2 cases vacantes les plus à gauche de chaque rangée (soit 10 en tout)

À **3 joueurs** : placez un jeton sur les 3 cases vacantes les plus à gauche de chaque rangée (soit 15 en tout)

À **4 joueurs** : placez un jeton sur toutes les cases vacantes (soit 20 en tout). Remettez les jetons non placés dans la boîte.



Le **vendeur de limonade** ne sert que dans les parties avec l'usine de jus de fruits. S'il apparaît lors de votre mise en place de base, remplacez-le par un autre jeton au hasard.



- 4 Triez les **13 marqueurs Glace** et placez-les en 5 petits tas sur les cases Glace qui correspondent à leur valeur. Placez les **4 marqueurs Milkshake** sur la case Milkshake.



- 5 Placez le **marqueur Permis** sur la case de la *piste de permis* qui correspond à votre nombre de joueurs :

à 2 joueurs :

à 3 joueurs :

à 4 joueurs :

- 6 Chaque joueur se prépare ensuite comme suit :

- Prenez un **plateau Île** et placez-le devant vous (dans le sens de votre choix).
- Choisissez une **carte postale** et placez-la à côté de votre plateau Île.
- Prenez **1 pion Joueur** de la couleur de votre carte postale et placez-le sur la case 100/0 de la piste de score.
- Mélangez vos **5 jetons Récolte** (dont le verso correspond à votre carte postale) et placez-les face cachée sur chacune des cases d'île avec un *étang*. Ensuite, révélez ces jetons.

Rangez dans la boîte les plateaux Île, jetons Récolte, pions et cartes postales inutilisées.



7 Placez les **25 jetons Bateau** au verso orange dans l'un des sacs et les 25 jetons Bateau au verso vert dans l'autre sac.

Chaque joueur, l'un après l'autre, choisit l'un des sacs et effectue la mise en place suivante :

Piochez un jeton Bateau et placez-le face visible en face de la *bouée à rayures noires* (A) de votre plateau île, de manière à ce que la tuile couvre la case d'île adjacente à la plage où l'on voit le bateau accoster.

Ensuite, continuez de piocher des jetons pour les placer dans le sens horaire en face de chacune des 5 bouées restantes (de B à F).

Puis prenez l'autre sac ; piochez six jetons Bateau et placez-les face visible sur les six autres cases d'île adjacentes à la plage, en partant de la case qui se trouve à côté du bateau de la bouée rayée, puis dans le sens horaire (de G à L).

Une fois que tous les joueurs ont mis en place leur plateau, rangez les sacs dans la boîte.



Après quelques parties, vous pouvez passer à une mise en place plus aléatoire. Pour cela, mettez les 50 jetons Bateau dans un seul sac, puis placez un jeton par case adjacente à la plage en partant de la bouée rayée et dans le sens horaire, jusqu'à remplir les 12 cases adjacentes à la plage.

8 Le dernier joueur à avoir mangé un fruit (oui, une tomate, ça compte !) devient le premier joueur et le restera toute la partie. Il l'indique en retournant sa carte postale face cachée.



Comment jouer

Frutopia se joue en une série de manches. Lors de chaque manche, chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire. Lorsque le marqueur Permis atteint la croix de la piste de permis, on termine la manche en cours, puis la partie prend fin.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes :

Étape 1) Choisissez : **Déplacez 1 de vos jetons Récolte** pour récolter autant de fruits de ce type que de cases libres parcourues

OU **Déplacez 1 de vos jetons Aménagement mobile** et utilisez sa capacité

Étape 2) Puis choisissez : **Livrez 1 de vos bateaux**

OU **Prenez 1 jeton Aménagement**

ou ne faites rien.

Passez ensuite la main à votre voisin de gauche.

Étape 1

Déplacez 1 de vos jetons Récolte



Déplacez l'un de vos jetons Récolte sur votre île en ligne droite à travers autant de **cases libres** que vous le désirez. Pour chaque case parcourue, gagnez **1 fruit de ce type** de la réserve générale et placez-le dans votre *stock personnel* à côté de votre plateau.

- Vous ne pouvez pas déplacer un jeton en diagonale.
- Votre stock personnel est illimité.
- Les fruits de la réserve générale sont illimités. Si vous en manquez, utilisez des équivalents.



OU

Déplacez 1 de vos jetons Aménagement mobile

Au lieu de déplacer un jeton Récolte, vous pouvez déplacer un jeton Aménagement mobile que vous aviez récupéré lors d'un tour précédent, et utiliser sa capacité (voir p.6).

Étape 2

Livrez 1 de vos bateaux

Chacun de vos bateaux affiche une *commande*.
Pour livrer un bateau et remplir sa commande :

1. Prenez les fruits demandés depuis votre stock personnel et remettez-les dans la réserve générale.
2. Retirez le bateau et placez-le à côté de votre plateau.
3. Marquez les *points* indiqués sur le bateau en déplaçant votre pion Joueur le long de la piste de score.



Exemple :
pour livrer ce bateau, vous remettez 2 bananes et 1 orange de votre stock personnel dans la réserve générale.



Puis vous retirez le bateau...
... et marquez 2 points.

OU

Prenez 1 jeton Aménagement

Le plateau Aménagement comprend 5 rangées où des affaires florissantes vous attendent !

Pour prendre un jeton dans une rangée, vous devez d'abord payer l'employé de mairie de cette rangée en lui présentant un beau panier de fruits. Ce n'est qu'à cette condition qu'il vous laissera choisir un jeton Aménagement de sa rangée et vous accordera le permis de construire.

Pour choisir un jeton Aménagement du plateau :

1. Prenez les fruits demandés par l'employé (en tête de rangée) depuis votre stock et remettez-les dans la réserve générale.
2. Marquez les points indiqués sous les fruits demandés.
3. Déplacez le marqueur Permis d'un cran vers le bas de la piste (vers la croix).
4. Enfin, prenez le jeton Aménagement voulu dans la rangée et placez-le comme indiqué ci-dessous.



Exemple :
vous payez 3 oranges et 3 bananes pour vous procurer le chariot de glaces bleu.



Vous marquez 5 points et déplacez le marqueur Permis d'un cran vers le bas.



Enfin, vous prenez le jeton Aménagement du chariot bleu et le placez sur votre île.



Si vous ne pouvez ou ne voulez pas livrer un bateau, ni prendre un jeton Aménagement, ignorez l'étape 2.

Types de jetons Aménagement

(voir la liste de tous les aménagements p. 8)

Aménagements fixes

Lorsque vous prenez un aménagement fixe, vous devez le placer sur une case de votre île : il n'en bougera plus et bloque donc cette case pour le reste de la partie.



Petit bâtiment

Lorsque vous récupérez un **petit bâtiment**, placez-le sur l'une des **cases libres** de votre île et marquez les points indiqués dessus.

Note : tous les bâtiments affichent un certain nombre d'étoiles utiles pour l'office du tourisme (voir p. 8)



Plans de construction

Ces jetons représentent la construction d'un **grand bâtiment**. Lorsque vous récupérez des **plans de construction**, remettez-le dans la boîte et récupérez la tuile Grand bâtiment correspondante. Ensuite, placez le grand bâtiment sur une zone **libre** de votre île qui correspond à sa forme (vous pouvez faire pivoter la tuile). Vous ne pouvez pas construire un grand bâtiment si vous n'avez pas de place pour l'accueillir. Une fois le bâtiment placé, marquez les points indiqués dessus.

Exemple :
vous récupérez les plans de la Ferme aux crocodiles. Vous remettez le jeton dans la boîte et récupérez la tuile correspondante, que vous placez sur une zone libre de 2x2 cases de votre île. Enfin, vous marquez 12 points.



Boutiques

Lorsque vous récupérez une **boutique**, placez-la sur l'une des **cases libres** de votre île. Les boutiques permettent de marquer des points à la fin de la partie sous certaines conditions (voir p. 8).

Aménagements mobiles



Jetons Récolte mixte

Lorsque vous récupérez un **jeton Récolte mixte**, placez-le sur l'une des **cases libres** de votre île et gagnez immédiatement **1 fruit** au choix parmi les deux du jeton. Le jeton y reste jusqu'à ce que vous décidiez de le déplacer **lors de l'étape 1** d'un tour ultérieur pour utiliser sa capacité :

Lorsque vous déplacez ce jeton, procédez comme pour un jeton Récolte normal, sauf qu'à chaque case, vous **choisissez** le type de fruit voulu parmi les deux. De plus, vous



récupérez **1 fruit supplémentaire** à la fin de votre déplacement (d'au moins une case).

Exemple : avec un déplacement de 3 cases, vous pouvez gagner 2 citrons et 1 banane +1 banane (ou tout autre combinaison banane/citron de 4 unités en tout).



Jetons Chariot de glaces

Lorsque vous récupérez un **jeton Chariot de glaces**, placez-le sur l'une des **cases libres** de votre île. Le jeton y reste jusqu'à ce que vous décidiez de le déplacer **lors de l'étape 1** d'un tour ultérieur pour utiliser sa capacité :

Le chariot doit être déplacé en ligne droite à travers autant de **cases libres** que vous le désirez. Pour chaque case parcourue, vous pouvez produire soit :
une **glace du type du chariot** **ou** un milkshake

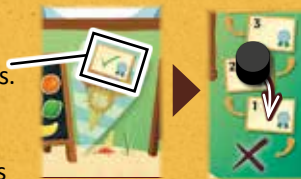
Pour chaque glace ou milkshake que vous voulez faire :

1. Consultez l'**ardoise** correspondante au bas du plateau Aménagement et payez les fruits requis à la réserve générale (les milkshakes nécessitent 2 fruits du même type, n'importe lequel).
2. Prenez le marqueur Glace ou Milkshake correspondant et placez-le près de votre île.
3. Marquez les points indiqués dessus en déplaçant votre pion sur la piste de score.



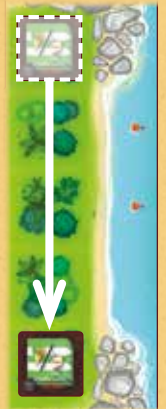
Si vous prenez le dernier marqueur d'une pile, vous dévoilez une icône de permis. Cela signifie que vous devez déplacer le marqueur Permis d'un cran vers le bas.

- Vous ne pouvez pas déplacer un jeton Chariot en diagonale.
- Vous pouvez produire moins de glaces ou milkshakes que de cases parcourues.
- Toute glace produite peut venir de n'importe quelle pile correspondante (s'il y a encore des marqueurs disponibles).
- S'il n'y a plus de marqueurs dans un type donné, celui-ci ne peut plus être produit.

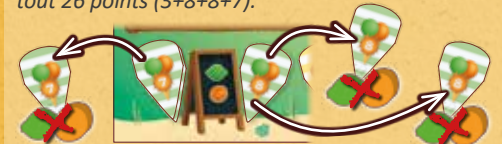


Exemple :

avec un déplacement de 4 cases du chariot vert, vous décidez de produire 1 milkshake et 3 glaces vertes. Vous payez 2 bananes pour le milkshake et récupérez le marqueur correspondant.



Pour les glaces, vous payez 3 citrons et 3 oranges. Vous décidez de récupérer deux glaces de valeur 8 et une de valeur 7 (car vous préférez éviter de faire descendre le marqueur Permis d'un cran, ce qui arriverait si vous preniez le dernier marqueur de valeur 8). Vous marquez en tout 26 points (3+8+8+7).



Fin de la partie

Lorsque le marqueur Permis atteint la croix au bas de la piste de permis, terminez la manche **en cours** (afin que chaque joueur joue le même nombre de tours). La partie est maintenant terminée. Tout déplacement supplémentaire du marqueur Permis est ignoré.

Marquez alors les points de vos **boutiques** (voir p. 8). Les fruits de votre stock ne vous rapportent rien.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a joué le dernier parmi les ex-aequo l'emporte.

Notes supplémentaires

- Si vous ne savez plus si vous avez déplacé le marqueur Permis quand il le fallait, vérifiez où il devrait être en comptant le nombre d'aménagements qui ont été retirés du plateau et les cases vides des glaces / milkshakes (ajoutez-y aussi les cercles finaux occupés du plateau Usine si vous jouez avec l'usine de jus de fruits).
- Lorsque vous prenez un aménagement pour le placer sur votre île, prenez garde de ne pas bloquer vos jetons Récolte (sauf éventuellement à la fin de la partie). Si vous ne pouvez déplacer aucun jeton lors de l'étape 1 de votre tour, vous devrez renoncer à cette étape sans récolter de fruits.

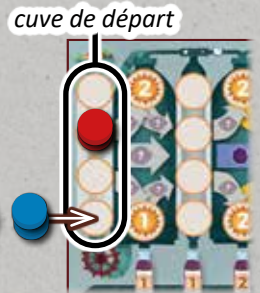
L'usine de jus de fruits

Si vous voulez jouer avec l'**usine de jus de fruits**, appliquez les changements suivants lors de la mise en place.

1 Placez le plateau Score sur le **côté usine**.



6 À la fin de l'étape 6 de la mise en place, chaque joueur conserve les deux pions supplémentaires de sa couleur et forme une pile sur la cuve de départ de l'usine de jus de fruits. Ces pions sont vos **pions Usine**.

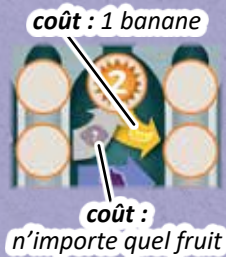


Les règles restent les mêmes, avec un changement : le tour de chaque joueur comporte maintenant une **troisième étape**. Lorsque vous avez terminés les étapes 1 et 2, résolvez-la comme suit :

Étape 3

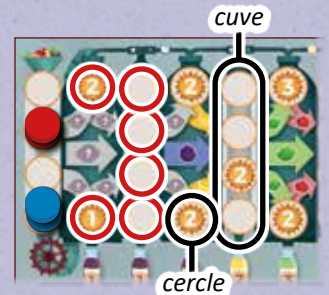
Déplacez vos pions Usine jusqu'à une flèche chacun

En général, les pions Usine se déplacent en suivant les flèches pour passer d'un cercle à l'autre. Pour déplacer un pion le long d'une flèche, vous devez payer en fruits le **coût** indiqué sur cette flèche (de votre stock vers la réserve).



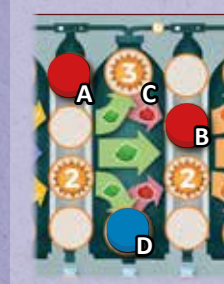
Le plateau Usine affiche des cercles regroupés dans des **cuves**. Une cuve est un ensemble de 4 cercles. Lorsqu'une flèche mène directement à une cuve, le pion qui s'y déplace peut occuper n'importe quel cercle libre de la cuve. Un pion peut quitter une cuve en empruntant n'importe quelle flèche qui en part.

Exemple : les pions de la cuve de départ peuvent se déplacer sur n'importe quel cercle entouré en rouge.



Lors de cette étape, vous pouvez décider de faire avancer l'un et/ou l'autre de vos pions, d'une flèche chacun. Ce n'est pas une obligation. Pour faire avancer un pion, déplacez-le le long d'**une flèche** et payez le coût en fruits indiqué. La flèche doit mener à un cercle libre ou occupé par votre autre pion Usine. Les cercles occupés par les pions d'une autre couleur sont bloqués. Si votre pion arrive dans une cuve où vous avez déjà un pion, rassemblez vos pions sur le même cercle. Sinon, placez votre pion sur n'importe quel cercle libre de la cuve. Vous **marquez** les points que vous recouvrez lorsque vous avancez dans un cercle libre (cela ne fonctionne pas lorsque votre deuxième pion rejoint le premier dans une cuve).

Vos disques doivent normalement avancer l'un après l'autre si vous décidez de faire avancer les deux à votre tour (dans l'ordre de votre choix). Cependant, s'ils **débutent le tour** sur le **même cercle** et que vous décidez de les faire avancer sur la **même flèche**, vous ne payez le coût demandé **qu'une seule fois** (et ne marquez qu'une seule fois les points imprimés sur le cercle d'arrivée, s'il y en a).



Exemple : pour un citron, le pion A peut rejoindre le pion B ou se rendre en C (où il marque 3 points). Pour une grenade, le pion D peut se rendre sur n'importe quel cercle libre de la cuve suivante.



Exemple : dans un premier temps, pour 1 orange, le pion B se déplace en C et marque 3 points. Ensuite, pour 1 grenade, le pion A se déplace en D et marque 2 points.



Exemple : pour seulement 1 banane en tout, les deux pions rouges peuvent se déplacer en A et marquer 4 points (en tout).



Les deux derniers cercles affichent une icône de permis. Lorsque votre pion arrive sur un tel cercle, marquez les points indiqués puis déplacez le marqueur Permis d'un cran vers le bas. Le cercle reste bloqué pour le reste de la partie.

Les bouteilles de la chaîne de production sont utiles pour le **vendeur de limonade** (voir p. 8).

Aperçu

Frutopia se joue en une série de manches. Lors de chaque manche, chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes :

Étape 1) Choisissez : **Déplacez 1 de vos jetons Récolte** pour récolter autant de fruits de ce type que de cases libres parcourues (page 4)

OU **Déplacez 1 de vos jetons Aménagement mobile** et utilisez sa capacité (page 6)

Étape 2) Puis choisissez : **Livrez 1 de vos bateaux** (page 5)

OU **Prenez 1 jeton Aménagement** (page 5)

ou ne faites rien.

Étape 3) Avec l'usine de jus de fruits
Déplacez vos pions Usine jusqu'à 1 flèche chacun (page 7)

Passez ensuite la main à votre voisin de gauche.

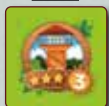
Lorsque le marqueur Permis atteint la croix de la piste de permis, on termine la manche, puis la partie est finie.

Les jetons Aménagement

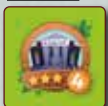
Aménagements fixes (p. 5)

Petits bâtiments

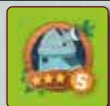
Tour



Musée



Observatoire



Boutiques

Location de transats

À la fin de la partie, marquez 4 points pour chacune de vos 4 plages sans bateau.

Service de restauration

À la fin de la partie, marquez 4 points pour chaque aménagement mobile de votre île marqué du symbole

Office du tourisme

À la fin de la partie, comptez les (★) de vos bâtiments : chacune vous rapporte 1 point

Vendeur de limonade

(uniquement avec l'usine de jus de fruits)

À la fin de la partie, marquez les points indiqués sur la bouteille qui se trouve sous chacun de vos pions Usine.



Aménagements mobiles (page 6)

Jetons Récolte mixte



Le +1 signifie

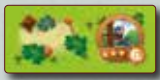
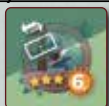
- que vous gagnez 1 fruit parmi les deux lorsque vous prenez le jeton ;
- et que vous gagnez 1 fruit supplémentaire parmi les deux à la fin de votre déplacement.

Jetons Chariot de glaces



Plans de construction

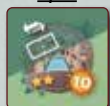
Tyroliennes



Club de plongée



Spa



Ferme aux crocodiles



Volière



Éco-hôtel



Auteur : Christian Stöhr
Illustrations : Annika Heller
Développement et rédaction : Viktor Kobilke
Relecture : Neil Crowley
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 03-2021



Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com