



GARDENERS

Kasper Lapp

 1-4  15' 

MATÉRIEL

36	tuiles Jardin
16	tuiles A
9	tuiles B
11	tuiles C

Les lettres A, B ou C sont indiquées au verso des tuiles.

1	sablier
1	livret de règles du jeu

97	cartes Contrainte
17	cartes Entraînement
6	cartes Entraînement A
6	cartes Entraînement B
5	cartes Entraînement C
59	cartes Standard
21	cartes Expert + 2 cartes d'avertissement N'ouvrez pas encore ce paquet!

APERÇU & BUT DU JEU

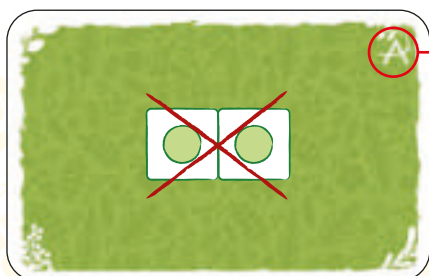
Les joueurs incarnent les jardiniers d'un roi fantasque et capricieux ayant une idée très précise de l'aménagement qu'il souhaite pour son magnifique jardin. Il ne distille toutefois ses directives que séparément aux différents jardiniers. De plus, le roi oublie tout, tout le temps; à peine les jardiniers ont-ils répondu à ses attentes, que déjà tout est à recommencer!

Gardeners est un jeu **coopératif simultané** qui se pratique en **silence** et en **temps réel**. Endéans la durée du sablier, les joueurs doivent réussir à aménager un maximum de jardins, toujours composés des mêmes tuiles, mais en obéissant à des contraintes différentes d'une manche à l'autre. Chacun doit **déduire** les contraintes en vigueur en observant où sont posées ou retirées les tuiles.

Le but du jeu est de scorer le plus possible de cartes Contrainte.

ANATOMIE D'UNE CARTE

Le **dos** (bord blanc) indique le **type de contrainte** à respecter (qui est connu de **tous** les joueurs).



La lettre éventuellement présente dans un coin correspond à l'entraînement A, B ou C (voir pages 8 à 13).

La **face** (bord coloré) indique la **contrainte** à respecter (qui n'est connue que du joueur qui possède la carte).



MISE EN PLACE

Distribuez équitablement les tuiles Jardin aux joueurs. Chacun place les tuiles reçues en une pile face visible devant lui.

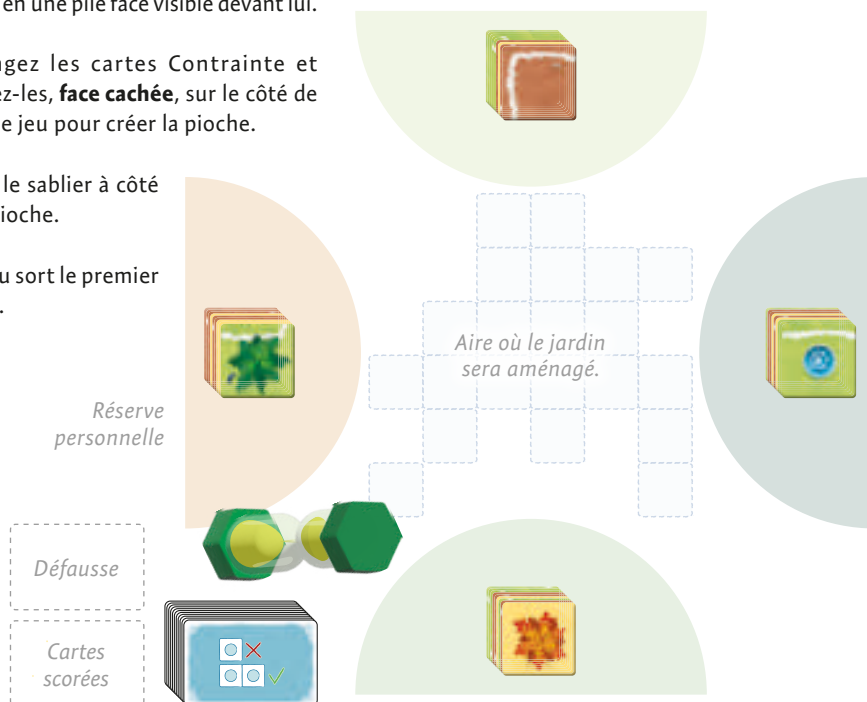
Mélangez les cartes Contrainte et empilez-les, **face cachée**, sur le côté de l'aire de jeu pour créer la pioche.

Placez le sablier à côté de la pioche.

Tirez au sort le premier joueur.

EXEMPLE

Mise en place à 4 joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Gardeners* se compose d'un nombre de manches indéfini, limité par la durée du sablier.

Chaque manche se décompose en 3 phases :

1. **Piocher une carte Contrainte** 3
2. **Aménager le jardin** 4
3. **Vérifier le jardin** 6

IMPORTANT

Durant la partie, les joueurs ne peuvent **en aucun cas** communiquer à propos de ce qu'il faut faire ou non pour aménager le jardin.

1

Piocher une carte Contrainte

Au début de la première manche, le premier joueur pioche une carte Contrainte, en prend secrètement connaissance et la pose face cachée devant lui ; ainsi, tout le monde voit le dos de la carte (et donc le type de contrainte) mais pas ce qu'est précisément la contrainte (durant cette première manche, il n'y a qu'une seule contrainte à respecter). Puis le sablier est retourné.

Au début des manches suivantes, le joueur à gauche du dernier joueur ayant pioché une carte Contrainte au début de la manche précédente en pioche une (il y a plusieurs contraintes à respecter durant cette manche).

Cependant, lorsqu'une quatrième carte entre en jeu, la carte la plus ancienne est déplacée **face visible** à côté de la pioche. Cette carte est désormais considérée comme étant **scorée**. Vous jouerez donc avec **3 cartes Contrainte maximum à la fois**.

Les cartes **scorées** ne sont plus prises en compte pour l'aménagement du jardin. En fin de partie, elles rapporteront 1 point chacune.

IMPORTANT

Chaque tuile peut servir à respecter plusieurs contraintes !

REMARQUE

Les cartes Contrainte (représentant les *desiderata* du roi) sont les règles que tout le monde doit respecter durant cette manche, mais seul le possesseur d'une carte en connaît exactement la contrainte ; les autres doivent la deviner (c'est le cœur du jeu !). Tous les joueurs n'auront pas forcément une carte Contrainte devant eux à tout moment de la partie. En page 18, vous trouverez une explication des pictogrammes utilisés sur les cartes.

Trop difficile ?

Parfois le roi impose des contraintes dont la combinaison est trop difficile, voire impossible (ce cas est rare, mais se rendre compte qu'une combinaison de cartes est insoluble fait partie du jeu !). Dès lors, **à tout moment**, tout joueur peut décider de défausser sa carte Contrainte qui est alors placée à côté de la pioche, **face cachée**, et fera perdre 1 point (sauf la première) en fin de partie. Le joueur qui défausse une carte doit **immédiatement** en piocher une nouvelle dont l'effet est immédiatement d'application.

Les cartes **défaussées** ne sont plus prises en compte pendant l'aménagement du jardin.

Jouer à deux

À 2 joueurs, la troisième carte Contrainte sera piochée par le premier joueur qui en aura alors 2. Lors des manches suivantes, suivez la règle de base pour l'entrée en jeu de nouvelles cartes : il en résultera que les joueurs auront alternativement deux cartes posées devant eux.

2

Aménager le jardin

Dès que le sablier démarre, les joueurs doivent aménager **ensemble** le jardin qui aura **toujours** un carré comme forme finale.

Il n'y a pas de tour de jeu : **tout le monde joue en même temps**. Chaque joueur ne peut effectuer qu'une action à la fois : **ajouter** ou **retirer** une tuile (jouer à une seule main est dès lors conseillé). Mais les actions peuvent s'enchaîner sans temps mort.

REMARQUE

La taille du jardin varie en fonction du mode de jeu que vous pratiquez...

♥ Entraînement A	Page 8	4 × 4 tuiles,
♥ Entraînement B	Page 10	5 × 5 tuiles,
♥ Entraînement C	Page 12	6 × 6 tuiles,
♥ Mode Débutant	Page 14	6 × 6 tuiles,
♥ Mode Normal	Page 15	6 × 6 tuiles,
♥ Mode Solo	Page 16	6 × 6 tuiles.

AJOUTER UNE TUILE

La réserve personnelle

Toutes les tuiles posées en jeu pour aménager le jardin proviennent de votre réserve personnelle qui contient votre pile de tuiles initiale et, **à côté**, des tuiles qui auraient été retirées du jardin pour vous être données durant la partie (voir « Retirer une tuile », page 5).

EXEMPLE

Voici à quoi va ressembler votre réserve personnelle en cours de partie :



En début de partie.



En cours de partie, si la pile initiale existe toujours.



En cours de partie, si la pile initiale n'existe plus.

Votre réserve personnelle pourrait même être entièrement vide à un moment donné !

Au début de la première manche, n'importe quel joueur pose une première tuile en jeu.

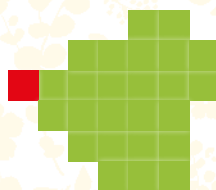
N'importe quel joueur peut ensuite ajouter des tuiles au jardin en les posant orthogonalement adjacentes à au moins une autre tuile du jardin.

Chaque joueur ne peut ajouter au jardin que les tuiles **provenant de sa réserve personnelle**.

Si vous ajoutez une tuile au jardin à partir de votre pile, seule la tuile au sommet peut être utilisée.

Les tuiles posées doivent toujours s'inscrire dans la **taille maximale** du jardin.

Dans l'exemple suivant, la taille du jardin à aménager est de 6 × 6 tuiles.



EXEMPLE

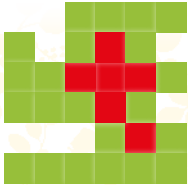
Il est interdit de poser la tuile rouge car le jardin excéderait alors 6 tuiles en largeur.

RETIRER UNE TUILE

Lors de l'aménagement du jardin, certaines tuiles ne seront pas correctement posées du premier coup car les joueurs auront besoin de temps pour comprendre quelles sont les contraintes en vigueur.

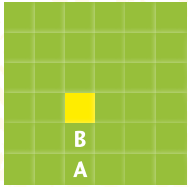
Retirer des tuiles permet de réaménager le jardin afin d'arriver, au final, à respecter les différentes contraintes de la manche.

On ne peut retirer que les tuiles en bordure du jardin.



EXEMPLE

Seules les tuiles vertes peuvent être retirées!

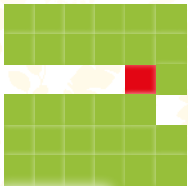


EXEMPLE

Avant de pouvoir retirer la tuile jaune, il faut - par exemple - d'abord retirer la tuile A puis la tuile B.

Lorsque vous retirez une tuile du jardin, **il est interdit**:

- ♥ de déplacer une tuile au sein du jardin, d'un emplacement à un autre.
- ♥ de pivoter une tuile au sein du jardin.
- ♥ de scinder le jardin.



EXEMPLE

La tuile rouge ne peut pas être retirée sinon le jardin serait scindé en deux.

Si vous voulez qu'une tuile soit repositionnée, il faut **la donner à un autre joueur** et espérer qu'il comprenne ce qu'il doit en faire.

Quand vous retirez une tuile du jardin, vous devez **immédiatement** la poser dans la réserve personnelle d'un **autre** joueur. Les tuiles ainsi données ne sont pas empilées; elles sont posées les unes **à côté** des autres. Les joueurs peuvent immédiatement les replacer dans le jardin s'ils le souhaitent, dans l'ordre de leur choix.

Lorsque toutes les tuiles du jardin ont été posées et que plus personne ne souhaite en retirer, passez à la phase «3 • Vérifier le jardin», page suivante.



3

Vérifier le jardin

Les joueurs possédant une carte Contrainte vérifient secrètement si l'aménagement du jardin est conforme à leur contrainte. Ils doivent ensuite faire une annonce, comme suit...

Si **au moins un joueur** possédant une carte Contrainte a annoncé «**Sa Majesté est en colère!**», alors le jardin **n'est pas validé!** Il faut reprendre et poursuivre la phase «2 • Aménager le jardin».

Si **tous les joueurs** possédant une carte Contrainte ont annoncé «**Sa Majesté est aux anges!**», alors le jardin est **validé**.

IMPORTANT

- ♥ Dans les deux cas, aucune carte conservée face cachée ne doit être révélée à ce stade!
- ♥ Ne couchez pas le sablier durant cette phase! Ne couchez **jamais** le sablier!

RAPPEL

Lors de la vérification du jardin, seules les cartes posées devant des joueurs sont prises en compte. Celles ayant été précédemment scorées ou défaussées ne seront utilisées que lors du décompte final.

EXEMPLE

Lors de la phase 3 de la deuxième manche, on contrôle que le jardin est conforme aux 2 cartes Contrainte en jeu.



Contrainte A: tout chemin doit être connecté à au moins un autre chemin.

Contrainte B: tout banc doit être orienté vers un arbre vert.



Dans ce premier cas, la contrainte **A** est respectée, mais pas la **B** (l'erreur est entourée en rouge). Il faut donc poursuivre l'aménagement du jardin.

Dans ce second cas, les deux contraintes sont respectées; le jardin est donc validé.

Maintenant que le jardin a été validé, la manche est terminée.
Une nouvelle manche peut commencer (voir « 1 • Piocher une carte Contrainte », page 3).

IMPORTANT

Laissez le jardin au centre de la table tel qu'il est : c'est **le point de départ de la nouvelle manche** qui va débiter. Vous allez donc devoir commencer par retirer des tuiles du jardin (voir page 5) avant de pouvoir en ajouter.

FIN DE PARTIE

Dès que le sablier a fini de s'écouler, la partie prend **immédiatement** fin.

Calculez votre score final comme suit :

- ♥ chaque carte Contrainte **scorée** (posée **face visible** à côté de la pioche) **rapporte 1 point**.
- ♥ chaque carte Contrainte **défaussée** (posée **face cachée** à côté de la pioche) **fait perdre 1 point, sauf la première**. **Exemple**: 3 cartes ont été défaussées. Vous perdez donc 2 points.

Le tableau ci-dessous indique votre niveau de réussite en fonction de votre score :

0 à 2 pts	Ouch !	<i>N'avez-vous pas oublié de pratiquer les entraînements et le mode Débutant avant de jouer au mode Normal?</i>
3 ou 4 pt	C'est un début	<i>Bien! Vous avez compris comment ça marche.</i>
5 à 7 pts	Ça avance bien	<i>Vous êtes sur la bonne voie.</i>
8 ou 9 pts	Bravo!	<i>C'est une belle réussite!</i>
10 ou 11 pts	Impressionnant!	<i>De vrais champions!</i>
12+ pts	Vous êtes devenus des experts!	<i>Il est temps de jouer avec les cartes Expert. Vous pouvez ouvrir le paquet de cartes Expert et les ajouter aux cartes Standard.</i>

Vous connaissez désormais toutes les règles de Gardeners.

*Mais nous savons que sa mécanique originale peut perturber les nouveaux joueurs. Dès lors, nous vous conseillons vivement de mettre ces règles en pratique petit à petit, grâce aux **entraînements** et au **mode Débutant** avant de commencer à jouer au mode Normal.*

Voici le sommaire des pages suivantes:

- ♥ **Les entraînements** page 8
- ♥ **Le mode Débutant** page 14
- ♥ **Le mode Normal** page 15
- ♥ **Le mode Solo** page 16

LES ENTRAÎNEMENTS

Avant chaque entraînement, montrez et expliquez à tous les joueurs le dos et la face des cartes Contrainte qui vont être utilisées afin que chacun sache à quoi s'attendre. Puis mélangez-les.

Durant les entraînements, lorsqu'une carte est piochée, le joueur précédent **révèle** la sienne **sans la défausser**. Parmi les cartes Contrainte de la manche, **une seule est donc jouée face cachée**. Toute autre est jouée face visible.

REMARQUE

Gardeners ne dévoilera tout son potentiel ludique et addictif que lors de parties jouées en mode **Normal** (voir page 15). Ne vous forgez donc pas un avis définitif sur le jeu en n'en ayant pratiqué que des entraînements ou une partie en mode Débutant qui, par définition, ne proposent qu'**un gameplay incomplet** !

Entraînement A

MATÉRIEL UTILISÉ

6	cartes Contrainte A
2	cartes Contrainte de proximité
2	cartes Contrainte d'éloignement
2	cartes Contrainte d'agglomération
16	tuiles Jardin A

Vous aménagez un carré de 4 × 4 tuiles.

BUT DU JEU

Ici, aucune pression : laissez le sablier dans la boîte.

Il s'agit « simplement » d'aménager correctement le jardin de 4 × 4 tuiles, 6 fois de suite en tenant compte des cartes Contrainte piochées manche après manche.

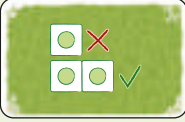
FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur doit – après une validation – piocher une carte Contrainte mais que la pioche est vide.

DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

CONTRAINTE DE PROXIMITÉ

Dos de la carte



Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un élément ne peut pas être seul et qu'il doit systématiquement être adjacent orthogonalement à au moins un élément **identique**.

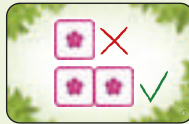
Face n°1

Une fleur verte doit toujours être adjacente orthogonalement à au moins une autre fleur verte.



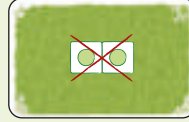
Face n°2

Une fleur fuchsia doit toujours être adjacente orthogonalement à au moins une autre fleur fuchsia.

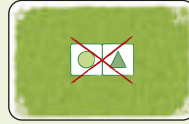


CONTRAINTE D'ÉLOIGNEMENT

Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un élément ne peut pas être orthogonalement adjacent à un autre élément.



Dos de la première sorte de carte



Dos de la seconde sorte de carte

Face n°1

Deux arbres ne peuvent pas être orthogonalement adjacents (peu importe leur couleur).



Face n°2

Une fleur orange ne peut pas être orthogonalement adjacente à une fleur ou un arbre vert.



CONTRAINTE D'AGGLOMÉRATION

Dos de la première sorte de carte



Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un certain nombre d'éléments de même type (**ou** de deux types différents) doivent être orthogonalement adjacents (peu importe la forme générée).



Dos de la seconde sorte de carte



Face n°1

6 tuiles Herbe ou plus – peu importe ce qui est sur l'herbe – doivent être orthogonalement adjacentes.



EXEMPLE

Face n°2

6 fleurs et/ou arbres ou plus – peu importe leur couleur – doivent être orthogonalement adjacents.



EXEMPLE



TERMINEZ CET ENTRAÎNEMENT AVANT DE LIRE LA SUITE!

Entraînement B

MATÉRIEL UTILISÉ

6	cartes Contrainte B	1	sablier
2	cartes Contrainte de panorama	25	tuiles Jardin: 16 × A, 9 × B
2	cartes Contrainte de liaison		<i>Vous aménagez un carré de 5 × 5 tuiles.</i>
2	cartes Contrainte de bordure		

BUT DU JEU

Ajoutons un peu de pression...

Il s'agit désormais d'aménager correctement le jardin de 5 × 5 tuiles, 6 fois de suite en tenant compte des cartes Contrainte piochées, et ce avant que le sablier ait fini de s'écouler.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur doit – après une validation – piocher une carte Contrainte mais que la pioche est vide.

DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

CONTRAINTE DE PANORAMA

Dos de la carte



Ce type de cartes Contrainte spécifie que **toutes** les tuiles contenant un banc doivent être orientées vers un type d'élément en particulier, qui ne doit pas nécessairement être adjacent au banc; si quelqu'un était assis sur le banc, il verrait un tel élément droit devant lui. Plusieurs bancs peuvent être disposés dans la même ligne et plusieurs bancs peuvent «regarder» vers le même élément.



EXEMPLE

Face n°1

Tous les bancs doivent être orientés vers un arbre fuchsia.

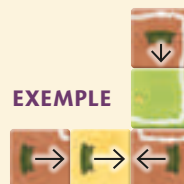


Face n°2

Tous les bancs doivent être orientés vers un autre banc. Les bancs peuvent se faire face ou être orientés dans des directions différentes.

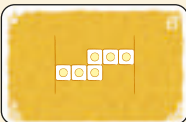


EXEMPLE



CONTRAİNTE DE LIAISON

Dos de la carte



Ce type de cartes Contrainte spécifie que vous devez créer un sentier en utilisant un type d'élément. Un sentier est un groupe de tuiles orthogonalement adjacentes reliant deux côtés **opposés** du jardin (pas obligatoirement en ligne droite).

Face n°1

Le sentier doit être composé de tuiles Terre.



Face n°2

Le sentier doit être composé de tuiles contenant une fleur, peu importe sa couleur.



EXEMPLE



REMARQUE

Ne confondez pas un **sentier** (la présente contrainte) et un **chemin** (les pierres blanches présentes sur certaines tuiles) !

CONTRAİNTE DE BORDURE

Il y a deux sortes de cartes Contrainte de bordure.

La première spécifie que les éléments d'un certain type doivent **tous** se trouver sur les tuiles **extérieures** du jardin.



Dos de la première sorte de carte

La seconde spécifie que les éléments d'un certain type doivent **tous** se trouver sur les tuiles **intérieures** du jardin.



Dos de la seconde sorte de carte

Face n°1

Tous les arbres et fleurs fuchsias doivent se trouver sur les tuiles extérieures du jardin.



Face n°2

Tous les bancs doivent se trouver sur les tuiles intérieures du jardin.



TERMINEZ CET ENTRAÎNEMENT AVANT DE LIRE LA SUITE!

Entraînement C

MATÉRIEL UTILISÉ

5 cartes Contrainte C

2 cartes Contrainte de géométrie

3 cartes Contrainte de chemins

1 sablier

36 tuiles Jardin (toutes!)

Vous aménagez un carré de 6 × 6 tuiles.

BUT DU JEU

Toujours plus grand!

Dans cet entraînement, il s'agit toujours d'aménager le jardin (5 fois de suite, cette fois) avant la fin du sablier, mais dans un jardin plus grand.

Désormais vous aménagez un carré de 6 × 6 tuiles.

FIN DE PARTIE

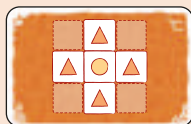
La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur doit – après une validation – piocher une carte Contrainte mais que la pioche est vide.



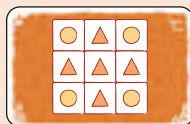
DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

CONTRAİNTE DE GÉOMÉTRIE

Dos de la première
sortie de carte



Dos de la seconde
sortie de carte



Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un certain aménagement d'éléments doit être respecté (au moins une fois) dans le jardin. Son orientation n'a pas d'importance.

Face n°1

4 fleurs doivent entourer orthogonalement une fontaine.

La couleur des fleurs peut être différente d'une fleur à l'autre.



Face n°2

Un carré de 3 × 3 tuiles doit être constitué de 4 tuiles Terre aux coins et de 5 tuiles Herbe disposées en croix.



CONTRAİNTE DE CHEMINS

Ce type de cartes Contrainte spécifie que des chemins doivent être connectés pour former un tracé continu ouvert ou fermé.



Dos de la carte

EXEMPLE
Le chemin de la tuile Terre n'est pas connecté.



Face n°1

Des chemins doivent être connectés pour former un tracé

continu **fermé** entourant au minimum un banc (et éventuellement d'autres tuiles). Peu importe la forme et la taille du tracé généré. Les chemins restant peuvent ne pas être connectés.



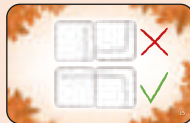
Face n°2

Des chemins doivent être connectés pour former un tracé continu **ouvert** ou **fermé** d'au moins 6 tuiles. Peu importe le tracé que cela génère. Les chemins restants peuvent ne pas être connectés.



Face n°3

Tout chemin doit être connecté à au moins un autre chemin.



TERMINEZ CET ENTRAÎNEMENT AVANT DE LIRE LA SUITE!

LE MODE DÉBUTANT

Une fois les entraînements terminés, il est temps pour vous de passer au mode **Débutant**.

Rangez dans la boîte toutes les cartes Contrainte des entraînements; elles ne seront plus utilisées.



Le mode Débutant utilise toutes les cartes Standard (celles dont la face montre des plantes multicolores aux 4 coins).

Elles utilisent les contraintes découvertes durant les entraînements mais sont enrichies de nouvelles combinaisons. L'**aide de jeu** en page 18 vous aide à toutes les comprendre.

MATÉRIEL UTILISÉ

36	tuiles Jardin
59	cartes Contrainte Standard
1	sablier

Vous aménagez un carré de 6 × 6 tuiles.

DÉROULEMENT DU JEU

Tout comme durant les entraînements, **seule la dernière carte Contrainte piochée reste face cachée** jusqu'à ce qu'elle soit scorée, tandis que la précédente est révélée.

FIN DE PARTIE

Dès que le sablier a fini de s'écouler, la partie est terminée.

Évaluez alors votre niveau de réussite comme décrit page 7.

LE MODE *NORMAL*

Bravo! Vous voici enfin arrivé au mode Normal de *Gardeners*.
Le challenge se corse!

MATÉRIEL UTILISÉ

36	tuiles Jardin
59	cartes Contrainte Standard
1	sablier

Vous aménagez un carré de 6×6 tuiles.

DÉROULEMENT DU JEU

Contrairement aux entraînements et au mode Débutant,
TOUTES les cartes Contrainte piochées restent face cachée
jusqu'à ce qu'elles soient scorées (toujours maximum 3 en même temps), et cela change tout!

FIN DE PARTIE

Dès que le sablier a fini de s'écouler, la partie est terminée.

Évaluez alors votre niveau de réussite comme décrit page 7.



LE MODE *SOLO*

Le mode Solo se joue de la même manière que le mode Normal (voir page précédente), en y ajoutant toutefois les quelques modifications suivantes...

Mise en place

Prenez toutes les tuiles Jardin et étalez-les **en vrac**, face visible, au centre de la table.
Piochez **2** cartes Contrainte et posez-les face visible et côte à côte devant vous.

Déroulement du jeu

PIOCHER UNE CARTE CONTRAINTE

Cette phase n'a pas lieu lors de la première manche.

Durant cette phase, piochez une nouvelle carte Contrainte et posez-la, face visible, à côté de celles qui sont déjà devant vous.

Vous ne devez défausser aucune carte posée devant vous, même si vous en avez plus que trois.

Toutefois, comme dans le mode Normal, **vous pouvez toujours défausser des cartes** si le challenge est trop difficile, voire impossible (-1 point par carte défaussée - sauf la première - en fin de partie).

AMÉNAGER LE JARDIN

Dans le modo Solo, vous êtes beaucoup plus libre que dans le mode Normal pour aménager le jardin.

Vous n'avez pas de réserve personnelle; vous posez, échangez, pivotez... les tuiles librement au sein du jardin.

VÉRIFIER LE JARDIN

Pas de changement à la règle du mode Normal.

SCORER DES CARTES CONTRAINTE

Pendant la partie, vous ne pouvez scorer des cartes Contrainte que **deux fois** seulement. Vous ne pouvez scorer qu'à la fin d'une manche, après que toutes les contraintes ont été vérifiées et avant de commencer une nouvelle manche.

Lorsque vous décidez de scorer, scorez **toutes** vos cartes: déplacez-les face visible à côté de la pioche. Elles seront prises en compte pour calculer le score final.

Si vous venez de scorer pour la première fois, piochez deux nouvelles cartes Contrainte et commencez une nouvelle manche.

EXEMPLE

Michaël maîtrise Gardeners et dispose de 7 cartes Contrainte devant lui. À la fin de la sixième manche, il décide de scorer pour la première fois et place donc les 7 cartes face visible à côté de la pioche. Michaël débute ensuite une nouvelle manche en piochant 2 nouvelles cartes Contrainte. Il pourra scorer une seconde fois, plus tard.

JOUER EN SOLO AUX ENTRAÎNEMENTS

Pour pratiquer les entraînements en mode Solo, remplacez le paquet de cartes Standard par les différentes cartes des entraînements successifs (A, B, C) et appliquez les règles du mode Solo.

End of the Game

Dès que vous avez scoré pour la seconde fois ou que le sablier a fini de s'écouler, la partie est terminée.

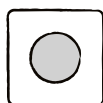
REMARQUE

Puisque le second *scoring* clôture la partie, il est presque certain que vous n'utiliserez pas tout le temps de jeu que le sablier vous octroie.

Les points sont calculés de la même manière qu'au terme d'une partie en mode Normal.

Le tableau ci-dessous indique votre niveau de réussite en fonction de votre score :

0 à 3 pt	Ouch!	<i>N'avez-vous pas oublié de pratiquer les entraînements avant de jouer au mode Solo?</i>
4 à 6 pts	C'est un début	<i>Bien! Vous avez compris comment ça marche.</i>
7 à 10 pts	Ça avance bien	<i>Vous êtes sur la bonne voie.</i>
11 ou 12 pts	Bravo!	<i>C'est une belle réussite!</i>
13 ou 14 pts	Impressionnant!	<i>Un vrai champion!</i>
15+ pts	Vous êtes devenu un expert!	<i>Il est temps de jouer avec les cartes Expert. Vous pouvez ouvrir le paquet de cartes Expert et les ajouter aux cartes Standard.</i>



≠



≠



1 type d'élément
parmi
ceux-ci
→



1 type d'élément
parmi ceux-ci →



1 type d'élément
parmi ceux-ci →



1 type d'élément
parmi ceux-ci →



1 type d'élément
parmi ceux-ci →



1 type d'élément
parmi ceux-ci →

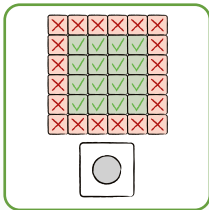



X+

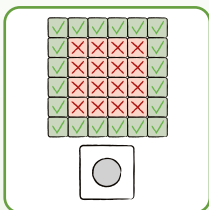
X représente
une quantité
minimum


X!

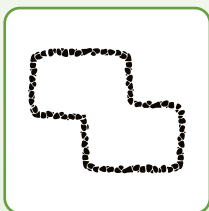
X représente
une quantité
précise



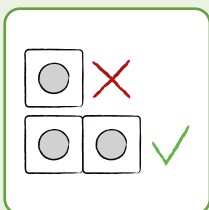
Tout  doit être placé à l'**intérieur** du jardin.





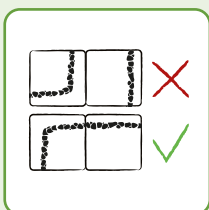
Tout  doit être placé qu'au **bord** du jardin.



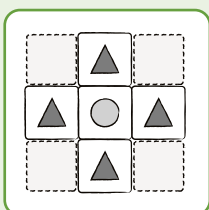
Connectez certains chemins pour créer au moins un tracé continu fermé (peu importe sa taille et sa forme).



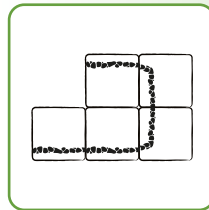
Tout  doit toujours être adjacent à au moins un .



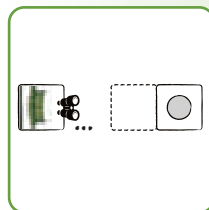
Tout chemin doit être connecté à au moins un autre chemin.




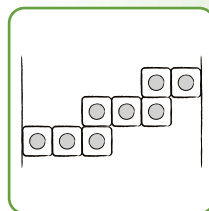
Un certain aménagement d'éléments doit être respecté au moins une fois.




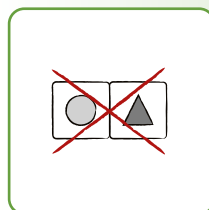
Des chemins doivent être connectés (peu importe le tracé créé).





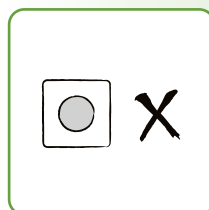
Tout banc doit être orienté vers , peu importe le nombre de tuiles entre eux.




Connectez deux bords opposés du jardin en utilisant  (peu importe la forme créée).



 et  ne peuvent pas être orthogonalement adjacents.



~~~~ doivent être orthogonalement adjacents (peu importe la forme créée).

Cette liste n'est pas exhaustive. Cependant, elle vous permet de comprendre l'iconographie de toutes les cartes Contrainte.



Kasper Lapp est un auteur danois de jeux de société et de livres pour enfants. Il est connu pour son jeu *Magic Maze* (2017), qui a été nommé au Spiel des Jahres (la prestigieuse récompense du jeu de l'année en Allemagne).



AUTEUR

Kasper LAPP

ILLUSTRATEUR (RÈGLES) & INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

ILLUSTRATRICE & DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
Belgique

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole SRL.
©Megalopole (2022). Tous droits réservés.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.



L'auteur & l'éditeur remercient toutes les personnes et toutes les plantes qui ont contribué à rendre possible *Gardeners*.