



MATERIAAL- EN SPELVOORBEREIDING



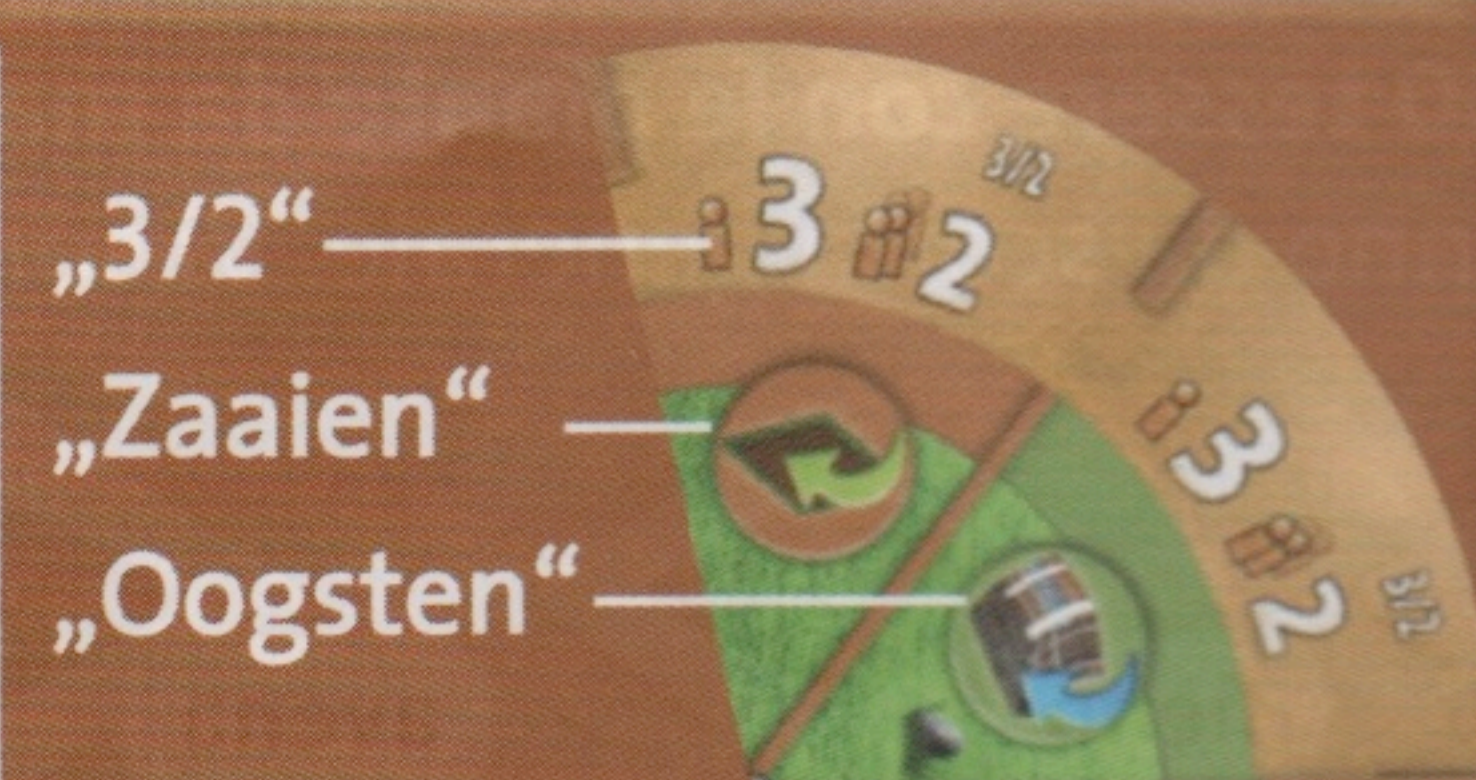
Bereid het spelmateriaal voor volgens deze beschrijving. Lees dan pas de spelregels.

4

8



1. Leg de **actie-draaischijf** voor iedereen goed zichtbaar op de tafel. Draai de schijf zo, dat bij de symbolen "Zaaien" en "Oogsten" de cijfercombinatie "3/2" zichtbaar is.

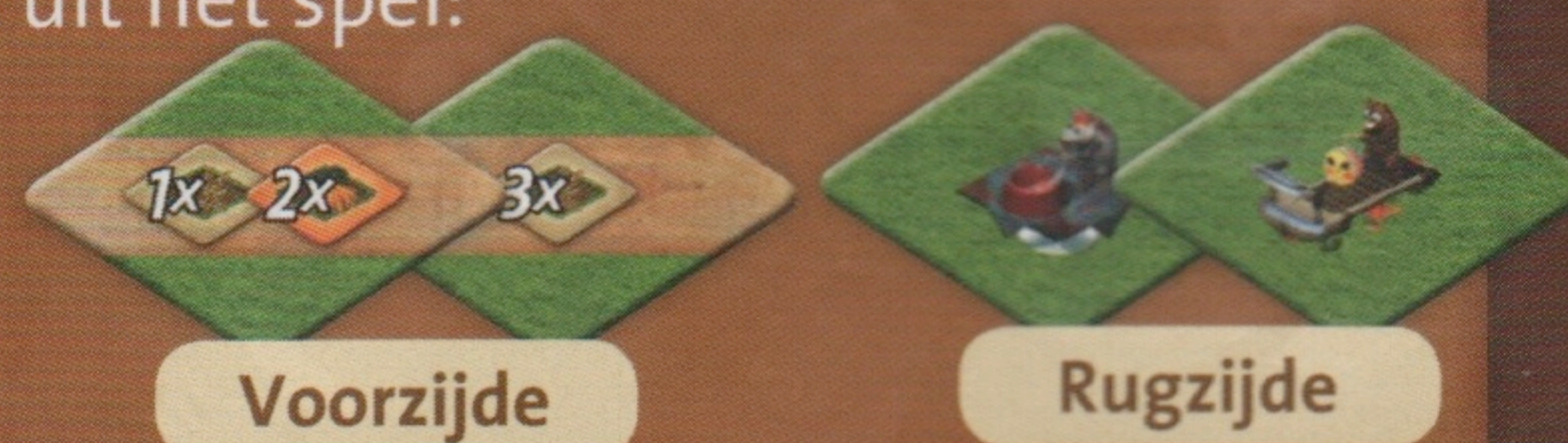


2. Leg de **160 voeder- en waterfiches** als algemene voorraad naast de actie-draaischijf klaar. Van elke soort zijn er 32.



3. Sorteert uit de 25 tuinobjecten de 5 met de donkere houten planken en leg die terzijde (alleen nodig bij het spel voor ervaren boeren). Naar gelang het aantal spelers, moeten nu nog enige tuinobjecten, blind getrokken worden. Deze gaan ook uit het spel:

- Bij 2 spelers: 10 tuinobjecten
- Bij 3 spelers: 7 tuinobjecten
- Bij 4 spelers: 4 tuinobjecten



Schud de resterende tuinobjecten en leg ze met de rugzijde naar boven op een stapel klaar. De bovenste twee worden naast elkaar open neergelegd.



4. Elke speler krijgt één van de 4 akkerbordjes **4a**, één van de 4 puntenbordje **4b** en één van de 4 siertuinen **4c** en legt dit materiaal voor zich op tafel. De **spelersdraaischijf** op de akker wordt zo gedraaid als afgebeeld **4d**. Hij laat zien waar op de akker wat verbouwd mag worden. De kavels zijn door riviertjes van elkaar gescheiden.

5. Iedere speler krijgt bovendien:

- ▶ Van de 16 dieren, ieder 1 schaap, 1 varken, 1 koe en 1 paard, die hij in zijn stal zet **5a**
- ▶ 3 water, 2 wortelen, 2 hooi, 2 haver, 1 mais voor in zijn schuur (= persoonlijke voorraad) **5b**
- ▶ Van de 16 puntenwijzers elk 1 in de kleuren wit, roze, zwart en bruin, die hij op zijn puntenbordje zet **5c**
- ▶ Van de 33 kaarten een set (met de rugzijde in dezelfde kleur) met 5 verschillende actiekaarten **5d**



Leg bovendien de **overzichtskaarten** en de **tuinobjecten** voor iedereen goed zichtbaar uit.

6. Alle spelers moeten als startopstelling, zoals afgebeeld bij **6**, voedergrassen op zijn akkers leggen. De spelersdraaischijf laat zien in welke kavels welke gewassen gezaaid moeten worden. Deze gewassen nemen de spelers uit de algemene voorraad en leggen ze per soort op elkaar gestapeld neer.



(De akkers met een vogelverschrikker blijven vrij tot het eerste veld met haver ingezaaid is.)



- 6. 2 wortelen op een vrij veld "Wortelen"
- 2 hooi op het vrije veld "Hooi"
- 2 haver op het vrije veld "Haver"
- 2 mais op een vrij veld "Mais"

In het spel met drie spelers krijgt de speler die als laatste een schaap gezaaid heeft, het "Chef-schaap"



Voor het solospel zijn deze 3 fiches nodig voor de speciale acties:



Bovendien bij het materiaal: 1 reserve siertuin.





Voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar, Auteur: Uwe Rosenberg,
Design: Fiore GmbH, Illustraties: BIGPOINT, Redactie: André Maack



Beste spelers,

Bereid s.v.p. eerst het spel voor, zoals je het ziet op het bijgesloten overzichtsblad. Daar leren jullie ook het nodige materiaal kennen. Farmerama biedt tevens een variant voor één speler en een voor zeer ervaren boeren. In het begin raden wij aan om de variant voor ervaren boeren voorsnog achterwege te laten.

Nu volgen de spelregels voor het spel met 4 spelers. De bijzonderheden bij 2 resp. 3 spelers, het spel voor ervaren boeren en de solovariant vinden jullie aan het eind van de spelregels. Tip: Lees de spelregels vooraf zorgvuldig en in alle rust door. Loop daarbij door het spel aan de hand van de afbeeldingen.

IDEE EN DOEL VAN HET SPEL

De spelers spelen de rol van boeren en proberen zoveel mogelijk sterretjes bij elkaar te boeren. Net als in het browserspel heeft iedere speler zijn eigen akkers waarop hij zijn voedergewassen verbouwen kan. Dat gaat alleen maar als er voldoende water is. Wie er in slaagt om zijn gewassen met succes te verbouwen, kan daarmee ook zijn dieren voeren en vroeg of laat hun opbrengst zoals bijvoorbeeld wol of melk opstrijken. Want die opbrengsten leveren uiteindelijk de broodnodige sterretjes op!

Wie aan het eind van het spel de meeste sterretjes heeft, is de winnaar.

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel verloopt in ronden. Iedere ronde bestaat uit **4 FASEN**, die na elkaar doorgespeeld worden. Alle spelers doorlopen de fasen van een ronde tegelijkertijd. Het komt er op neer dat de spelers hun acties gelijktijdig uitvoeren. Wij raden echter aan de eerste paar ronden om de beurt te spelen, tot iedereen zich alle acties helemaal eigen gemaakt heeft.

FASE 1 ACTIEKAARTEN KIEZEN

FASE 2 TUINOBJECTEN WEGGEVEN

FASE 3 ACTIES UITVOEREN

FASE 4 "UITMESTEN"

FASE 1 ACTIEKAARTEN KIEZEN

Met de gekozen actiekaarten bepaal je, individueel, wat je in deze ronde wil doen. Je hebt elke keer de keuze uit 5 verschillende acties. Kies nu allemaal, tegelijkertijd én in het geheim, één van je 5 actiekaarten uit en leg hem, met de beeldzijde naar beneden, voor je op tafel. Daarna draaien jullie, allemaal tegelijkertijd, de kaarten om en let goed op wie welke actie gekozen heeft.



FASE 2 TUINOBJECTEN WEGGEVEN

Als meer spelers dezelfde actiekaart uitgespeeld hebben, worden tuinobjecten weggegeven. Als dat niet het geval is, wordt deze fase overgeslagen en gaat het verder met **FASE 3**.



Als een aantal gelijke actiekaarten uitgespeeld wordt, krijgt één van de spelers die deze kaarten uitgespeeld hebben een openliggend tuinobject-fiche. Hij legt het met de rugzijde naar boven op één van de lege velden van zijn siertuin. (Als de siertuin vol is, neemt hij een volgende siertuin uit de speldoos.) Voor het tuinobject-fiche dat hij uitkiest, krijgt hij **direct** en **eenmalig** de beloning die erop afgedrukt is.

Wie krijgt het fiche?

Wie het tuinobject-fiche krijgt, wordt door de status van de spelers bepaald. Kijk hiervoor op de overzichtskaart.

- I. Om te beginnen wordt vergeleken, wie van de betreffende spelers het minste aantal tuinobjecten in zijn siertuin heeft. Deze speler krijgt het tuinobject.
 - II. Wanneer meer spelers hiervoor in aanmerking komen, krijgt hij het tuinobject bij wie van hen de meeste vogelverschrikkers op zijn akkers te zien zijn.
 - III. Als er dan nog steeds meer spelers zijn die hieraan voldoen, gaat het tuinobject naar de speler onder hen die het minste aantal voedergewassen in zijn schuur heeft.
- Als er dan nog steeds geen enkele speler is die recht op het tuinobject kan doen gelden, wordt het fiche niet uitgegeven (dus bijvoorbeeld in de eerste ronde van het spel).

Hij die het fiche krijgt, kiest één van de twee fiches en legt het in zijn siertuin.

In het geval dat twee keer 2 spelers dezelfde kaart uitgespeeld hebben, wordt geloot, wie welk tuinobject krijgt.

FASE 3 ACTIE UITVOEREN

Alle spelers voeren tegelijkertijd de actie uit, waarop ze zich met hun uitgespeelde actiekaart vastgelegd hebben. (Bij de eerste keren raden wij aan, dit om de beurt te doen en pas later tegelijkertijd te spelen.)

Voor de actiekaarten "Zaaien", "Oogsten", en "Water" geldt dat de **actie-draaischijf bepaalt, hoe vaak** de spelers hun uitgespeelde actie achter elkaar kunnen uitvoeren. (De actie mag desgewenst ook minder vaak uitgevoerd worden.)

Elk van deze acties krijgt iedere ronde door de actieschijf 2 cijfers toebedeeld: het hoogste cijfer zegt hoe vaak een speler zijn actie uitvoeren kan, mits hij de actiekaart **als enige** gespeeld heeft.

Als meer spelers dezelfde kaart uitgespeeld hebben, telt het lage cijfer voor alle spelers die deze actie gekozen hebben.

Voorbeeld

A diagram showing a card with '3' and '2' being played. The card is a diamond shape with a green field and an orange border, containing the text '3' and '2'. To its right is an equals sign, followed by a wheel with '3' and '2' on it. The wheel is a circular shape with a green field and an orange border, containing the text '3' and '2'. Below the wheel are two cards, each with a green field and an orange border, containing the text '3' and '2'.

“Zaaien” door 1 speler gespeeld
→ maximaal 3 x actie “Zaaien” uitvoeren

Meer spelers hebben de kaart “Zaaien” gespeeld
→ maximaal 2 keer actie “Zaaien” uitvoeren

De acties afzonderlijk:



Zaaien: leg 1 voederfiche uit je schuur op een **leeg veld** van je akker. Aansluitend neem je een tweede fiche van **hetzelfde** voedergewas (kleur) uit de **algemene voorraad** en leg het op het eerste fiche. Dit is samen 1 actie "Zaaien". Voor elk voedergewas is, afhankelijk van de stand van de spelers-draaischijf, een andere fase om te zaaien voorzien. De symbolen op de draaischijf geven aan waar welk voedergewas gezaaid mag worden.



Hier kunnen wortelen gezaaid worden.

Hier kan hooi gezaaid worden.



Oogsten: neem 2 op elkaar liggende voederfiches van je akker en leg ze in je schuur. Dit is samen 1 actie "Oogsten". Om te kunnen oogsten **moeten** deze voedergewassen zich in de groene sector Oogsten op de spelers-draai-schijf bevinden.



1 x Oogsten

1 x Oogsten

1 x Oogsten



Water: Voor elke actie "Water" op de actiedraaischijf mag je een waterfiche uit de voorraad nemen: bijvoorbeeld 3 waterfiches bij 3 x water.



Voeren: Voer **zo vaak als je maar wilt** de dieren die in je stal staan. Geef naar gelang het soort dier het juiste voer uit je schuur terug in de algemene voorraad. Nadat je een dier gevoerd hebt, zet je het van de stal op de door de soortgelijke dierenkop gekenmerkte weide. Elke weide biedt plaats aan twee dieren.

Zo wordt gevoerd:

Schaap → 2x hooi + 2x haver

Varken → 3x wortelen + 2x mais

Koe → 3x hooi + 2x mais

Paard → 3x wortelen + 3x haver

(De kosten kun je ook in de stal aflezen.)



3 x wortelen

3 x haver



Zaadhandel: neem voor elk voederfiche dat je **niet** in je schuur hebt liggen, 1 fiche uit de algemene voorraad en leg het in je schuur. Dat geldt ook voor water. (Voer op je akker hoeft je in dit geval niet mee te tellen.) Aansluitend mag je **één keer** de actie "Zaaien" uitvoeren.

FASE 4 "UITMESTEN"

Alle spelers nemen hun uitgespeelde actiekaarten weer in de hand.

Dan wordt de actie-draaischijf **één kavel** in de richting van de pijl verder gedraaid. Hierdoor verandert elke ronde de aantal acties "Zaaien", "Oogsten", en "Water".

Aansluitend worden de tuinobjecten weer tot twee openliggende fiches aangevuld. Als dit niet mogelijk is, eindigt het spel direct en volgt de eindwaardering.

Zolang er nog genoeg tuinobjecten zijn, begint een nieuwe ronde met **FASE 1**.

STEEDS GEDURENDE HET VERLOOP VAN HET SPEL

SPELERS-DRAAISCHIJF

De spelers-draaischijf kan uitsluitend door het **geven van water** tegen de richting van de wijzers van de klok (naar links) gedraaid worden, maar **alleen** voor, gedurende of na het uitvoeren van de acties. Per kavel, waarlangs de spelers-draaischijf gedraaid wordt, moet 1 keer water afgegeven worden. Let op: de schijf kan alléén gedraaid worden als de balk met het logo "Water" daarbij over een **volledig lege** kavel gaat.

Tip: Het is bijvoorbeeld mogelijk om voor de actie "Zaaien" met het afgeven van één waterfiche de spelers-draaischijf een kavel verder te draaien, dan eenmaal te zaaien, dan nog een waterfiche af te geven om de schijf weer te draaien en twee volgende acties "Zaaien" uit te voeren. Hetzelfde geldt natuurlijk ook voor de actie "Oogsten".

PRODUCTEN

Steeds als de spelersdraaischijf zo ver gedraaid is, dat een dier in de weide met de "fopspeen" staat, gaat het dier direct en **automatisch** terug op stal. Op het puntenbordje van de speler wordt de puntenwijzer van het betreffende dier/product 1 positie naar boven geschoven. Dit levert de speler dus de nodige sterretjes op.



EIND VAN HET SPEL EN SLOTWAARDERING

Wanneer een tuinobject-fiche aangevuld zou moeten worden, maar de stapel met de tuinobjecten is helemaal leeg, eindigt het spel direct.

Eerst telt elke speler hoeveel sterretjes hij met zijn producten (wol, truffels, melk en verhuur van rijpaarden) bij elkaar geboerd heeft.

				27
				+ 30
40	45	50	55	+ 42
34	38	42	46	+ 36
27	30	33	36	= 135

Daarbij tellen de spelers nog 1 sterretje voor ieder voederfiche dat in hun schuur en op hun akker ligt.



3 sterretjes voor ieder tuinobject met het sterretjes-symbool.



Bovendien telt voor elk dier dat nog in de wei staat, het aantal sterretjes dat in de stal af te lezen is.



Winnaar is de speler, die in totaal de meeste sterretjes heeft. Als er 2 spelers met hetzelfde resultaat eindigen, wint hij die het meeste water in zijn schuur heeft.

=153

BIJZONDERHEDEN VOOR HET SPEL VOOR TWEE SPELERS

FASE 1 - Actiekaarten spelen: de spelers spelen ieder 2 actiekaarten uit. In welke volgorde de acties in **FASE 3** uitgevoerd worden, bepalen de spelers zelf.

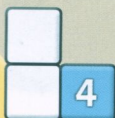
FASE 2 - TUINOBJECTEN WEGGEVEN

Als beide spelers twee keer dezelfde actiekaarten uitspelen, worden 2 tuinobjecten weggegeven. Ze worden één voor één verdeeld en na het weggeven van het eerste wordt opnieuw bepaald wie het tweede krijgt: de eerste speler kan het tuinobject-fiche uitzoeken, de tweede moet eventueel met het overgebleven fiche genoeg nemen (niet zelden gaan beide tuinobjecten naar dezelfde speler).

BIJZONDERHEDEN VOOR HET SPEL VOOR DRIE SPELERS

FASE 1 - Actiekaarten spelen: één van de spelers krijgt het "Chef-schaap". In deze ronde mag hij 2 actiekaarten uitspelen. De volgorde waarin hij de acties uitvoert, bepaalt hij zelf. Aan het einde van **FASE 4** krijgt zijn linker buurman het "Chef-schaap" met het bijbehorende voordeel, enzovoort.

EIND VAN HET SPEL - Als in **FASE 4** niet genoeg tuinobject-fiches voorhanden zijn, worden nog net zoveel ronden gespeeld tot alle spelers even vaak het "Chef-schaap" hadden en daarmee het voordeel om 2 actiekaarten te mogen spelen. Voor deze laatste ronden wordt de stapel tuinobjecten met uit-gesorteerde tuinobject-fiches aangevuld (zodat tot het eind van het spel altijd 2 tuinobjecten beschikbaar zijn).



- ERVAREN BOEREN -

Voor de ervaren boeren gelden dezelfde regels als die van het basisspel. Daar komen drie kleine veranderingen bij:

- De 5 tuinobjecten met de donkere planken worden bij de voorbereiding mee geschud.
- Het tuinobject wordt gegeven zoals beschreven op de overzichtskaarten bij "Spel voor gevorderden".
- Het water krijgt nog een andere functie: Het aantal acties "Zaaïen" respectievelijk "Oogsten" kan telkens tegen 1 water met 1 verhoogd worden. Dat kan net zo vaak als de speler wil.

Voorbeeld: Zaaïen staat op 4/2. Spelers A en B spelen allebei de kaart Zaaïen. A en B mogen dus nu ieder 2 x zaaïen. A geeft echter nog 3 x water terug in de voorraad en zaaït daarom 5 x.

- HET SOLOSPEL -

Als solospeler doe je de ene zet na de andere. Je doel is om minstens 150 punten (sterretjes) te halen.

Voorbereiding



Sorteer uit de actiekaarten 1 actiekaart "Water", "Zaaïen" en "Oogsten". Schud deze 3 actiekaarten en leg ze als actiestapel voor je op tafel, met de beeldzijde naar beneden. Van de resterende kaarten heb je 2 actiekaarten "Water", "Zaaïen" en "Oogsten" nodig. Schud deze

6 actiekaarten en leg ze als trekstapel voor je op tafel, ook met de beeldzijde naar beneden. De actiekaarten die dan overblijven en de tuinobjecten gaan helemaal uit het spel.

De actie-draaischijf komt samen met de voorraad in het midden van de tafel. Van de waterfiches worden er maar 4 in de voorraad gelegd, de resterende waterfiches zijn niet nodig. De drie fiches "Speciale actie" worden nu ook klaargelegd. Verder krijg je alle materiaal, zoals op het materiaal spelvoorbereidingsblad voor het spel met meer spelers beschreven is.

Spelvoorbereiding - een complete zet bestaat uit drie delen.

1. Je draait de bovenste kaart van de actiestapel om en legt die naast de stapel. Als het een waterkaart is, moet je de actie-draaischijf in de richting van de pijl een kavel verder draaien. Het uitvoeren van de actie van deze kaart zou in deze ronde het voordeligst kunnen zijn. Als de actiestapel op is, schud je de bovenste kaart van de trekstapel, zonder dat je hem kunt zien, door de uitgespeelde kaarten en vorm zo de nieuwe actiestapel. De nieuwe actiestapel wordt met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd. Met iedere kaart van de trekstapel die in de actiestapel wordt ingevoegd, krijg je een "speciale actie"-fiche. Meer dan drie "speciale actie"-fiches mag je niet tegelijkertijd hebben.

(De eerste actiestapel bestaat uit 3 kaarten. Het eerste "speciale actie"-fiche krijg je dus na de derde zet. Daarna schud je de bovenste kaart van de trekstapel door de uitgespeelde kaarten; de tweede actiestapel bestaat dan dus uit 4 kaarten enzovoort. De laatste actiestapel bestaat uit 9 kaarten.)

2. Bevalt de bovenste kaart van de actiestapel je niet, dan mag je deze kaart, blind, onder de stapel actiekaarten schuiven en vervolgens de nieuwe bovenste actiekaart omdraaien. Dat kost je dan wel een "speciale actie"-fiche, dat je teruglegt in de algemene voorraad. (Bij een waterkaart, die je onder de stapel actiekaarten schuift, moet je toch de actieschuif draaien. Met de nieuw omgedraaide actiekaart wordt als in het 1^{ste} deel verder gespeeld.)

3. Vervolgens voer je één van de 5 acties: "Water", "Zaaïen", "Oogsten", "Voederen" of "Zaadhandel" uit – **de in het 1^{ste} deel omgedraaide actiekaart moet dus niet verplicht uitgevoerd worden.**

Het uitvoeren van deze acties is gelijk aan die van het spel voor meer personen. De actie-draaischijf laat zien hoe vaak de acties "Water", "Zaaïen" resp. "Oogsten" uitgevoerd mogen worden. In het solospel geldt steeds het tweede, laagste cijfer. **Belangrijke uitzondering:** als je de actie van de in het eerste deel omgedraaide actiekaart uitvoert, geldt het eerste, hogere getal. In het geval je de actie "Water" kiest en er niet genoeg water in de algemene voorraad is, krijg je het water dat nog wel voorradig is. (Bij de acties "Voederen" en "Zaadhandel" spelen actiekaarten en actie-draaischijf geen rol.)

Speciale actie

Je kan op elk gewenst moment een fiche "speciale actie" afgeven, om daarvoor één van de vijf goederen (een voedergewas of water) vrij te kunnen kiezen.

Eind van het solospel

Het solospel eindigt na precies 42 zetten wanneer in het eerste deel van de zet een actiekaart van de trekstapel genomen zou moeten worden maar er geen kaart meer is. Vervolgens wordt net zoals bij het spel voor 2-4 spelers de stand opgemaakt.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Licenced by Bigpoint - www.farmerama.com



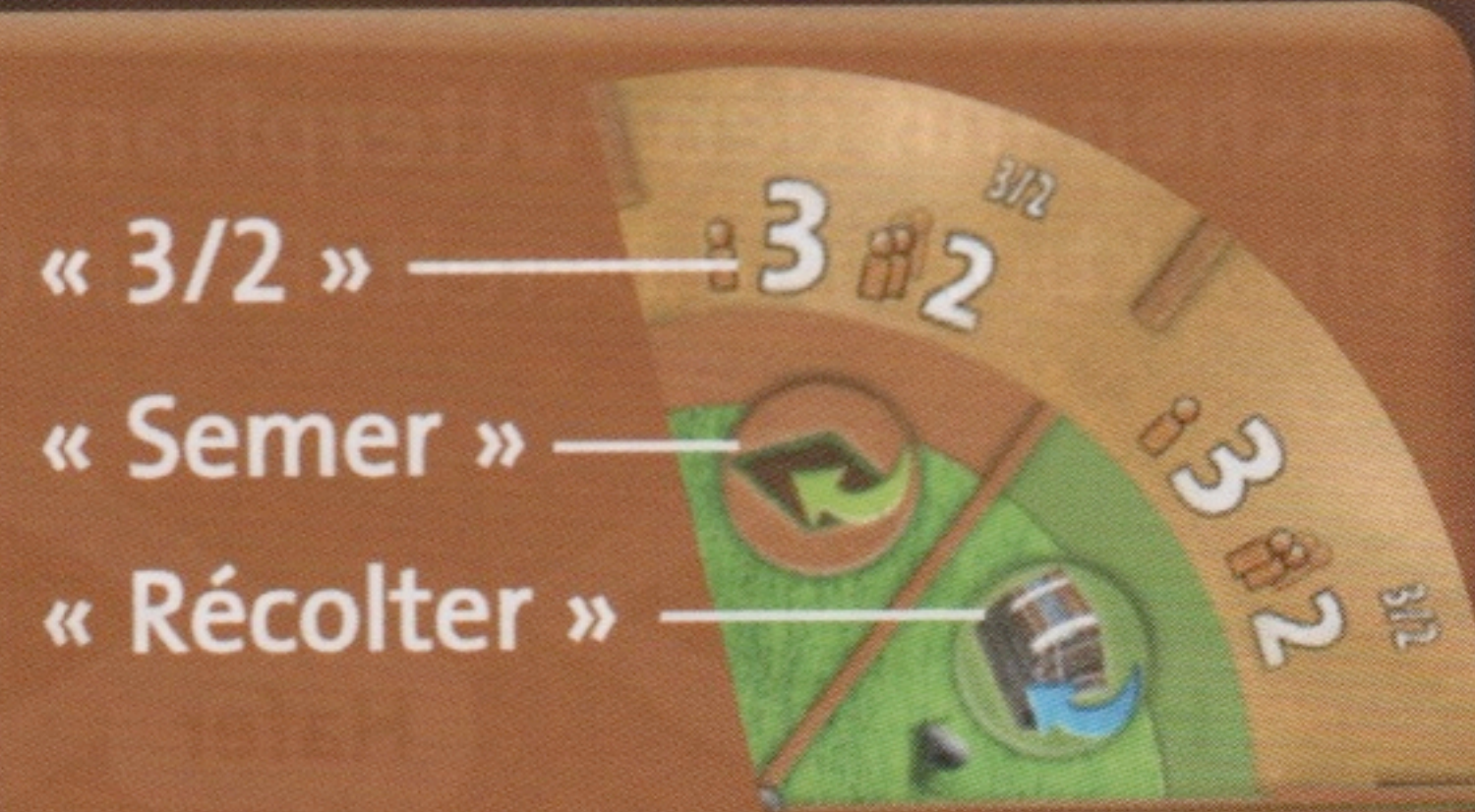


CONTENU ET PREPARATIFS DU JEU



Commencez par préparer la partie d'après cette description. Ne lisez la règle du jeu qu'ensuite.

1. Posez la **roue d'action** sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible pour tous. Tournez la roue de telle sorte que la combinaison de chiffres « 3/2 » se trouve en face des symboles « Semer » et « Récolter ».

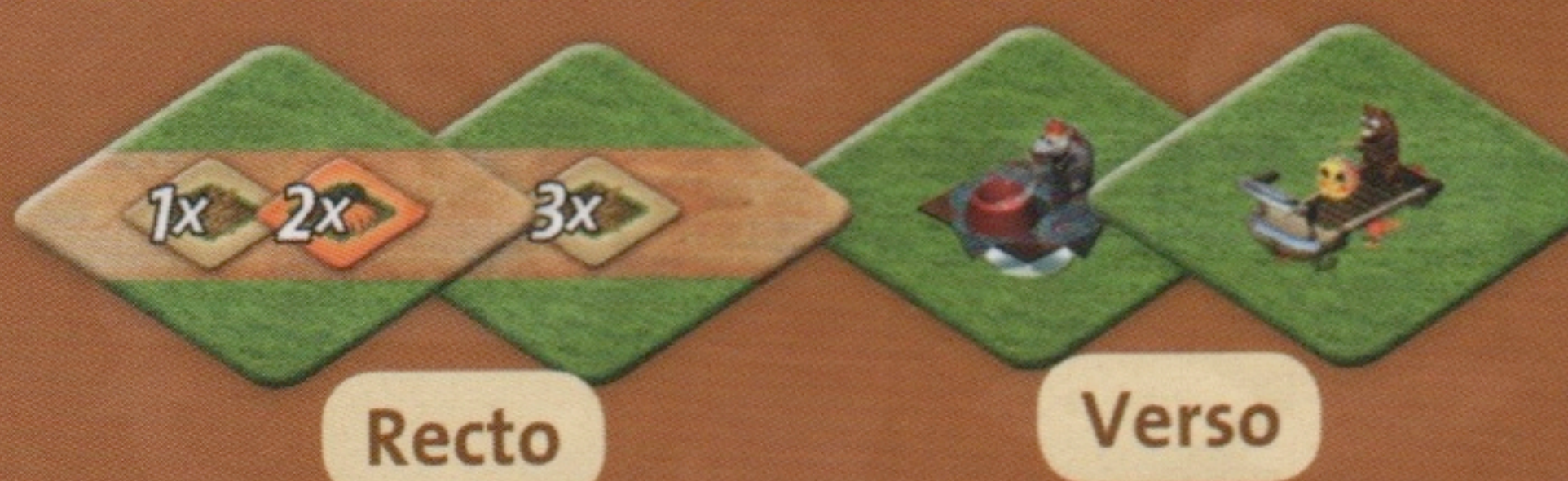


2. Posez les **160 tuiles avec les plantes fourragères et l'eau** à côté de la roue d'action, elles constituent la réserve générale. Il y a 32 tuiles de chaque sorte :



3. Séparez des **25 édifices décoratifs** les 5 avec les poutres en bois sombre et mettez-les de côté (seulement pour les joueurs avancés). Piochez ensuite, face cachée, un certain nombre d'édifices décoratifs – en fonction du nombre de joueurs – et retirez-les du jeu :

- pour une partie à 2: ôtez 10 édifices,
- pour une partie à 3: ôtez 7 édifices,
- pour une partie à 4: ôtez 4 édifices.



Mélangez les édifices décoratifs restants et formez-en une pile que vous posez sur la table, le verso au-dessus. Retournez les deux premiers édifices et posez-les l'un à côté de l'autre, face visible.



4. Chaque joueur reçoit l'une des **4 images de terrain arable** 4a, l'un des **4 tableaux de points** 4b ainsi que l'un des **4 jardins d'agrément** 4c et les pose devant lui. La **roue du joueur** sur chaque terrain arable doit être tournée comme sur l'illustration 4d. Elle indique quelle plante fourragère peut être cultivée dans chaque zone du terrain arable. Les zones sont délimitées par les rivières.

5. Chaque joueur reçoit en outre :

- ▶ 1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval des **16 animaux** du jeu, qu'il place dans son **étable** 5a
- ▶ 3 tuiles d'eau, 2 de carottes, 2 de foin, 2 d'avoine, 1 de maïs pour sa **grange** (= réserve personnelle) 5b
- ▶ 4 des **16 marqueurs de points**, 1 de chaque couleur (blanc, rose, noir et marron), qu'il place sur son tableau de points 5c
- ▶ un set de cartes (verso de couleur identique) des **33 cartes**, avec 5 cartes d'action différentes 5d

Posez également les **cartes récapitulatives** et les **cartes d'édifices décoratifs** sur la table de manière à ce qu'elles soient visibles pour tous.



6. Pour être prêt à jouer, chaque joueur doit placer des plantes fourragères sur sa terre arable, comme indiqué en 6 sur l'illustration. La roue du joueur indique quelle plante doit être placée dans quelle zone. Chaque joueur prend les plantes dans la réserve générale et les empile par sorte, 2 par 2, comme sur l'illustration.



(Les champs à cultiver avec des épouvantails doivent rester vides, hormis le champ pour l'avoine.)

- 2 carottes sur un champ de carottes libre
- 2 x foin sur le champ de foin libre
- 2 x avoine sur le champ d'avoine libre
- 2 x maïs sur un champ de maïs libre

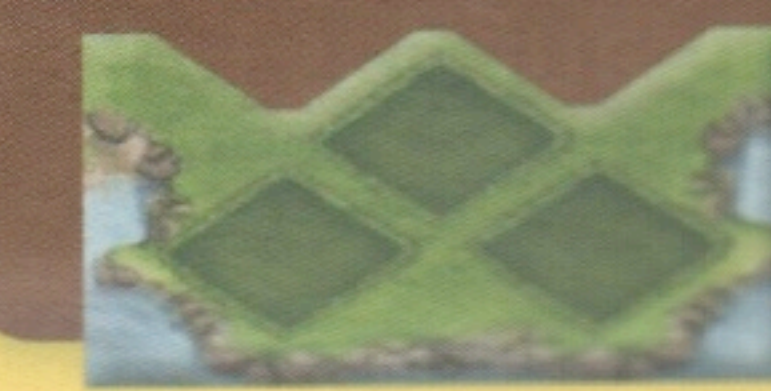
Pour une partie à trois, le dernier joueur à avoir caressé un mouton reçoit le « chef mouton ».



Pour une partie en solo, vous avez besoin de ces 3 tuiles pour les actions spéciales :



Le jeu contient en outre : 1 jardin d'agrément





FARMERAMA

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans, auteur : Uwe Rosenberg
Design : Fiore GmbH, illustrations : BIGPOINT, rédaction : André Maack

Chers joueurs,

Commencez par préparer la partie de la manière indiquée sur la fiche jointe. Vous y trouverez aussi la description du matériel utilisé dans le jeu. « Farmerama » comporte une variante pour jouer en solo et une autre pour les joueurs avancés. Cependant, pour les premières parties, il est conseillé de ne pas jouer à la variante pour les joueurs avancés.

Le jeu expliqué ci-après correspond à la partie pour 4 joueurs. Les particularités de la partie à 2 ou à 3 joueurs, la variante pour les joueurs avancés et la variante pour jouer en solo se trouvent à la fin de la règle du jeu. Conseil : prenez votre temps, lisez tranquillement la règle avant la soirée où vous jouerez pour la première fois. Vous pourrez ensuite expliquer le fonctionnement du jeu à l'aide des illustrations de la règle.

IDEE ET BUT DU JEU

Les joueurs endossent le rôle de fermiers et essaient de gagner de précieuses petites étoiles. Comme dans le jeu en ligne, chaque joueur a son propre terrain arable, sur lequel il peut cultiver des plantes fourragères. Celles-ci ne poussent cependant qu'avec de l'eau. Ceux qui parviennent à cultiver leurs plantes correctement peuvent s'en servir pour nourrir leurs animaux et finissent par obtenir des produits comme de la laine ou du lait. A la fin, seuls les produits seront récompensés par de petites étoiles ! Celui qui aura obtenu le plus d'étoiles à la fin de la partie sera le gagnant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est constitué de **4 PHASES** effectuées l'une après l'autre. Tous les joueurs effectuent ensemble les phases d'un tour, en même temps. En principe, tous les joueurs peuvent exécuter leurs actions simultanément. Pour les premiers tours, nous vous conseillons cependant de jouer à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait bien assimilé toutes les actions.

PHASE 1 CHOISIR UNE CARTE D'ACTION

PHASE 2 ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

PHASE 3 RÉALISER DES ACTIONS

PHASE 4 « NETTOYER »

PHASE 1 CHOISIR UNE CARTE D'ACTION

Avec les cartes d'action, vous choisissez ce que vous voulez faire au cours de ce tour. Vous avez à chaque fois le choix entre 5 actions différentes. Choisissez tous en même temps l'une de vos 5 cartes d'action, sans la montrer aux autres, et posez-la devant vous, face cachée. Puis retournez tous votre carte simultanément et regardez qui a choisi quelle action.



PHASE 2 ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

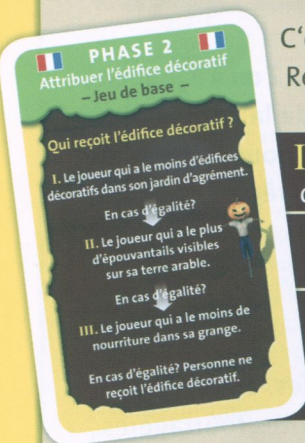
Si plusieurs joueurs ont posé la même carte d'action, on attribue les édifices décoratifs, sinon, on continue directement avec la PHASE 3.

Si plusieurs cartes d'action identiques ont été posées, un joueur qui a joué l'une de ces cartes reçoit l'une des tuiles d'édifices décoratifs posées face visible. Il la place sur l'une des cases vides de son jardin d'agrément, le verso au-dessus. (Si son jardin est plein, le joueur prend un autre jardin d'agrément dans la boîte du jeu.) Pour la tuile d'édifice décoratif qu'il choisit, il reçoit **immédiatement** et **une seule fois** la récompense indiquée sur la tuile.



Qui reçoit la tuile ?

C'est la situation des joueurs qui détermine celui qui reçoit la tuile d'édifice décoratif. Regardez sur la carte récapitulative.



I. On compare d'abord pour savoir lequel des joueurs concernés a le moins d'édifices décoratifs dans son jardin d'agrément. Ce joueur reçoit l'édifice décoratif.

II. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'épouvantails visibles sur sa terre arable qui reçoit l'édifice décoratif.

III. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le moins de plantes fourragères dans sa grange qui reçoit l'édifice décoratif.

S'il y a toujours égalité, la tuile n'est pas attribuée (comme par ex. au premier tour du jeu).

Le joueur auquel la tuile est attribuée choisit l'une des deux tuiles étalées et la place dans son jardin d'agrément.

Si deux duos de joueurs ont posé des cartes identiques, on tire au sort pour savoir quel édifice décoratif sera attribué au gagnant de chaque duo.

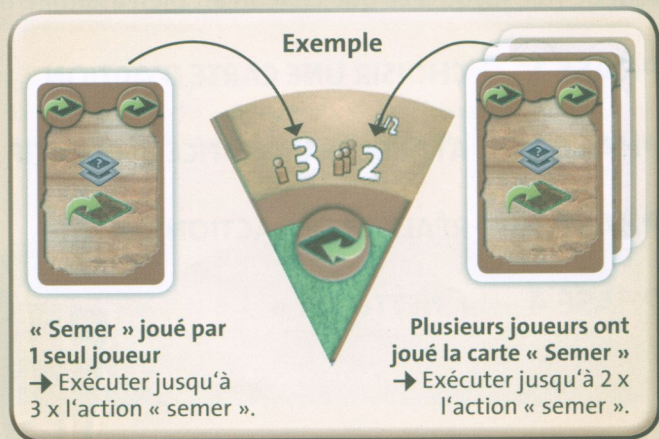
PHASE 3 RÉALISER DES ACTIONS

Tous les joueurs exécutent simultanément l'action choisie, qu'ils ont déterminée en posant leur carte d'action. (Lorsque vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de procéder à tour de rôle et de ne jouer simultanément qu'un peu plus tard.)

Pour les cartes d'action « Semer », « Récolter » et « Eau », **la roue d'action montre combien** de fois à la suite les joueurs peuvent exécuter leur action. (L'action peut bien sûr aussi être exécutée moins de fois.)

A chaque tour, 2 nombres sont associés à chacune de ces actions par la roue d'action. Le nombre le plus élevé indique combien de fois un joueur peut exécuter l'action s'il est **le seul** à avoir joué cette carte d'action.

Si **plusieurs joueurs ont choisi la même carte d'action**, c'est le plus petit nombre qui compte, pour tous les joueurs qui ont choisi cette action.



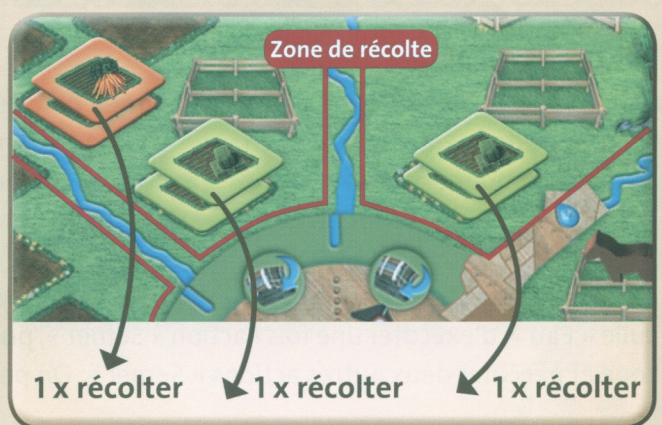
Les actions en détail :



Semer : Placez 1 plante fourragère de votre grange sur un **champ à cultiver vide** de votre terre arable. Prenez ensuite une deuxième tuile de **la même** plante fourragère (même couleur) dans la **réserve générale** et placez-la sur la première tuile. Tout ceci constitue 1 action « Semer ». Pour chaque plante fourragère, une partie différente de la terre est prévue, en fonction de la position de la roue du joueur. Les symboles sur la roue montrent où peut être semée chaque plante.



Récolter : Prenez 2 tuiles de plantes fourragères empilées l'une sur l'autre sur votre terre arable et posez-les dans votre grange. Ceci constitue 1 action « Récolter ». Attention, les plantes fourragères **doivent** obligatoirement se trouver dans la zone de récolte (verte) de la roue du joueur.



Eau : Pour chaque action « Eau » sur la roue d'action, vous pouvez prendre une tuile « Eau » dans la réserve, soit par ex. 3 tuiles « Eau » si l'eau est indiquée 3 fois.



Nourrir : Nourrissez **autant de fois que vous le souhaitez** les animaux qui se trouvent dans votre étable. Prenez dans votre grange la nourriture correspondant à chaque type d'animal et remettez-la dans la réserve. Une fois que vous avez nourri un animal, sortez-le de l'étable et placez-le sur le pâturage situé face à la tête d'animal correspondante. Chaque pâturage peut accueillir deux animaux.



La nourriture à donner est la suivante :

- Mouton → 2x foin + 2x avoine
- Cochon → 3x carottes + 2x maïs
- Vache → 3x foin + 2x maïs
- Cheval → 3x carottes + 3x avoine

(Ces valeurs sont également indiquées dans l'étable.)



Semences : Prenez dans la réserve générale 1 tuile de chaque plante fourragère que vous n'avez pas dans votre grange et placez-la dans votre grange. C'est aussi valable pour l'eau. (La nourriture sur votre terre arable ne joue ici aucun rôle.) Maintenant, vous pouvez exécuter une fois l'action « Semer ».

Tous les joueurs reprennent en main les cartes d'action jouées.



On tourne ensuite la roue d'action **d'une zone** dans le sens de la flèche. Ainsi, à chaque tour, le nombre de fois que peuvent être exécutées les actions « Semer », « Récolter » et « Eau » change.

Réapprovisionnez maintenant l'étalage d'édifices décoratifs face visible pour qu'il y en ait à nouveau deux. Si ce n'est pas possible, la partie se termine immédiatement et on procède à l'évaluation finale.

S'il y a encore assez d'édifices décoratifs, un nouveau tour démarre en commençant par la **PHASE 1**.

À TOUT MOMENT PENDANT LA PARTIE

ROUE DU JOUEUR



La roue du joueur ne peut être tournée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre que si le joueur **redonne de l'eau** en échange, mais **à tout moment** de l'exécution de ses actions, que ce soit avant, pendant ou après. 1 tuile « Eau » doit être remise pour chaque zone tournée de la roue. Attention : on ne peut tourner la roue que si la barre de la roue traverse alors une zone agricole **complètement vide**.

Remarque : Il est possible, par ex., de tourner la roue d'une zone avant l'action « Semer » en échange d'une tuile « Eau », d'exécuter une fois l'action « Semer », puis de rendre une autre tuile « Eau » pour pouvoir tourner la roue et exécuter deux autres actions « Semer ». On peut bien sûr faire la même chose pour l'action « Récolter ».

PRODUITS

A chaque fois que la roue d'un joueur est tournée de telle sorte qu'un animal se trouve sur le pâturage face à la tétine, l'animal est aussitôt et **automatiquement** remis dans l'étable. Sur le tableau de points du joueur, le marqueur de l'animal/du produit correspondant doit être décalé d'1 rang vers le haut. Le joueur a ainsi obtenu quelques-unes des précieuses étoiles.



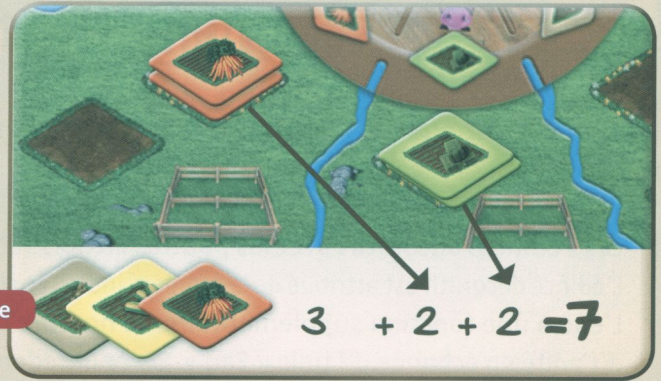
FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Lorsqu'il faut réapprovisionner l'étalage de tuiles d'édifices décoratifs mais que la pile d'édifices décoratifs est épuisée, la partie se termine immédiatement.

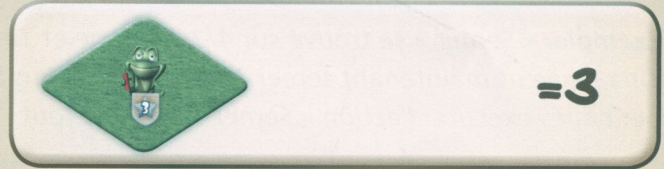
D'abord, chaque joueur compte combien d'étoiles il a reçues pour les produits obtenus (laine, truffes, lait et cours d'équitation).

				27
40	45	50	55	+ 30
34	38	42	46	+ 42
27	30	33	36	+ 36
				=135

On ajoute à cela 1 étoile pour chaque plante fourragère que l'on a dans sa grange et sur sa terre arable.



Puis 3 étoiles pour chaque édifice décoratif portant le symbole de l'étoile.



En outre, les animaux qui se trouvent encore sur les pâturages rapportent le nombre d'étoiles indiqué dans l'étable.



C'est le joueur dont la somme des étoiles est la plus élevée qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a le plus d'eau dans sa grange qui gagne.

153

PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À DEUX

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : chaque joueur pose 2 cartes d'action. C'est le joueur qui décide dans quel ordre il exécutera les actions lors de la **PHASE 3**.

PHASE 2 - ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

Si les deux joueurs ont joué deux fois la même carte d'action, 2 édifices décoratifs sont attribués. On les attribue l'un après l'autre et après la remise du premier, on détermine à nouveau qui reçoit le second. Le premier gagnant peut choisir sa tuile d'édifice décoratif, le second doit se contenter de la tuile restante. (Il n'est pas rare que les deux tuiles d'édifices décoratifs reviennent au même joueur.)



PARTICULARITÉS DE LA PARTIE À TROIS

PHASE 1 - Jouer des cartes d'action : l'un des joueurs reçoit le « chef mouton ». Il peut poser 2 cartes d'action au cours de ce tour. C'est lui qui décide dans quel ordre il exécutera les actions choisies. A la fin du tour, lors de la **PHASE 4**, le « chef mouton » est remis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

SPILENDE - Si durant la **PHASE 4**, il n'y a plus assez de tuiles d'édifices décoratifs pour réapprovisionner l'étalage, on joue encore le nombre de tours nécessaires pour que chaque joueur ait eu le même nombre de fois le « chef mouton » et l'avantage de pouvoir jouer 2 cartes d'action. Pour ces derniers tours, on complète la pile d'édifices décoratifs face cachée avec les tuiles mises de côté avant le début de la partie. (Ainsi, l'étalage de 2 tuiles d'édifices décoratifs peut toujours être réapprovisionné jusqu'à la fin de la partie.)

- POUR DES JOUEURS AVANCÉS -

Dans la variante pour les joueurs avancés, les mêmes règles que dans le jeu de base s'appliquent. Il y a en outre trois petites modifications :

- Les 5 édifices décoratifs avec les poutres en bois sombre doivent être ajoutés aux autres lors des préparatifs.
- L'édifice décoratif est attribué de la manière indiquée sur la carte récapitulative, du côté « pour des joueurs avancés ».
- L'eau a une fonction supplémentaire. Le nombre d'actions « Semer » ou « Récolter » peut être augmenté d'1 unité en échange d'1 tuile « Eau ». On peut redonner à cet effet autant de tuiles « Eau » qu'on le souhaite.

Exemple: « Semer » se trouve sur 4/2. Philippe et Tina ont tous les deux posé la carte « Semer ». Philippe et Tina peuvent maintenant semer 2 fois chacun. Mais Philippe remet en plus 3 tuiles « Eau » dans la réserve et peut ainsi exécuter l'action « Semer » 5 fois en tout.

- LA PARTIE EN SOLO -

Lors d'une partie en solo, vous jouez un tour après l'autre. Votre objectif est d'obtenir au moins 150 points.

Préparatifs



Prenez dans les cartes d'action 1 carte « Eau », 1 carte « Semer » et 1 carte « Récolter ». Mélangez ces 3 cartes et empilez-les devant vous, face cachée. Elles constituent la pile d'action. Sortez des cartes restantes 2 cartes « Eau », 2 cartes « Semer » et 2 cartes « Récolter ».

Mélangez ces 6 cartes et empilez-les, face cachée, à côté de la pile d'action. Elles constituent la pile de ravitaillement. Retirez du jeu les cartes d'action restantes et les édifices décoratifs.

Posez la roue d'action au centre de la table, avec la réserve. Placez seulement 4 tuiles « Eau » dans la réserve générale, vous n'aurez pas besoin des tuiles « Eau » restantes. Posez sur la table les trois tuiles « Action spéciale ». Pour le reste, vous prenez tout ce qui est décrit sur la fiche des préparatifs pour une partie à plusieurs.

Déroulement de la partie - Un tour se déroule en trois étapes.

1. Retournez la première carte de la pile d'action et posez-la à côté de la pile. Si c'est une carte « Eau », vous devez tourner la roue d'action d'une rivière dans le sens de la flèche. La carte montre quelle action est particulièrement avantageuse pour ce tour. Si la pile d'action est épuisée, mélangez la première carte de la pile de ravitaillement – sans la regarder – avec les cartes défaussées pour former une nouvelle pile d'action.

Reposez ensuite la pile d'action, face cachée. A chaque carte de ravitaillement ajoutée à la pile, vous recevez en outre une tuile « Action spéciale » dans votre réserve. Vous ne pouvez pas avoir plus de trois tuiles « Action spéciale » en même temps.

(La première pile d'action comprend 3 cartes. Vous recevez donc la première tuile « Action spéciale » après le troisième tour. Vous ajoutez ensuite une carte de la pile de ravitaillement, la deuxième pile d'action comprend alors 4 cartes, et ainsi de suite. La dernière pile d'action compte 9 cartes.)

2. Si la carte d'action retournée en 1. ne vous plaît pas, vous pouvez replacer cette carte, face cachée, sous la pile d'action, puis retourner une nouvelle carte d'action. Vous devez pour cela remettre

une tuile « Action spéciale » dans la réserve. (Même pour les cartes « Eau » que vous remettez sous la pile d'action, vous devez tourner la roue d'action.) Avec la nouvelle carte d'action, vous procédez comme indiqué en 1.

3. Exécutez ensuite l'une des 5 actions « Eau », « Semer », « Récolter », « Nourrir » ou « Semences », quelle que soit la carte retournée en 1. Ces actions doivent être réalisées de la même façon que ce qui est décrit pour la partie à plusieurs. La roue d'action montre combien de fois les actions « Eau », « Semer » ou « Récolter » peuvent être utilisées. Dans la partie en solo, ce sont toujours les deuxièmes nombres (les plus petits) qui comptent. Exception importante : pour l'action correspondant à la carte retournée en 1., c'est le premier nombre (le plus élevé) qui compte. Si vous avez choisi l'action « Eau » et qu'il n'y a pas assez d'eau dans la réserve générale, vous en recevez simplement moins. (Pour les actions « Nourrir » et « Semences », la carte d'action et la roue d'action ne jouent aucun rôle.)

Action réalisable à tout moment

A tout moment, vous pouvez rendre une tuile « Action spéciale » pour pouvoir choisir librement l'une des cinq denrées (une plante fourragère ou une tuile « Eau »).

Fin de la partie en solo

La partie en solo se termine après exactement 42 tours, lorsque durant l'étape 1. du tour, une carte de la pile de ravitaillement devrait être piochée, mais qu'il n'y en a plus. Procédez alors à l'évaluation comme dans la partie pour 2 à 4 personnes.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH – Postfach 24 60 – D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG – Grundstr. 9 – CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Licensed by Bigpoint - www.farmerama.com