



Sivre de règles

giochix.it



APERÇU

Dans Frutticola vous deviendrez un producteur de confitures qui devra optimiser sa production et maximiser ses bénéfices pour être le plus riche à la fin de la partie.

Durant chaque round, vous enverrez vos fermiers et ouvriers pour réaliser des actions dans différentes zones et améliorerez vos structures et équipements. Vendre au meilleur prix est important mais vendre le plus possible est vital. Parfois il sera utile de vendre des fruits bruts directement.

A la fin de la partie, le joueur avec le plus d'argent est déclaré vainqueur.



MATERIEL

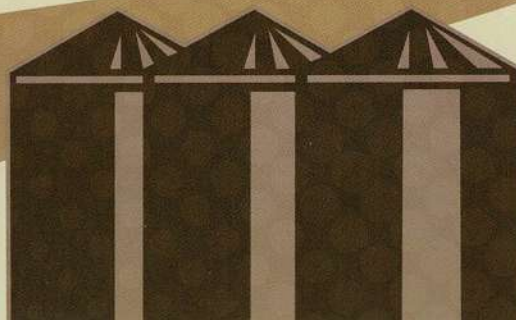
- 1 plateau de jeu recto/verso
- 4 entrepôts de départ
- 28 meeples (des pions en bois représentatifs : 3 fermiers et 3 ouvriers pour chaque couleur, plus 4 apprentis)
- 12 marqueurs d'objectif (3 dans chaque couleur)
- 74 fruits (11 par type et 8 oranges additionnelles)
- 42 confitures (7 par type)
- 32 tuiles de développement (1 et 2)
- 15 pesticides
- 15 fertilisants
- 12 tuiles d'objectifs
- 28 cartes d'action
- 1 panneau publicitaire
- 1 marqueur de saison et 3 marqueurs de plateau
- 80 billets
- 6 arbres en carton recto/verso
- 1 buisson en carton recto/verso

Avant de jouer, assemblez les arbres en les glissant dans leurs bases (veillez à bien faire correspondre les couleurs) avec le côté approprié au nombre de joueurs.



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table, sur son côté correspondant au nombre de joueurs. Placez les arbres et le buisson près du plateau, du côté approprié au nombre de joueurs. Disposez les fruits et les confitures à côté de l'arbre ou du buisson qui les produit.
2. Divisez les tuiles de développement en deux groupes : le groupe 1 (tuiles 1 à 16) et le groupe 2 (tuile 17 à 32). Mélangez chaque groupe séparément et disposez le groupe 1 près du plateau de jeu. Le second groupe de tuiles est mis de côté, et sera utilisé durant le 3ème round de jeu. Placez les 5 tuiles développement 1 faces visibles dans la boutique du plateau central, pour remplir les espaces disponibles.
3. Triez les tuiles objectif par couleur et mélangez chaque paquet séparément. Piochez une tuile objectif par couleur et placez ces tuiles près du centre de la table.
4. Placez le marqueur de saison sur le premier espace (printemps) de la piste annuelle.
5. Placez un fruit de chaque type comme marqueur de prix de vente sur la piste des prix de vente, dans les espaces suivants : 6 pour l'orange, 8 pour le citron, 10 pour la pomme, 12 pour la pêche, 14 pour la fraise et 16 pour la myrtille.
6. Placez les apprentis, les billets, les pesticides et les fertilisants près du plateau de jeu, dans une réserve commune.
7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le matériel correspondant :
 - Un plateau d'entrepôt
 - 3 marqueurs d'objectif
 - 6 meeples (3 fermiers et 3 ouvriers)
8. Puis chaque joueur reçoit :
 - 2 oranges
 - 2 pesticides
 - 2 fertilisants
 - 10\$
 - 5 cartes d'action (pour l'attribution de ces cartes, utilisez la méthode A pour des débutants et la méthode B pour des joueurs aguerris).





- A) Distribuez 5 cartes au hasard à chaque joueur.
- B) Procédez à un draft : chaque joueur reçoit 5 cartes au hasard, en choisit une qu'il garde et passe les 4 cartes restantes au joueur à sa gauche. Maintenant, chaque joueur choisit une carte parmi les 4 qu'il a reçues du joueur à sa droite, et passe les 3 cartes restantes au joueur à sa gauche. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait 5 cartes.

9. La première saison (printemps) peut commencer.



DEROULEMENT ET OBJECTIF DU JEU

Une partie de Frutticola dure une année (4 rounds, ou saisons) et à la fin de l'année vous vendrez toute votre production au marché de Noël.

Au début de chaque saison, chaque joueur choisit une carte d'action à jouer durant la saison. Chaque carte d'action indique combien de fermiers et d'ouvriers pourront être placés, ainsi que les avantages et inconvénients pour la saison en cours.

Puis en commençant par le premier joueur dans l'ordre de jeu, chaque joueur placera un fermier ou un ouvrier afin d'accomplir une action.

Quand tous les joueurs ont placé leur dernier fermier ou ouvrier, la saison prend fin et les joueurs se préparent pour la saison suivante.

Durant la partie, les joueurs gagneront de l'argent en vendant leurs confitures ou leurs fruits, et en accomplissant des objectifs.

A la fin de la partie, le joueur avec le plus d'argent l'emporte.





JOUER UNE SAISON

Chaque joueur choisit l'une des cartes de sa main et la place face cachée devant lui. Les joueurs révèlent ensuite leurs choix respectifs simultanément, et l'ordre de jeu est déterminé. Le joueur avec la carte indiquant le nombre le plus faible est le premier joueur. Il sera suivi du joueur avec le deuxième nombre le moins élevé, et ainsi de suite.

Votre carte d'action décrit de combien de fermiers et d'ouvriers vous disposerez pour la saison en cours, ainsi que leur ordre.

Les avantages et inconvénients d'une carte s'appliquent au joueur qui l'a jouée pendant toute cette saison.

Carte d'action

Nombre pour l'ordre de jeu



Fermiers et Ouvriers

Avantage

QUAND VOUS FAITES L'ACTION DE L'USINE CHIMIQUE, GAGNEZ UN FERTILISANT OU UN PESTICIDE SUPPLÉMENTAIRE ET 3\$.

Chaque joueur place les meeples de fermiers et d'ouvriers correspondant sur les emplacements illustrés d'icônes de sa carte.

En commençant par le premier joueur et dans l'ordre de jeu, chaque joueur choisit une zone d'action et place le meeple dans l'espace d'action correspondant, sur le premier espace d'action disponible (la position la plus à gauche ou la plus haute).

Puis le joueur réalise immédiatement l'action. Quand vous placez votre meeple, il faut vérifier si l'espace est exclusif ou non, s'il peut accueillir un meeple du type que vous souhaitez placer et si un bonus ou une pénalité s'applique à l'espace en question.

Il existe deux types d'espaces d'action : les exclusifs (petits cercles) et les ouverts (grandes cases). Durant chaque saison, un emplacement exclusif ne peut être occupé que par un unique meeple, tandis que les espaces ouverts peuvent accueillir autant de meeples que désiré (d'un ou plusieurs joueurs).

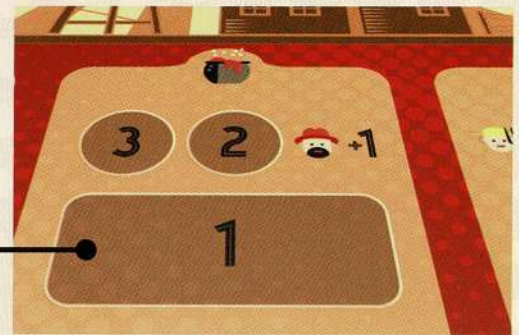
Cases d'action

Exclusive

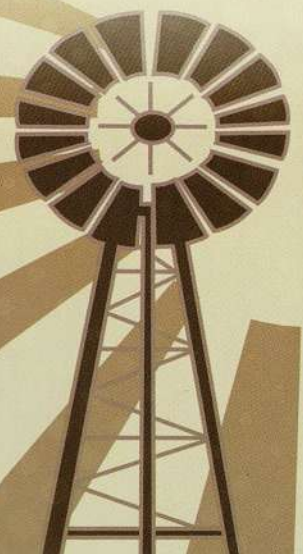
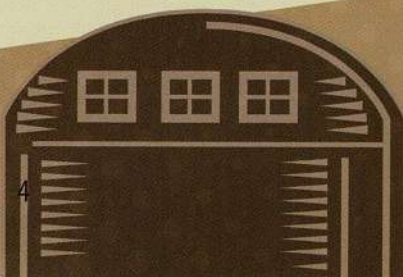


Cet espace d'action est exclusif et ne peut accueillir qu'un seul meeple.

Ouverte



Cet espace d'action est ouvert, et peut accueillir un nombre illimité de meeples.





ZONES D' ACTIONS

Il existe 6 zones d'actions :

VERGER (composé de 6 arbres et d'un buisson)

Placez un meeples ici pour récolter les fruits illustrés sur le végétal. Chaque végétal propose 2 espaces d'action, tous deux exclusifs. Quand vous récoltez 1 ou plusieurs fruits, vous devez les stocker dans votre entrepôt (1 fruit par case) ; donc si vous n'avez pas assez de place dans votre entrepôt vous ne pourrez pas récolter tous les fruits disponibles (vous choisissez quels fruits vous souhaitez prendre).

Les fruits de la réserve sont en quantité limitée, et si la réserve est vide, vous ne pouvez plus prendre de fruits de ce type.

Quand vous placez votre meeples dans l'espace d'action, il vous faut payer les fertilisants ou pesticides indiqués.

Si un fermier ou un ouvrier est dessiné sur l'espace, il ne peut accueillir que ce type de meeples.

Exemple :



Le joueur blanc place son fermier sur l'espace le plus à gauche (seul un fermier peut occuper cet espace), paye 3 fertilisants et gagne 3 oranges et 1 myrtille. Le prochain joueur qui voudra récolter ici gagnera lui aussi 3 oranges et 1 myrtille mais devra pour cela s'acquitter de 2 pesticides.

BOUTIQUE

Placez un meeples ici pour acquérir une tuile développement.

Le coût de chaque tuile développement est égal à la somme du prix indiqué au-dessus de la tuile développement et du prix indiqué sur l'espace action occupé par votre meeples.

Si vous achetez une tuile développement avec un fermier, vous profiterez d'une réduction de 2\$ sur le total à régler. Après avoir acheté la tuile, faites glisser les tuiles restantes vers la droite, et remplissez l'espace en piochant une tuile du tas de tuiles près du plateau.

Exemple :



Le joueur turquoise place son ouvrier sur la case d'action 0\$ et paye 1\$ pour acheter la 3^{ème} tuile développement (la rose) depuis la droite.

NOTE : Dans les rares occasions où toutes les tuiles de niveau 1 auraient été achetées avant que l'été ne se termine, n'utilisez pas les tuiles de niveau 2 avant le début de l'automne.

USINE CHIMIQUE

Placez un meeples ici pour prendre des fertilisants et des pesticides. En plaçant un meeples sur un espace exclusif vous pouvez choisir de prendre 3 fertilisants ou 3 pesticides, mais pas un mélange des deux. Placer un meeples sur l'espace ouvert ne permet de prendre qu'un fertilisant ou un pesticide. Si vous achetez du fertilisant ou du pesticide avec un fermier, vous pouvez en prendre un supplémentaire (de n'importe quel type).

Les fertilisants et les pesticides de la réserve sont en nombre limité, et vous ne pouvez en prendre plus que ceux disponibles.

Exemple :



Le joueur blanc place son fermier et prend 3 fertilisants, puis choisit de prendre un pesticide comme bonus de placement de fermier.

CUISINE

Placez un meeples ici pour produire de la confiture. Vous produisez 1 pot de confiture en dépensant 2 fruits du même type.

Quand vous produisez un ou plusieurs pots de confitures, vous devez les placer dans votre entrepôt (un pot par espace).

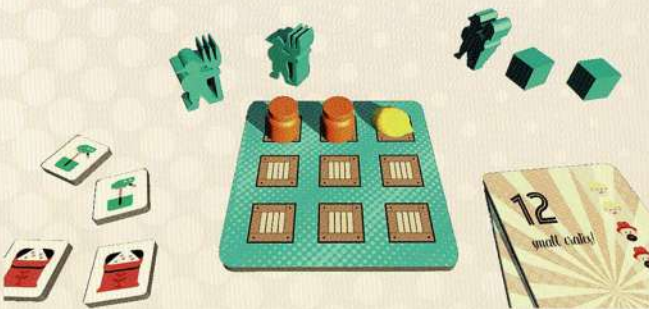
Le nombre maximum de pots de confiture pouvant être produit en une même action (si vous avez assez de fruits) est indiqué par l'espace d'action sur lequel est placé votre meeples. Ce nombre est augmenté de +1 si vous produisez de la confiture avec un ouvrier.

Les fruits dépensés pour produire de la confiture retournent dans la réserve commune.

Exemple :



Le joueur turquoise place son ouvrier sur l'espace d'action exclusif x2.



Il dépense ensuite 4 oranges et produit 2 confitures qu'il place dans son entrepôt.

MARCHÉ

Placez un meeples ici pour vendre des confitures ou des fruits.

Le nombre de ventes que vous pouvez effectuer est indiqué par le chiffre de l'espace d'action occupé par votre meeples (ce nombre est augmenté de +1 si vous faites cette action avec un ouvrier).

Pour chaque vente, vous pouvez vendre 1 confiture ou 3 fruits du même type.

Quand vous vendez 1 confiture ou 3 fruits, vous les prenez de votre entrepôt, les remettez dans la réserve commune et percevez autant d'argent que le prix de vente de ce fruit.

NOTE : le prix de vente est pour le groupe de 3 fruits, et non pas pour chaque fruit !

Après le tour du joueur, diminuez le prix de vente de chaque fruit vendu (à la fois pour les confitures et les fruits) de 1 espace. Le prix est diminué dès lors qu'un joueur a effectué une vente durant son tour, que cette vente se soit faite avec l'action du marché ou par tout autre moyen. Le prix de vente d'un fruit ne peut diminuer qu'une seule fois par tour quelle que soit la quantité de fruits ou de confitures vendus par le joueur.

Exemple :



Le joueur turquoise place son ouvrier dans l'espace d'action ouvert et vend 2 fois (comme il a placé un ouvrier il peut vendre une fois de plus). Il vend 3 citrons et une confiture de pomme de son entrepôt et gagne 18\$ (8\$ pour les 3 citrons, et 10\$ pour la confiture de pommes).



Il diminue ensuite le prix de vente des citrons et des pommes de 1 espace chacun.

MAISON

Placez un meeples ici pour recruter 2 apprentis.

Les apprentis n'ont pas de spécialisation, et ne comptent ni comme fermier ni comme ouvrier (ils ne font gagner aucun des bonus associés au placement d'un ouvrier ou d'un fermier).



SAISONS SUIVANTES

Dans les saisons suivantes, les joueurs ne récupèrent pas la (les) carte(s) jouée(s) durant les saisons précédentes. Ils doivent donc choisir une nouvelle carte parmi celles distribuées en début de partie pour cette nouvelle saison. Comme chaque joueur a reçu 5 cartes en début de partie, il en jouera 4 durant le cours du jeu.



MARCHÉ DE NOËL

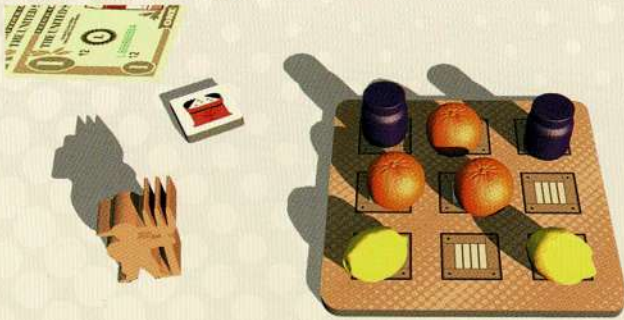
A la fin de la quatrième saison, le marché de Noël débute et le prix de vente de chaque type de fruit est réduit de 1.

Puis les joueurs vendent toutes les confitures et les fruits de leur entrepôt (rappelez-vous que vous ne pouvez vendre les fruits qu'en multiple de 3) au prix indiqué.

Le marché de Noël n'est pas une action normale de vente, donc :

- Le prix de vente ne décroît pas après chaque vente.
- Les avantages et inconvénients de vente ne s'appliquent pas.
- Vous ne pouvez pas réussir d'objectifs.
- Les bonus de vente pour le marché de Noël (liés à une tuile développement) s'appliquent.

Exemple : Marché de Noël



Le joueur vend 2 pots de confiture de myrtilles pour 28\$ (14\$ pour chaque pot) et 3 oranges pour 5\$. Il ne peut pas vendre ses 2 citrons, car les fruits ne peuvent être vendus que par groupes de 3 fruits du même type.



FIN DE PARTIE

Après le marché de Noël, la partie prend fin.

Chaque joueur totalise les dollars qu'il possède et ajoute les bonus « fin de partie » de ses tuiles développement.

Le joueur avec le plus d'argent l'emporte. En cas d'égalité, le joueur dont la carte d'action en main affiche la plus haute valeur remporte la partie.

Exemple :



Le joueur brun gagne 8\$ supplémentaires de sa tuile développement, puisqu'il dispose de 2 groupes de 1 pesticide et 1 fertilisant.



PARTIES AVEC 3 JOUEURS

Pour une partie avec 3 joueurs, les modifications suivantes s'appliquent :

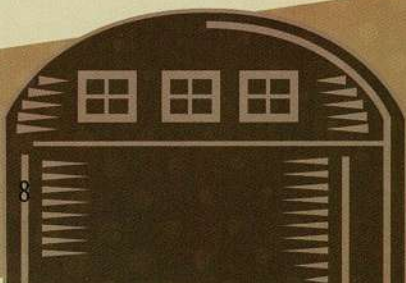
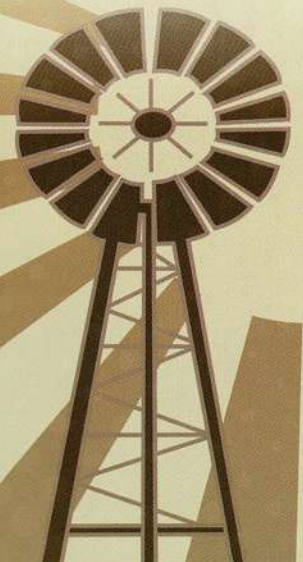
- Durant la mise en place, utilisez le côté « 2-3 joueurs » du plateau principal. Placez les marqueurs appropriés sur les espaces qui ne sont pas actifs pour les parties à 3 joueurs (symbole).
- Placez les arbres avec le côté 3 joueurs visible, et insérez-les dans les socles correspondants. Remettez les autres dans la boîte.
- N'augmentez le prix de vente des fruits qu'après l'été et l'automne (2^{ème} et 3^{ème} saisons).



PARTIES AVEC 2 JOUEURS

Pour une partie avec 2 joueurs, les modifications suivantes s'appliquent :

- Durant la mise en place, utilisez le côté « 2-3 joueurs » du plateau principal. Placez les marqueurs appropriés sur les espaces qui ne sont pas actifs pour les parties à 2 joueurs (symbole).
- Placez les arbres avec le côté 2 joueurs visible, et insérez-les dans les socles correspondants. Remettez les autres dans la boîte.
- N'augmentez le prix de vente des fruits qu'après l'été (2^{ème} saison).





APPENDICE

Cartes d'action

1. Quand vous réalisez une action dans l'usine chimique, gagnez un fertilisant (ou un pesticide) supplémentaire et 3\$.
2. Quand vous réalisez une action dans le verger, gagnez un fruit supplémentaire du même type que l'un des fruits obtenus durant l'action.
3. Durant cette saison, réduisez de 2 fertilisants et/ou pesticides le coût d'utilisation de la zone d'action du verger.
4. Ne payez pas le coût de l'espace d'action de la boutique et ne payez que le coût indiqué sur la tuile développement achetée.
5. A la fin de la saison, recevez gratuitement l'une des tuiles développement dans la boutique.
6. Vous bénéficiez d'une vente supplémentaire lorsque vous effectuez l'action du marché (considérez que le chiffre de l'espace de votre meeple est augmenté de +1). De plus vos ventes se font au prix de vente +1 niveau (cela signifie que vous vendez au prix indiqué par l'espace à droite de l'emplacement du fruit).
7. Quand vous réalisez une action dans la cuisine, jusqu'à 2 des confitures que vous produisez ne coûteront qu'un fruit pour être fabriquées.
8. Après avoir réalisé une action dans l'usine chimique, vous pouvez immédiatement placer votre meeple suivant et gagner 3\$ (maximum de 1 placement supplémentaire par tour).
9. Durant cette saison, réduisez de 1 fertilisant et/ou pesticide le coût d'utilisation de la zone d'action du verger.
10. Après avoir réalisé une action dans le verger avec un fermier, vous pouvez immédiatement placer votre meeple suivant et gagner 2\$ (maximum de 1 placement supplémentaire par tour).
11. Lorsque vous vendez des confitures ou des fruits, vous le faites au prix de vente +1 niveau (cela signifie que vous vendez au prix indiqué par l'espace à droite de l'emplacement du fruit).
12. Quand vous réalisez une vente dans le marché, vous pouvez vendre les fruits par groupes de 2 (au lieu de groupes de 3 normalement).
13. Quand vous réalisez une action dans la boutique avec un ouvrier, vous pouvez acheter une seconde tuile développement en payant un surcoût de 4\$ (ne payez pas le coût de l'espace d'action de votre ouvrier pour ce deuxième achat).
14. Durant cette saison, à chaque fois que vous produisez de la confiture, vous pouvez immédiatement en vendre jusqu'à 2 qui viennent d'être produites.
15. Quand vous gagnez des oranges dans le verger, gagnez une orange supplémentaire.
16. Durant cette saison, tous vos fermiers comptent aussi comme des ouvriers, et vos ouvriers comptent aussi comme des fermiers.
17. Quand vous réalisez une vente au marché, vous pouvez avant de vendre, augmenter de 1 niveau le prix de vente du fruit de votre choix.
18. Après avoir réalisé une action dans l'usine chimique avec un ouvrier, vous pouvez immédiatement placer votre meeple suivant et gagner 3\$ (maximum de 1 placement supplémentaire par tour).
19. Vous bénéficiez cette saison d'une réduction de 3\$ sur chaque achat dans la boutique.
20. A chaque fois que vous utilisez l'action de la cuisine, vous pouvez transformer n'importe quel mélange de 3 fruits en 2 confitures (une seule fois par action). Les confitures seront toutes deux du type de l'un des 3 fruits utilisés.
21. Durant une vente au marché, vous pouvez vendre un groupe de 2 fruits (au lieu de 3 fruits normalement). Limite de 1 fois par action.
22. Vous ne pouvez pas utiliser la zone d'action du marché cette saison.
23. Vous ne pouvez pas utiliser la zone d'action de la boutique cette saison.
24. Vous ne pouvez pas utiliser la zone d'action de la cuisine cette saison.
25. Quand vous récoltez au verger, vous ne pouvez pas gagner de pêches ou de myrtilles cette saison.
26. Quand vous récoltez au verger, vous récoltez 1 fruit de moins (de votre choix).
27. Vous ne pouvez pas utiliser la zone d'action de l'usine chimique cette saison.
28. Vous ne pouvez pas utiliser la zone d'action de la maison cette saison.

Tuiles objectif

1. Vous devez avoir dans votre entrepôt au moins un fruit de chacun des 6 types différents.
2. Vous devez avoir dans votre entrepôt au moins 12 fruits (tous types confondus). Les espaces d'entreposage additionnel comptent comme faisant partie de votre entrepôt.
3. Vous devez avoir dans votre entrepôt au moins 1 confiture d'oranges, une de pommes et une de myrtilles.
4. Vous devez avoir dans votre entrepôt au moins 1 confiture de citrons, une de pêches et une de fraises.
5. Vous devez avoir au moins 5 tuiles développement bleues et/ou vertes (dans n'importe quelle combinaison).
6. Vous devez avoir au moins 5 tuiles développement blanches et/ou roses (dans n'importe quelle combinaison).
7. Vous devez avoir au moins 4 tuiles développement de la même couleur.
8. Vous devez avoir au moins 6 tuiles développement (n'importe quelle combinaison).
9. Vous devez vendre, en une seule action : 3 oranges, 3 pêches et 3 myrtilles.

10. Vous devez vendre, en une seule action : 3 citrons, 3 pommes et 3 fraises.
11. Vous devez vendre, en une seule action : 3 confitures du même type.
12. Vous devez gagner au moins 50\$ en une seule action de vente.

Tuiles développement

1. Gagnez immédiatement 2 oranges. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
2. Gagnez immédiatement 2 citrons. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
3. Gagnez immédiatement 1 pomme et 1 myrtille. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
4. Gagnez immédiatement 1 pêche et 1 fraise. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
5. Vos ventes d'oranges et de myrtilles se font au prix de vente +1 niveau (*cela signifie que vous vendez au prix indiqué par l'espace à droite de l'emplacement du fruit*). Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
6. Vos ventes de citrons et de fraises se font au prix de vente +1 niveau. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
7. Vos ventes de pommes et de pêches se font au prix de vente +1 niveau. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
8. Les ventes de tous vos fruits se font au prix de vente +1 niveau. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
9. Gagnez 1 orange additionnelle à chaque fois que vous récoltez des oranges, et 1 citron additionnel à chaque fois que vous récoltez des citrons. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
10. Gagnez immédiatement 3 pesticides ou 3 fertilisants. A la fin de la partie, gagnez 4\$ pour chaque groupe de 1 fertilisant + 1 pesticide en votre possession.
11. Vous disposez d'un apprenti, utilisable après le placement de tous vos ouvriers ou fermiers de chaque saison.
12. Vous pouvez utiliser les ouvriers comme des fermiers dans la zone d'action du verger. Durant le marché de Noël, vous vendrez vos fruits au prix de vente +2 niveaux.
13. Après avoir produit une confiture, vous pouvez immédiatement placer un autre meeple. Si ce meeple est placé dans la cuisine, il ne permet pas un nouveau placement. Durant le marché de Noël, vous vendrez vos confitures au prix de vente +2 niveaux.
14. Vous pouvez produire de la confiture de citron/orange en ne dépensant qu'un citron/orange.
15. Une fois par tour, vous pouvez dépenser 2 fruits pour produire une confiture du même type.
16. Vous ne dépensez jamais plus de 2\$ pour les espaces d'action de la boutique, même si le chiffre indiqué est supérieur.
17. Vous gagnez immédiatement 1 pêche et 2 pommes. Vous avez maintenant 2 espaces additionnels dans votre entrepôt.
18. Gagnez immédiatement 3 fruits différents de votre choix. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
19. Vous gagnez immédiatement 2 citrons et 2 oranges. Vous avez maintenant 2 espaces additionnels dans votre entrepôt.
20. Gagnez immédiatement 2 fruits de votre choix. Vous pouvez effectuer une vente immédiatement.
21. Sur cette tuile se trouve un espace d'action, que vous seul pouvez utiliser pour effectuer jusqu'à 3 ventes.
22. A la fin de la partie, vous gagnez 1/3/6/10/15/25\$ si vous avez 1/2/3/4/5/6 fruits différents dans votre entrepôt.
23. Vous pouvez immédiatement effectuer jusqu'à 5 ventes.
24. Durant le marché de Noël, gagnez 1/3/6/10/15/25\$ si vous effectuez 1/2/3/4/5/6 ventes. Vous avez maintenant 2 espaces additionnels dans votre entrepôt.
25. Gagnez immédiatement 3 pesticides et 3 fertilisants. Vous avez maintenant 1 espace additionnel dans votre entrepôt.
26. Si vous effectuez une récolte dans le verger, gagnez un fruit supplémentaire (du type de l'un des fruits récoltés). A la fin de la partie, gagnez 1\$ par fruit vous restant dans votre entrepôt.
27. Placez immédiatement vos 2 prochains meeples. A la fin de la partie, gagnez 2\$ pour chaque fermier ou ouvrier sur la carte qu'il vous reste en main.
28. Vous ne payez plus de fertilisants durant vos récoltes dans le verger.
29. Vous pouvez immédiatement produire jusqu'à 5 confitures.
30. Quand vous produisez une confiture, vous pouvez désormais immédiatement la vendre.
31. Sur cette tuile se trouve un espace d'action, que vous seul pouvez utiliser pour produire jusqu'à 4 confitures.
32. Quand vous vendez de la confiture, vous la vendez au prix de vente +1 niveau.



EXTENSIONS

Ces extensions existent grâce aux personnes ayant soutenu le Kickstarter, le Giochistarter et les précommandes auprès de Philibert.

Extension récompenses (4 tuiles)

Mise en place. Placez ces tuiles près du plateau de jeu.

Règles. Le premier joueur à avoir 3 tuiles développement de la même couleur reçoit la tuile récompense correspondante. Notez que ces tuiles ne sont pas des tuiles développement.

Effets. Ils sont expliqués ci-dessous :

1. Gagnez 3 fruits lorsque vous gagnez cette tuile. Vous avez maintenant 3 espaces additionnels dans votre entrepôt.
2. Quand vous récoltez des fruits, gagnez un fruit supplémentaire du type de l'un des fruits récoltés.
3. Quand vous vendez des fruits ou de la confiture, vous les vendez au prix de vente +1 niveau (*cela signifie que vous vendez au prix indiqué par l'espace à droite de l'emplacement du fruit*). Vous avez maintenant 2 espaces additionnels dans votre entrepôt.
4. Quand vous gagnez cette tuile, vous pouvez immédiatement produire 2 confitures en utilisant un total de 3 fruits, d'un ou plusieurs types. Chacune des confitures doit être de l'un des types de fruit dépensé, mais elles peuvent être différentes.

Extension ressources de départ (20 cartes à dos vert)

Mise en place. Si vous jouez avec cette extension, durant la mise en place, ne donnez pas aux joueurs le matériel suivant : 2 oranges, 2 fertilisants, 2 pesticides, 10\$. Mélangez les 20 cartes ressources de départ et distribuez-en 3 à chaque joueur.

Règles. Chaque joueur choisit une carte à garder et donne les 2 cartes restantes au joueur à sa gauche, puis chaque joueur choisit une nouvelle carte parmi les deux qu'il a reçues et donne la dernière au joueur à sa gauche.

Chaque joueur doit maintenant choisir l'une de ces 3 cartes et la place face cachée devant lui.

Les joueurs révèlent leur carte ressources de départ et reçoivent chacun ce qui est indiqué sur leur carte (fruits, pesticides, fertilisants et dollars). La carte 9 permet de choisir une tuile développement parmi celles disponibles dans la boutique.

Plusieurs cartes offrent des espaces additionnels dans votre entrepôt : ces cartes doivent être gardées devant le joueur.

Les autres cartes ressources de départ, y compris celles qui n'ont pas été choisies par les joueurs, retournent dans la boîte de jeu.

Note : si vous jouez avec l'extension Pouvoirs spéciaux, et si la carte de pouvoir « Gagnez une carte qui n'a pas été choisie » (voir ci-dessous) est en jeu, ne rangez pas encore les autres cartes ressources de départ.

Si vous jouez avec l'extension pouvoirs spéciaux, en commençant par le joueur ayant la carte ressources de départ avec la valeur la plus faible (comme indiqué au coin inférieur gauche de la carte) et dans l'ordre croissant de valeur, chaque joueur choisit un pouvoir spécial et place cette carte devant lui.

Extension pouvoirs spéciaux (7 cartes, dos rose)

Mise en place. Mélangez les 7 cartes pouvoirs spéciaux et placez sur la table (face visible) un nombre de ces cartes égal au nombre de joueurs +1 (par exemple, dans une partie à 4 joueurs, placez 5 cartes sur la table). Rangez les autres cartes dans la boîte.

Règles. Si vous jouez avec l'extension ressources de départ, en commençant par le joueur ayant la carte ressources de départ avec la valeur la plus faible (comme indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte) et dans l'ordre croissant de valeur, chaque joueur choisit un pouvoir spécial et place cette carte devant lui. Rangez la carte restante dans la boîte. Si vous jouez sans l'extension Ressources de départ, déterminez au hasard l'ordre de choix.

Si la carte de pouvoir « Gagnez une carte qui n'a pas été choisie » est en jeu, après que le joueur qui la détient a choisi sa carte ressources de départ supplémentaire, rangez les cartes ressources de départ restantes dans la boîte.

1. Vous avez un apprenti personnel que vous pouvez utiliser à chaque saison (il devra toujours être placé après vos ouvriers et fermiers).
2. A la fin de chaque saison, choisissez une tuile développement dans la boutique, payez son coût (sans payer de coût supplémentaire pour l'espace d'action). Si vous utilisez ce pouvoir en été, vous ne pouvez choisir qu'une tuile développement de niveau 1 de cette saison.
3. A chaque fois que vous produisez de la confiture, 1 de ces confitures peut être produite avec 1 seul fruit.
4. Vous débutez la partie avec 1 fraise et 1 myrtilles supplémentaires ainsi que 2 espaces additionnels dans votre entrepôt. Une fois par saison, vous pouvez utiliser un ouvrier comme un fermier ou un fermier comme un ouvrier.



5. L'argent que vous gagnez pour avoir réussi des objectifs est doublé.
 6. Une fois par saison, vous pouvez résoudre l'action du verger sans payer de fertilisant ou de pesticide.
 7. Gagnez une carte qui n'a pas été choisie et gagnez ses ressources ainsi que d'éventuels espaces additionnels dans votre entrepôt.
- Quand vous utilisez un pouvoir qui ne peut être utilisé qu'une fois par saison, pivotez sa carte de 90° pour indiquer que vous ne pouvez plus utiliser ce pouvoir. Redressez la carte en fin de saison.

Extension objectifs (7 tuiles objectifs)

Mise en place. Ajoutez ces 3 tuiles aux tuiles objectifs des couleurs correspondantes.

Effets. Il y a 3 tuiles supplémentaires.

13 : Avoir 4 types de confitures différents dans votre entrepôt.

14 : Avoir 8 confitures dans votre entrepôt (n'importe quel(s) type(s))

15 : Avoir une tuile développement de chaque couleur.

Extension légendes des Fifties (7 tuiles développement)

Mise en place. Ajoutez ces tuiles développement au type correspondant (comme indiqué au dos de la tuile).

Effets.

1. Rock'n'Roll : Une fois par saison, vous pouvez utiliser un espace d'action occupé par un meeple, comme s'il était inoccupé.
2. Drive-in : Une fois par saison, vous pouvez choisir un meeple d'un autre joueur et le placer sur la tuile Drive-in. Il n'est plus disponible cette saison, et sera rendu à son propriétaire à l'issue de celle-ci.

3. Space Race : Durant la partie, vous pouvez placer jusqu'à 9 fruits et/ou confitures sur cette tuile (n'importe quand durant votre tour, comme action gratuite, vous pouvez placer des fruits ou confitures sur cette tuile) Les fruits et confitures placés sur cette tuile ne sont plus disponibles jusqu'à la fin de la partie et ne pourront être vendus au marché de Noël. A la fin de la partie, cette tuile vous rapporte les dollars suivants : le nombre de fruits/confitures sur la tuile, multiplié par le nombre de fruits/confitures DIFFERENTS sur la tuile.
4. UFO : Durant la partie, vous pouvez payer un pesticide lorsque vous placez un fermier pour qu'il compte comme un ouvrier, ou pour qu'un ouvrier compte comme un fermier.



CREDITS

Concepteurs: Giovanni Fiore et Virginio Gigli
 Graphismes: Paula Simonetti et Michele Quondam
 Collaborateurs : Federico Sonzogni, Fabrizio Pedata, Alessandro delle Cese, Paula Simonetti.

Responsable de projet: Michele Quondam
 Version française : Barbu Inc.

Remerciements spéciaux à tous les participants à la campagne de financement qui ont permis à ce jeu d'exister.

Merci tout particulier à Alan How, Patrick, Chris Sorich, Einheber Sanghyuk Kwon et Alessio Ricciardi.