Horti
COLOR
On n'imagine pas tout ce qu'un jardin vivant peut abriter.
En ajoutant d'autres espèces végétales aux cultures de fruits et de légumes, on voit arriver les abeilles, les syrphes ou les cétoines, toutes bénéfiques au jardin.
De petites bêtes plus indésirables ne manquent pas de s'inviter, mais elles-mêmes vont attirer les auxiliaires du jardin que sont les hérissons, mésanges, ou coccinelles.
C'est à vous de jouer, améliorez l'équilibre de votre jardin !
Joueurs 2-4
40 minutes
à partir de 10+
betula

# Matériel

1
plateau de jeu

4
dés
bleu, jaune,
rouge, et vert

24
jetons compost

72
cartes Jardin
représentant
des végétaux,
des lombrics
et autres animaux

40
billes en verre

# Mise en place

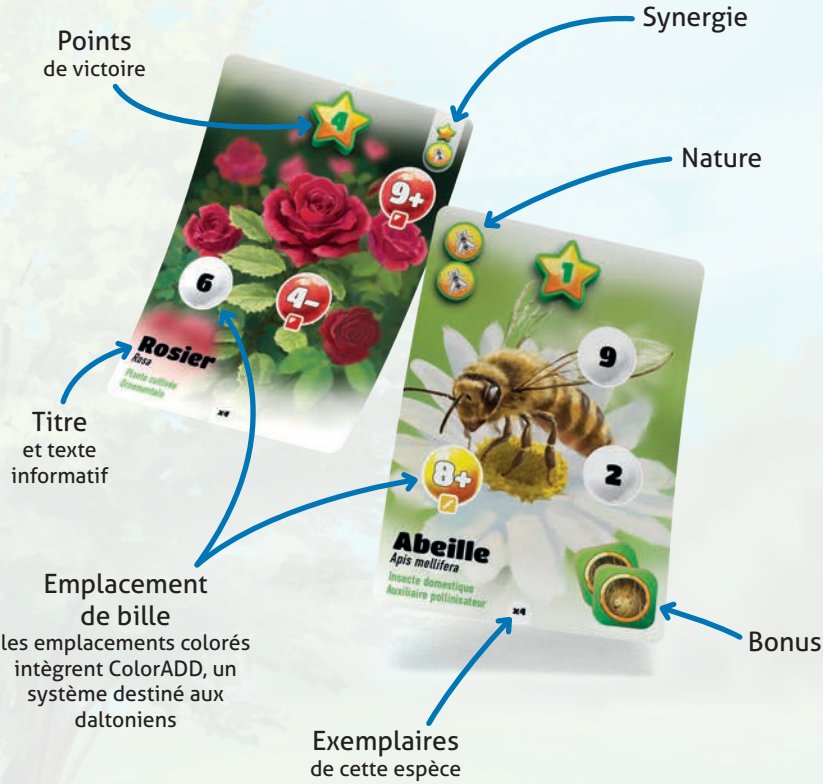
- Les cartes Jardin sont mélangées et placées en pile, face cachée, au centre de la table pour former la pioche.

- Le plateau, les billes et la réserve de jetons sont placés à côté des cartes.

- **Chaque joueur reçoit deux jetons Compost** *(Voir p.12)* qui pourront être utilisés durant la partie.

- Un des joueurs est désigné **joueur actif**.
  Il prend les 4 dés et débutera la première phase Mélanges.

# Anatomie d'une carte Jardin




# But du jeu

Les joueurs tentent de réaliser le meilleur jardin.

Une partie dure trois manches. Une manche s'achève quand, à l'issue d'un tour, un joueur a validé toutes ses cartes visibles.

Les cartes validées par les joueurs octroient des points de victoire.

À l'issue des trois manches, le joueur avec le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

# Déroulement d'une manche

## Phase 1 Sélection (draft)

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Simultanément, chacun choisit une de ses cartes qu'il place face visible devant lui, puis passe les cartes restantes à son voisin de gauche.

Quand chaque joueur a passé ses cartes restantes, **recommencez l'opération** jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 4 cartes. Les cinquièmes cartes sont alors défaussées.

## Phase 2 Mélanges

Un joueur est **le joueur actif**, les autres sont appelés **joueurs passifs**.

Le joueur actif lance les 4 dés.

**Il les associe par 2 :**
**chaque paire forme un Mélange**
*(la somme des deux dés qui le compose).*

Les joueurs utilisent ces mélanges pour placer des billes sur leurs cartes :

- **Le joueur actif peut placer deux billes**, une avec chaque mélange, sur la même carte ou sur deux cartes différentes.
- Dans le même temps, **les joueurs passifs peuvent placer une bille** *(une seule, avec le mélange de leur choix).*

### Placer une bille

Prenez et placez une bille sur un réceptacle libre d'une de vos cartes.
Le Mélange choisi doit correspondre aux critères de ce réceptacle.
S'il s'agit du dernier de la carte, elle est alors ***validée*** *(Voir p.7).*

## À l'issue de la phase Mélanges

**Changer de joueur actif en sens horaire. Il s'empare des 4 dés.**

**Puis**

si un joueur (*actif comme passif*) **a validé sa dernière carte** *(voir p.7)*
**Mettez fin à la manche en cours**

sinon **Recommencez une phase Mélanges**

# Critères de placement

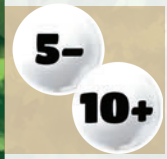
Chaque carte Jardin figure un ou plusieurs réceptacles de billes.

Ces réceptacles présentent des **critères de placement** qui réclament une valeur fixe ou variable, et peuvent être blancs ou colorés.

Le Mélange de dés que vous utilisez pour placer une bille doit respecter ces critères.

**Si le réceptacle est blanc**
Il vous suffit de respecter la valeur demandée.
Aucune couleur spécifique n'est requise.

**Si le réceptacle est coloré (rouge, vert, bleu, ou jaune)**
le mélange choisi doit comporter un dé de la couleur affichée.
*Par exemple, un réceptacle 8 rouge requiert un mélange de 8 dont l'un des dés est rouge.*




**Si le réceptacle comporte un (+) ou un (-)**
Le mélange choisi doit être **égal ou supérieur (+)**,
ou **égal ou inférieur (-)** à la valeur demandée.
*Par exemple, si l'un des réceptacles affiche **[5-]**, le joueur pourra utiliser un Mélange de valeur 2, 3, 4 ou 5.*

## Cas particulier : les Flèches

Certaines cartes présentent des flèches entre leurs réceptacles.
Elles indiquent un ordre imposé de placement.
**La première bille placée sur cette carte doit toujours l'être sur le réceptacle cerclé de deux ronds noirs.**

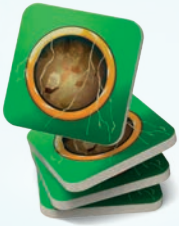
**Ensuite, placez en suivant les flèches.**

*Pour le pommier, après avoir placé une bille sur le 5, vous pourrez placer la suivante sur le 6 ou le 4, au choix.*

## Cas particulier : la Pénurie

Si aucun des mélanges ne permet au **joueur actif** de placer une bille, il peut se déclarer en Pénurie. Si les autres joueurs confirment la Pénurie, il doit tout de même **former deux mélanges** *(pour les joueurs passifs)* et **prend un jeton Compost** en contrepartie *(voir p.8)*.

## Les jetons Compost



À tout moment, un joueur peut dépenser un ou plusieurs de ses jetons Compost.
Ils servent à modifier les critères de ses cartes afin de placer une bille.
**Leurs effets sont détaillés au dos de ce livret.**

Une fois utilisé, un jeton Compost est défaussé.

Les jetons non-dépensés sont conservés d'une manche à l'autre mais ne rapportent aucun point en fin de partie.

## Validation d'une carte

Une carte Jardin est validée lorsque tous ses réceptacles sont occupés par une bille.

- Replacez les billes dans la réserve.
- Mettez la carte de côté, face cachée.
  Ses éventuels points seront comptabilisés en fin de partie.
  *Les cartes validées sont consultables par leur propriétaire à tout moment.*

De nombreuses cartes offrent un bonus en bas à droite.
Il est obtenu immédiatement lors de leur validation.
*Les effets des bonus sont détaillés au dos de ce livret.*

## Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur valide sa dernière carte Jardin, chaque joueur peut terminer normalement le tour en cours, puis la manche s'arrête.

Pour chaque carte non-validée, son joueur peut :

- la défausser et gagner un jeton Compost.
- la conserver pour la manche suivante en retirant les billes placées dessus. *(il débutera la prochaine manche avec plus de 4 cartes.)*

Une nouvelle manche commence.

# Exemple d'une phase Mélanges à 4 joueurs

Les dés tirés sont 4 6 3 5

| *Partages possibles :* | *Combinaisons possibles :* |
|---|---|
| 4 + 6 / 3 + 5 | 10 *et* 8 |
| 4 + 3 / 6 + 5 | 7 *et* 11 |
| 4 + 5 / 6 + 3 | 9 *et* 9 |

Zoé (joueuse active) choisit les Mélanges 10 et 8 pour placer une bille sur sa Carotte et une bille sur sa Cétoine.

---

Julien choisit le 10 pour placer une bille sur le 8+ rouge de sa Coccinelle. Se faisant, il valide sa carte. Il la met de côté et la retourne face cachée.
Elle lui octroie immédiatement son bonus : il récupère un jeton Compost.

Ben choisit de dépenser deux jetons Compost pour considérer le 9+ jaune de sa Mésange comme un 8+.

Enfin, Charlie ne peut utiliser aucun des Mélanges formés par Zoé... tant pis.

---

*Puisqu'aucun joueur n'a mis fin à la manche en validant sa dernière carte, une nouvelle phase Mélanges commence, dont Julien sera le nouveau joueur actif (il est assis à gauche de Zoé).*

# Fin de partie

À l'issue des trois manches, on procède au décompte des points.
Révélez vos cartes validées et défaussez les autres.
**Seules les cartes validées sont comptabilisées.**

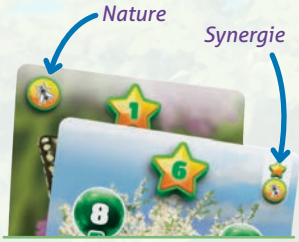
## Points des cartes Jardins

La plupart des cartes validées rapportent des points de victoire.
Ces points sont indiqués en haut, au centre des cartes.

## Points de Synergie

Certaines cartes entrent en synergie au sein de votre Jardin.

Elles rapportent des points de Synergie selon la Nature des cartes de votre jardin : chaque fois que le symbole Nature d'une carte répond au picto Synergie d'une autre de vos cartes, la synergie s'active.




**Chaque symbole Nature entré en synergie rapporte 1 point.**

**pollinisateur**

**puceron**

**chenille**

**escargot**

**larve de cétoine**

*Par exemple : une carte Pommier rapporte 6 points, et 1 point de Synergie pour chaque possédé par le joueur.*
*S'il possède deux , la carte Pommier lui rapporte 8 points au total (6 points de base + 2 points de Synergie).*

## Points de Lombrics

Chaque carte Lombric comporte au moins une moitié de ver de terre sur un côté.
À l'issue de la partie, alignez vos cartes Lombric en tâchant de reconstituer un maximum de symboles Point de Victoire.

**Chaque symbole reconstitué rapporte un point de Lombric.**

Additionnez tous vos points pour connaître votre score final.
Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est attribuée à celui ayant validé le moins de cartes.

## Précisions

**Ce n'était pas mon tour mais j'ai validé toutes mes cartes**
Eh bien bravo ! Cela déclenche la fin de la manche. Attention toutefois à bien laisser les autres joueurs terminer leur tour.

**Ai-je le temps de finir mon tour si un autre joueur met fin à la manche ?**
Oui. On s'assure que chacun ait eu l'opportunité d'utiliser les mélanges et ses jetons Compost à sa guise avant de mettre fin à la manche.

**Plusieurs joueurs ont validé toutes leurs cartes à cette manche, est-ce possible ?**
Aucun problème ! Comme tout le monde joue à chaque tour, on peut même avoir tous les joueurs qui valident toutes leurs cartes au même tour !

**Ma carte ne rapporte aucun point ?**
Certaines cartes ne rapportent aucun point mais peuvent permettre de marquer des points de synergie. Il est parfois plus rentable de précipiter la fin de la manche afin d'empêcher la validation par un adversaire d'une carte forte.

**C'est quoi le petit x1, x2, x3 (etc.) écrit sur ma carte ?**
Il s'agit du nombre d'exemplaires de cette carte dans le jeu. Attention toutefois, chaque carte d'une même espèce possède des critères différents !

**Puis-je dépenser 3 jetons Compost sur un même critère ?**
Oui, afin de modifier sa couleur et sa valeur. Vous pouvez dépenser autant de jetons que vous le souhaitez. Par exemple 10 pour poser deux billes et changer la valeur d'un troisième critère !

## Variante

**Sélection rapide (pour les plus jeunes)**
Au lieu de procéder à la Sélection comme indiqué dans la règle, chaque joueur pioche 6 cartes faces cachées sans les montrer aux autres, en choisit 4, et défausse les 2 autres.

# Du jeu à la réalité

Le jardin est un véritable écosystème ! Comme dans la nature, les plantes y sont consommées par des insectes et des escargots, eux-mêmes sont prédatés par d'autres espèces, qui sont à leur tour victimes de parasites... Le tout constitue un système complexe dont les relations permettent de maintenir un équilibre général.

En sélectionnant les plantes et la façon dont il les cultive, le jardinier favorise la présence d'auxiliaires qui pourront agir lorsqu'une espèce prolifère aux dépens de ses cultures.

Le jeu Horticolor met en avant quelques-unes des relations qui garantissent le maintien d'un potager productif en faisant appel à des solutions basées sur la nature :

- Les couverts fleuris (moutarde) et les plantes sauvages (bourrache) attirent de nombreux pollinisateurs (abeilles et syrphes), qui pourront visiter les plantes du potager et du verger et favoriser ainsi leur fructification. Certaines espèces comme la tomate ou le fraisier ne fructifient que si elles ont été visitées par des insectes.
- Favoriser une grande diversité végétale dans son jardin, que ce soient des plantes ornementales (rosier) ou des plantes sauvages (orties), permet d'accueillir en retour une grande diversité d'insectes dont de nombreux auxiliaires du jardinier. Ainsi les coccinelles sont des prédateurs efficaces des pucerons et les empêchent de proliférer.
- Les mésanges sont de grandes consommatrices de pucerons, d'araignées ou d'insectes qui se cachent dans le feuillage des arbres du verger (pommier). La pose de nichoirs favorise leur installation : il en faut des insectes pour nourrir les 2 ou 3 portées de 10 jeunes qu'elles élèvent chaque année !
- Le compostage des déchets verts est grandement facilité par certaines espèces comme la cétoine, le compost ainsi créé permettra d'amender le jardin et d'en améliorer la fertilité, notamment à travers l'activité des vers de terre.
- En laissant certaines parties évoluer librement, vous favoriserez l'implantation de nombreuses espèces tant végétales qu'animales, et votre jardin deviendra rapidement une petite réserve de biodiversité.

*Un grand merci à Maîtresse Sabine, de qui tout est parti avec son jeu des maillots !*

*Cœur avec les doigts aux testeurs dont les commentaires et suggestions ont fait grandement évoluer le jeu :*

*Tout d'abord à mes enfants Sacha et Guilhem, qui ont été insatiables !*

*Marc et sa capacité à penser en-dehors du cadre.*

*Fabien Tanguy et toute la team ruthénoise, notamment Fred, Adrien, Jean-Marc, et Jacques ; Marie-Laure, Jean-François, Katline, et Calixte.*

*Tous les testeurs souriants d'Alchimie du Jeu, en particulier Eva et son enthousiasme qui m'a fait chaud au cœur.*

*Merci à Quentin pour la connexion et à Charlec pour sa confiance.*

*-Julk*

## Crédits

Auteur : Julk

illustrations : Mathieu Clochard

édition : Betula - biotope édition

Développement : Charles Couronnaud

Thématisation : Jean-Yves Kernel

Direction artistique & design graphique : Benjamin Treilhou

*© 2024. Conçu et développé en France, produit en Europe.*

## Les jetons Compost

Les jetons Compost peuvent être dépensés à tout moment et autant que souhaité. Vous pouvez les dépenser à l'unité, par deux, par trois ou par quatre. Une fois l'effet appliqué, défaussez les jetons utilisés.

**Dépenser 1 Compost** permet d'**ignorer le critère de couleur** d'un réceptacle lors du placement d'une bille.

**Dépenser 2 Compost** permet de **réduire ou d'augmenter de 1** un critère afin de placer une bille.

**Dépenser 4 Compost** permet de **placer gratuitement une bille sur n'importe quel réceptacle** d'une de ses cartes.
Cette bille peut être placée en plus de celles conférées par les Mélanges.
*Note : l'ordre imposé par des flèches doit être respecté !*

## Les bonus

Certaines cartes confèrent un bonus *(en bas à droite)* lorsqu'elles sont validées. Ce bonus est obtenu immédiatement.

Prendre le nombre de jetons Compost indiqué.

Placer gratuitement et immédiatement une bille sur n'importe quel réceptacle d'une de ses cartes. Elle ne peut pas être conservée pour plus tard ; si elle ne peut pas être placée, elle est défaussée.
*Note : l'ordre imposé par des flèches doit être respecté !*

Valider immédiatement une carte, comme si tous ses réceptacles étaient occupés. *Voir validation d'une carte p.6.*

Les effets peuvent tout à fait s'enchaîner en cascade.