



Herbaceous

UN JEU PLEIN DE SAVEUR PAR STEVE FINN, EDUARDO BARAF, ET BETH SOBEL



APERÇU

Tout le monde a la main verte en jouant à *Herbaceous*. Détendez-vous et appréciez ce jeu élégant, où il est question de mettre des herbes en pot. Empotez la plus belle collection d'herbes dans vos récipients, mais n'attendez pas trop ou vos amis s'en empareront avant vous.

OBJECTIF

Les joueurs tentent de marquer le plus de points de victoire en collectant et en emplant des herbes du jardin collectif et de leur jardin personnel.

MATÉRIEL



cartes Herbes



63 cartes Herbe
7 types (x9)



9 cartes
Herbe Spéciale



cartes
Récipient



16 cartes Récipient
4 différents Récipients
dans 4 couleurs de
joueurs



1 carte Biscuit
aux Herbes



4 cartes d'Aide
de Jeu

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit **4 Cartes Récipient**, leur dos indiquant la couleur du joueur.
2. Mélangez les **Cartes Herbe** et **Cartes Herbe Spéciale** (72 cartes) pour former une pile.
3. Sans les regarder, retirez des cartes de la pile selon le nombre de joueurs :
 - 4 joueurs – 0 carte
 - 3 joueurs – 12 cartes
 - 2 joueurs – 24 cartes
4. Placez la pile face cachée pour constituer le **Pioche**.
5. La zone au centre de la table accueillera les cartes du **Jardin Collectif (A)** et la zone devant chaque joueur représentera son **Jardin Personnel (B)**.
6. Placez la **Carte Biscuit aux Herbes** près de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.

5B

JARDIN PERSONNEL



5A

JARDIN COLLECTIF

2-4



6



1



JARDIN PERSONNEL

DÉROULEMENT

Le dernier joueur ayant cuisiné avec des herbes ou ayant planté des herbes est désigné 1^{er} joueur et commence la partie. Chacun effectue son tour dans le sens horaire jusqu'à ce que la partie prenne fin (p. 6), et effectue les **étapes** suivantes dans l'ordre :

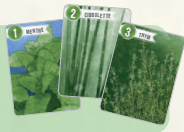
ÉTAPE 1 : EMPOTER DES HERBES

(optionnel)

Au début de son tour, un joueur peut décider d'empoter. Pour ce faire, le joueur :

- Choisit **1** de ses **4** cartes **Réceptif** à utiliser.
- Collecte une **série de cartes Herbe** définie par la carte Réceptif choisie et les glisse sous le Réceptif.
- Les Herbes peuvent provenir indifféremment du Jardin Collectif et/ou du Jardin Personnel du joueur.
- Un **Réceptif** ne peut être utilisé qu'**une fois par partie**.
- Un joueur ne peut empoter qu'un seul Réceptif par tour.

IMPORTANT : Les **Herbes Spéciales** peuvent être empotées uniquement dans le **Réceptif Bocal en Verre**.



Il y a **3 Lavandes** dans le Jardin Collectif et **3 Lavandes** dans le Jardin Personnel du joueur.



Au début de son tour, le joueur décide d'empoter le total des **6 Lavandes** dans son **Grand Pot**, qui nécessite des « Herbes identiques. »

Retournez le tas et glissez-le sous le Réceptif, en alignant le bord droit avec le **nombre de cartes** pour noter votre score. Si vous préférez, retournez simplement la pile entière jusqu'à la fin de partie, et notez votre score à ce moment-là.

RÉCIPIENTS

Il y a **4 Réipients différents**, chacun DEVANT respecter ses propres conditions afin de pouvoir empoter.



GRAND POT (Herbes identiques)

Pour empoter, collectez de 1 à 7 cartes Herbe identiques. *Par exemple, 6 Lavandes.*



JARDINIÈRE EN BOIS (Herbes différentes)

Pour empoter, collectez de 1 à 7 cartes Herbe différentes. *Par exemple, 1 Laurier, 1 Safran, 1 Romarin, 1 Aneth, et 1 Estragon.*



PETITS POTS (Paires d'Herbes identiques)

Pour empoter, collectez de 1 à 6 paires. Chaque paire doit être différente des autres. *Par exemple, 2 Sauges, 2 Aneths, et 2 Lauriers.*



BOCAL EN VERRE (Herbes Spéciales et/ou normales)

N'importe quel lot de 3 Herbes (identiques ou différentes) peut y être empoté. *Ce récipient peut inclure des herbes spéciales et normales.*

PREMIER TOUR - PAS D'EMPOTAGE

Durant le premier tour de la partie, l'*Étape 1 : Empoter* est impossible car il n'y a pas encore de cartes à empoter.

ASTUCES POUR EMPOTER

Les jardins grandissent quand les joueurs *plantent* (voir *Étape 2, page suivante*). Surveillez les Herbes disponibles dans les Jardins Personnels de vos adversaires, et celles dans le Jardin Collectif.



BISCUIT AUX HERBES

Si un joueur empote chaque valeur d'**Herbe Spéciale (1, 2 et 3)** dans le Bocal en Verre, il gagne immédiatement le **Biscuit aux**

Herbes, qui est glissé sous le Bocal en Verre. Il procure un **bonus de 5 points** à la fin de la partie. Un seul joueur peut gagner le Biscuit durant une partie.



ÉTAPE 2 : PLANTER (obligatoire)

Après l'Étape 1, qui est optionnelle, le joueur doit effectuer l'Étape 2 s'il reste des cartes dans la pioche. À cette étape, le joueur plante des herbes dans son Jardin Personnel ou dans le Jardin Collectif, comme suit :

1. Le joueur pioche la carte au sommet de la pioche et décide immédiatement où il veut la placer :
 - Dans son **Jardin Personnel** devant lui *OR*
 - Dans le **Jardin Collectif** au centre de la table
2. Puis il pioche une seconde carte et la place dans le jardin qu'il n'a **pas choisi** pour la 1^{re} carte. Ainsi, si la 1^{re} carte est placée dans le Jardin Collectif, La 2^e doit être placée dans le Jardin Personnel du joueur (et vice versa).



SI TOUS LES RÉCIPIENTS SONT PLEINS

Même si un joueur a utilisé tous ses Récipients, il participe à l'étape Planter à son tour.

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent à empoter dans l'ordre du tour. Lorsqu'un joueur ne peut plus empoter, il s'arrête. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs Récipients, ou jusqu'à ce que personne ne puisse plus rien empoter.

DÉCOMPTE



CARDS	1	2	3	4	5	6	7
POINTS	2	6	10	14	18	20	22

- Chaque **Carte Récipient** indique les points qu'elle rapporte selon le nombre de cartes collectées.
- Pour le **Bocal en Verre**, chaque Herbe Spéciale rapporte la valeur indiquée sur la carte en points de victoire additionnels. De plus, le **Biscuit aux Herbes** rapporte 5 points.
- Les joueurs marquent 1 point pour chaque **Herbe restante** dans leur **Jardin Personnel**.

Le joueur ayant le **plus de points** l'emporte. En cas d'égalité, le joueur dont le **Bocal en Verre** rapporte le **plus de points l'emporte**. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

VARIANTE EN ÉQUIPES

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à une partie à 4 joueurs, les équipiers doivent s'asseoir face à face, pour que les tours de l'équipe s'alternent. L'équipe avec le plus jeune membre commence.

DÉROULEMENT

Le jeu se joue normalement, en appliquant le changement suivant à l'**Étape 2 : Planter** :

Chaque joueur place **3 cartes** lors de l'Étape Planter, au lieu de 2. Piochez-les une par une, en décidant où va chaque carte. Dans n'importe quel ordre :

- **1 carte** est placée dans le **Jardin Personnel** du joueur.
- **1 carte** est placée dans le **Jardin Collectif**.
- **1 carte** est placée dans le **Jardin Personnel** de l'équipier.

Ainsi, **12 cartes** sont jouées par manche, pour un total de **6 manches** dans la partie.

Les équipiers ont le droit de discuter et communiquer.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

Lorsque la partie prend fin, chaque joueur marque les points de ses **Récipients** normalement, et les équipiers additionnent leurs points ensemble. L'équipe ayant le **plus grand total de points l'emporte**. En cas d'égalité, l'équipe ayant la plus grande valeur combinée de Bocaux en Verre l'emporte. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le Bocal en Verre valant le plus de points l'emporte.



JEU EN ÉQUIPES EXPERT

Vous avez le même équipier depuis des années ?
Vous cherchez des parties plus compétitives ?
Essayez la variante en équipes avec un des changements ci-dessous, voire les deux :

- **Score d'Équipier Unique** : Au lieu de combiner les scores des équipiers en fin de partie, le score de l'équipe le score de l'équipier ayant gagné **le moins de points**.
- **Pas de Discussion** : Les joueurs ne peuvent pas discuter ou se consulter sur la stratégie durant la partie. De plus, lors de la pioche et la pose de cartes, le joueur qui pioche ne révèle pas la carte avant d'avoir clairement indiqué où il va la placer. Une fois révélée, il ne peut plus changer sa décision et doit la placer où il l'a annoncé.



CRÉDITS

Production du Jeu : Eduardo Baraf

Conception du Jeu : Steve Finn

Illustrations : Beth Sobel

Conception Graphique : Benjamin Shulman

Remerciements particuliers à nos incroyables soutiens sur Kickstarter, à la formidable communauté ludique, à nos familles, à Keith Matejka pour les règles solo, et à Andrea Emmes pour la voix off du Kickstarter.



Design with Passion, Pencil First



www.matagot.com

@EditionsMatagot



PencilFirstGames.com

Jetez un œil sur les superbes jeux **Doctor Finn's Games!**

www.doctorfinns.com



Copyright © Pencil First Games, LLC 2017