

# Jardins Anglais

Un jeu de Peer Sylvester

Illustré par Joanna Rosa

C'est le premier jour du printemps, et tout le monde ne pense qu'à une seule chose : le concours du Jardin anglais de l'année ! Les juges de cette prestigieuse compétition sont attendus dans quelques mois, et le conseil de votre village a décidé de vous nommer responsable des préparatifs. Désormais investi d'une toute nouvelle autorité, vous allez pouvoir montrer à ces snobinards de Lower Ayneshmore à quoi ressemble un aménagement paysager digne de ce nom !

## Contenu



60 cartes  
Aménagement paysager



30 cartes Trophée



5 cartes Village

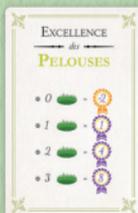
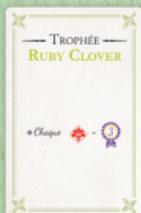


1 carte Premier joueur

# Mise en place

1. Placez une carte Village face visible devant chaque joueur.
2. Mélangez les cartes Aménagement paysager et les cartes Trophée pour constituer deux pioches séparées. Placez-les face cachée au centre de la table.
3. De deux à quatre joueurs, remettez les cartes suivantes dans la boîte de jeu sans les regarder:  
Quatre joueurs : cinq cartes Aménagement paysager.  
Trois joueurs : dix cartes Aménagement paysager et cinq cartes Trophée.  
Deux joueurs : quinze cartes Aménagement paysager et dix cartes Trophée.
4. Distribuez trois cartes Aménagement paysager à chaque joueur. Chacun d'eux les garde en main sans les montrer aux autres joueurs.
5. Piochez trois cartes Aménagement paysager et placez-les face visible à côté de la pioche.
6. Distribuez trois cartes Trophée à chaque joueur. Chacun d'eux les place face visible à droite de leur carte Village.
7. Piochez trois cartes Trophée et placez-les face visible à côté de la pioche.
8. Donnez la carte Premier joueur à la dernière personne à avoir arrosé des plantes.





## Comment jouer

Vous trouverez ici les règles pour une partie comptant au moins deux joueurs. Si vous jouez seul, après les avoir lues, reportez-vous à la page 13 pour les règles du jeu en solitaire.

Le joueur ayant la carte Premier joueur effectue son premier tour, puis la partie se poursuit dans le sens horaire jusqu'à la fin.

À votre tour, choisissez une des actions suivantes :

- A) piocher et jouer une carte Aménagement paysager
- ou**
- B) piocher et jouer une carte Trophée

Une fois que vous avez effectué une action, c'est à votre voisin de gauche de jouer.

### Carte Village

Une fois par partie, avant d'effectuer une action, vous pouvez retourner votre carte Village face cachée. Si vous le faites, effectuez une des deux actions spéciales suivantes :

1. Prenez soit les trois cartes Aménagement paysager, soit les trois cartes Trophée posées face visible au centre de la table et placez-les dans n'importe quel ordre tout en bas du paquet correspondant. Ensuite, révéléz trois nouvelles cartes de ce paquet pour remplacer celles que vous avez prises. Puis effectuez votre action normalement.
2. Effectuez l'action 'piocher et jouer une carte Aménagement paysager'. Placez la carte jouée sur une autre carte Aménagement paysager tant qu'elle correspond au type de fleur ou à la couleur de toutes les cartes Aménagement paysager adjacentes. La carte couverte ne compte plus pour le calcul des points.

## A) Piocher et jouer une carte Aménagement paysager

Prenez une des cartes Aménagement paysager posées face visible au milieu de la table et **ajoutez-la à votre main**. Révélez une nouvelle carte de la pioche correspondante pour remplacer la carte prise.

Au lieu de prendre une des cartes face visible, vous pouvez à la place piocher la première carte du paquet correspondant.

Après avoir pris une carte, vous pouvez placer une carte Aménagement paysager de votre main dans votre village. Vous **pouvez** utiliser la carte Aménagement paysager que vous venez de prendre. Les règles pour placer les cartes dans votre village sont indiquées ultérieurement.

Si vous ne placez pas de carte Aménagement paysager dans votre village, vous **devez** à la place en défausser une de votre main, que vous remettez dans la boîte face cachée.

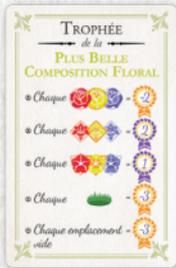
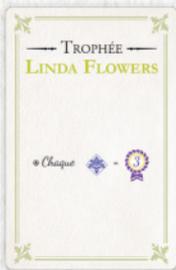
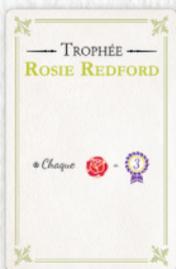
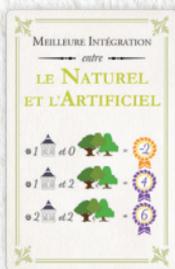
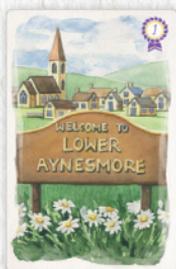
## B) Piocher et jouer une carte Trophée

Prenez une des cartes Trophée posées face visible au milieu de la table et **placez-la dans votre village**. Révélez une nouvelle carte de la pioche correspondante pour remplacer la carte prise.

Au lieu de prendre une des cartes face visible, vous pouvez à la place piocher la première carte du paquet correspondant.

Quand vous prenez une carte Trophée, vous **devez** toujours la placer dans votre village. Les règles pour placer les cartes dans votre village sont indiquées ultérieurement.





## *Placer des cartes dans votre village*

Au cours de la plupart de vos tours, vous allez placer soit une carte Aménagement paysager, soit une carte Trophée dans votre village.

Votre village est représenté par une grille de 4 x 4, votre carte Village étant située dans l'angle supérieur gauche.

### *Cartes Trophée*

Les cartes Trophée ne peuvent être placées que sur la rangée supérieure de votre village ou la colonne la plus à gauche.

Vous **pouvez** recouvrir une carte Trophée avec une autre carte Trophée.

Vous ne **pouvez pas** recouvrir votre carte Village avec une carte Trophée.

Vous **n'êtes pas obligé** de placer vos cartes Trophée à côté d'autres cartes précédemment placées.

En fin de partie, vous marquez des points pour toutes les cartes Trophée visibles de votre village. Vous ne marquez pas de points pour les cartes Trophée qui ont été recouvertes par une autre carte. Pour chaque carte Trophée de la rangée supérieure, vous déterminez votre score en vous basant sur les cartes Aménagement paysager de la colonne correspondante. Pour chaque carte Trophée de la colonne de gauche, vous déterminez votre score en vous basant sur les cartes Aménagement paysager de la rangée correspondante.



## Cartes Aménagement paysager

Les cartes Aménagement paysager ne peuvent pas être placées dans la rangée du haut de votre village ni dans la colonne de gauche (ces emplacements étant réservés aux cartes Trophée).

Sur la plupart de ces cartes sont représentées des fleurs : des roses, des pétunias ou des lys. Ces fleurs peuvent être rouges, bleues ou jaunes. Quand vous placez une carte Aménagement paysager, elle **doit** avoir le même type de fleur, ou la même couleur, ou les deux, que chaque autre carte Aménagement paysager qui lui est adjacente. Ne prenez pas en compte les cartes qui lui sont adjacentes diagonalement. Si ni le type de fleur, ni la couleur d'une carte Aménagement paysager ne correspond à au moins un de ces éléments sur **toutes** les cartes adjacentes, elle ne peut pas être placée là.



*Je veux placer dans mon village cette carte avec des pétunias rouges. Ni son type de fleur, ni sa couleur ne correspond à l'un de ces deux éléments sur la carte de gauche aussi je ne peux pas la placer ici. Je dois donc soit la placer ailleurs, soit choisir une autre carte.*

Vous **ne pouvez pas** placer une carte Aménagement paysager sur une autre carte de ce type (à l'exception des cartes Pelouse, voir plus loin).

Vous **n'êtes pas obligé** de placer une carte Aménagement paysager à côté de cartes que vous avez déjà posées.



À la place, je décide de placer dans mon village cette carte avec des roses rouges. Le type de fleur correspond à celui de la carte à gauche (des roses), et sa couleur correspond à celle de la carte située au-dessus (rouge), je peux donc la placer ici. La carte avec les lys bleus est adjacente diagonalement, et il n'est donc pas nécessaire qu'un des éléments de la carte lui corresponde.

Sous chaque carte Aménagement paysager sont indiqués un ou plusieurs éléments qui peuvent correspondre à des règles supplémentaires :



### *Arbres*

Un ou deux arbres peuvent être représentés sur chaque carte Arbre. Il peut s'agir de chênes, de bouleaux ou de saules. Les arbres de votre village peuvent vous rapporter des points en fonction de vos cartes Trophée.



### *Structures*

Quand vous jouez une carte Structure, vous devez immédiatement piocher et jouer une carte Trophée. Suivez les règles normales qui s'y rapportent (voir page 4).



### *Bassins*

Chaque Bassin dans votre village vous rapporte deux points en fin de partie.



### *Pelouses*

Aucune fleur n'est représentée sur les cartes Pelouse. Vous pouvez placer une carte Pelouse à côté de n'importe quelle carte Aménagement paysager et vice-versa. Vous pouvez aussi placer une carte Aménagement paysager sur une carte Pelouse tant que sa fleur ou sa couleur correspond à la fleur ou à la couleur de toutes les cartes adjacentes.

Si vous placez une carte sur une Pelouse, vous ne prenez pas en compte cette dernière lors du calcul de votre score.

## Fin de partie

La partie continue jusqu'à ce qu'il se produise une des choses suivantes :

- A) un joueur a neuf cartes Aménagement paysager visibles dans son village (chaque emplacement est utilisé)
- B) la pioche de cartes Aménagement paysager est vide
- C) la pioche de cartes Trophée est vide

Quand la fin de partie est déclenchée, le joueur actuel termine son tour puis le jeu continue dans le sens horaire jusqu'à la fin de la manche en cours. Ensuite, la partie prend fin et tous les joueurs calculent leur score :

- Vous gagnez un point si votre carte Village est face visible.
- Vous gagnez deux points pour chaque Bassin dans votre village.
- Vous marquez les points pour chaque carte Trophée de votre village en fonction des cartes Aménagement paysager de la même rangée ou de la même colonne.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Aménagement paysager visibles dans son village l'emporte.

S'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la Victoire.



Les points sont toujours indiqués à l'intérieur de ce symbole et le chiffre vous indique combien vous en gagnez grâce à cette carte.

## Exemple de calcul de points de victoire

C'est la fin de la partie et je vais calculer mes points de victoire. Ma carte Village est face visible, aussi je marque **un point**. J'ai également deux Bassins dans mon village, qui me rapportent **quatre points** supplémentaires.

Puis je calcule les points que me rapportent mes cartes Trophée. Je commence par les cartes dans la **rangée supérieure** :

Pour la carte Trophée à **gauche**, je marque des points si j'ai les trois types de fleurs dans cette colonne. Ce n'est pas le cas, je ne marque donc **aucun point**.

Pour la carte Trophée au **milieu**, je marque trois points pour chaque lys jaune de la colonne pour un total de **six points**.

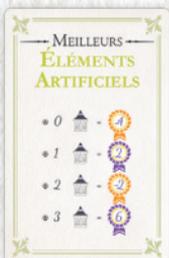
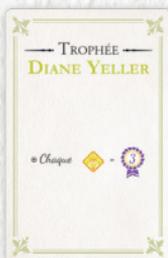
Pour la carte Trophée à **droite**, je n'ai qu'un seul type d'arbre (bouleau), aussi je ne marque que **trois points**.

Puis je marque les points pour les cartes Trophée de la **colonne de gauche** :

Pour la carte Trophée du **haut**, j'ai deux structures dans cette rangée aussi je **soustrais deux points**.

Pour la carte Trophée du **bas**, je gagne six points pour avoir trois cartes dans cette rangée, mais je perds aussi deux points à cause des deux bouleaux indiqués sur la carte à droite. Je marque donc un total de **quatre points**.

Mon score final est de **seize points** !



## *Partie en solitaire*

Pour les parties en solitaire, vous devez aménager votre village afin d'obtenir le plus de points possible. Jouez normalement en appliquant les modifications suivantes :

### *Cartes Aménagement paysager*

Vous devez toujours placer une carte Aménagement paysager dans votre village quand vous choisissez l'action «piocher et jouer une carte Aménagement paysager». S'il n'y a aucun emplacement où vous pouvez jouer une carte de ce type, vous ne pouvez pas choisir cette action.

### *Cartes Trophée*

Vous ne pouvez pas placer de cartes Trophée sur d'autres cartes Trophée (pour les recouvrir). Si vous n'avez aucun emplacement où poser une carte Trophée, vous ne pouvez pas choisir l'action «piocher et jouer une carte Trophée».

La seule exception à cette règle, a lieu quand vous placez une carte Structure dans votre village. Dans ce cas, vous pouvez placer la carte Trophée que vous venez de piocher sur une autre carte Trophée.

### *Fin de partie*

La partie se termine quand vous ne pouvez ou ne voulez pas placer d'autres cartes dans votre village. Si votre carte Village est face visible, vous pouvez l'utiliser. Si cela vous permet de continuer à jouer, vous pouvez le faire jusqu'à ce que vous n'avez plus la possibilité de placer d'autres cartes dans votre village.

Une fois la partie terminée, faites le total de vos points et consultez la table suivante pour savoir comment vous vous êtes débrouillé :

<i>Moins de 15</i>	<i>Dernière place du classement</i>
<i>16 – 25</i>	<i>Mention honorable</i>
<i>26 – 35</i>	<i>Seconde place</i>
<i>Plus de 35</i>	<i>Jardin anglais de l'année</i>





Auteur : Peer Sylvester

Illustrations : Joanna Rosa

Développement jeu : Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Conception graphique : Dídac Gurguí & Steven Meyer-Rassow

Première publication en Grande-Bretagne en 2020 par OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque déposée de Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020. Cette édition © 2020 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

Version française



Chef de projet : Gilbert Rodolphe

Traducteur : Philippe Teissier

Maquette : e-Dantès

Relecture : Alain Piccard -Dimitri Pawlowski

[www.origames.fr/jardinsanglais](http://www.origames.fr/jardinsanglais)

[sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)