

**Important !** Pour mieux s'imprégner du thème et pour faciliter la lecture, les mots « jetons » et « marqueurs » ont été retirés. Par exemple, au lieu de dire « jeton lavande » ou « marqueur coccinelle », nous avons juste écrit à la place « lavande », ou « coccinelle ».

# Pergola



Vous n'êtes pas forcé de lire ce livret. Vous pouvez visionner une vidéo expliquant les règles.

## CONTENU

## LIVRET DE RÈGLES

**POUR CHAQUE JOUEUR** (4 ensembles) :

plateau  
jardin



plateau de score



plateau cascade



plateau pergola



2 gouttes d'eau



4 pots de miel



grenouille



nichoir



pot à outils du joueur



plateau action



4 sortes d'outils :

15 pelles



15 râteliers



15 déplantoirs



18 binettes



plateau bassin



plateau feuilles



plateau porte-jetons  
et autres éléments



feuilles de  
score



porte-outils



**PLANTES :**

20 renoncules  
(10 en 2 couleurs)



33 roses trémières  
(11 en 3 couleurs)



26 magnolias  
(12 x 1 branche,  
14 x branche double)



19 feuilles de lavande



9 fleurs de lavande



30 feuilles (6 en 5 couleurs)



**INSECTES ET AUTRES ÉLÉMENTS :**

9 petites libellules



8 libellules  
moyennes et  
4 grandes libellules



30 papillons



30 coccinelles



40 abeilles



16 lanternes  
(4 de 4 sortes)



1

**Important !** Avant votre première partie, répartissez les plantes et les insectes dans le porte-jetons comme indiqué sur l'image.



## MISE EN PLACE

**Important !** Avant votre première partie, placez-les éléments suivants dans chacun des pots à outils : 2 gouttes d'eau, 4 pots de miel, 1 grenouille et 1 nichoir (la grenouille et le nichoir doivent être de la même couleur).



### Mise en place des joueurs

Tout le monde prend un plateau jardin **A**, un plateau pergola **B**, un plateau cascade **C**, et un plateau de score **D**. Placez ces éléments comme indiqué sur l'image ci-dessous.

Tout le monde reçoit aussi un pot **E** avec les éléments suivants : 1 grenouille **F**, 2 gouttes d'eau **G**, 4 pots de miel **H** et 1 nichoir **I**. Placez ces éléments sur votre plateau selon les informations suivantes :

**Grenouille.** Placez-la dans votre jardin.

**2 gouttes d'eau.** Placez-les sur les emplacements de départ de la cascade.

**4 pots de miel.** Placez-les sur le banc devant votre pergola, côté vide visible.

**Nichoir.** Placez-le dans votre jardin.

**Pot à outils.** Après avoir placé tous les éléments dans le pot sur les plateaux, placez le pot à outils à côté de votre plateau jardin. Le pot doit avoir un carton qui le recouvre avec 15 trous que vous utiliserez pour stocker les outils que vous gagnez pendant la partie.

Remettez les pots inutilisés et tous les éléments dans la boîte.

### Porte-jetons **J**

Sortez le grand porte-jetons de la boîte, avec le plateau bassin et placez-le au centre de la table, pour qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.

### Plateau feuilles **K**

Mélangez les feuilles, puis créez 3 piles égales. Placez-les sur le plateau feuilles. Placez le plateau à côté du porte-jetons.



**L**



**H**



**F**



**J**

**C**

**G**



**D**



### Outils et plateau action **L**

Placez le plateau action pour qu'il soit accessible à tous les joueurs du côté 2 à 4 joueurs. Triez les outils par sorte et placez-les à côté du plateau action. En fonction du nombre de joueurs, utilisez les outils suivants :

2 joueurs :



3 joueurs :



4 joueurs :



Placez les outils inutilisés dans le grand porte-jetons (sous le plateau bassin).

Mélangez les outils séparément (par exemple dans une partie à 2 joueurs, mélangez juste les pelles et les binettes séparément). Puis vous les placez dans l'ordre donné dans le pot à outils **M**. Ensuite, prenez 4 pelles et placez-les au-dessus du plateau action pour qu'il y ait 1 pelle au-dessus de chaque case action.

### Bassin **N**

Séparez les 4 sortes de libellules moyennes et de grandes libellules, 3 libellules de chaque. Vous pouvez les reconnaître grâce à l'image sur les libellules. Placez-les ensuite sur 4 nénuphars clairs du bassin. Les libellules doivent être placées sur les nénuphars triées par sorte et dans des sets spécifiques :

**Parties à 2 ou 3 joueurs.** Placez une pile de 2 libellules sur chaque nénuphar. La grande libellule est placée sur la moyenne. Placez les libellules restantes dans le porte-jetons sous le bassin, vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie.

**Parties à 4 joueurs.** Placez une pile de 3 libellules sur chaque nénuphar. La grande libellule est placée sur les 2 moyennes libellules.



Placement des libellules dans une partie à 4 joueurs.

**Vous êtes prêts à jouer !**



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Dans *Pergola*, vous êtes un jardinier qui fait pousser des plantes pour attirer de magnifiques insectes. Votre réussite dépend de l'aspect de votre jardin ainsi que de la manière dont vous l'avez rempli.

Pendant la partie, vous choisissez des outils qui vous donnent des plantes, des insectes ou des lanternes et vous réalisez les actions qui s'y rapportent : vol d'oiseaux, saut de la grenouille, écoulement de l'eau ou vol d'insectes.

Chacun d'entre vous jouera 15 tours, après quoi vous compterez vos points.

Votre résultat final dépendra de comment vous aurez créé votre jardin.

Les règles du mode solo se trouvent pages 14-15.

### TOUR D'UN JOUEUR

La dernière personne à avoir jardiné devient le premier joueur (si personne ne correspond à la description, le premier joueur est la personne qui porte les vêtements les plus colorés). Ensuite, vous jouez vos tours dans le sens horaire.

Le tour d'un joueur comporte 4 étapes :

- 1 Prendre un outil,
- 2 Enrichir votre jardin,
- 3 Réaliser une action,
- 4 Nettoyer.



### 1 Prendre un outil

Prenez 1 outil parmi les 4 disponibles au-dessus du plateau action et placez-le à côté de votre jardin. Ensuite, prenez les éléments indiqués sur l'outil, par exemple, pour un outil avec une feuille de lavande et une rose trémière bleue, vous recevez une feuille de lavande et une rose trémière bleue. Vous pouvez prendre les éléments sur l'outil dans n'importe quel ordre.



**Important !** Chaque outil est juste au-dessus d'une case action. Lorsque vous choisissez un outil, vous choisissez aussi l'action qui se trouve en dessous et que vous réaliserez à l'étape 3 de votre tour (voir la section Réaliser une action page 5).

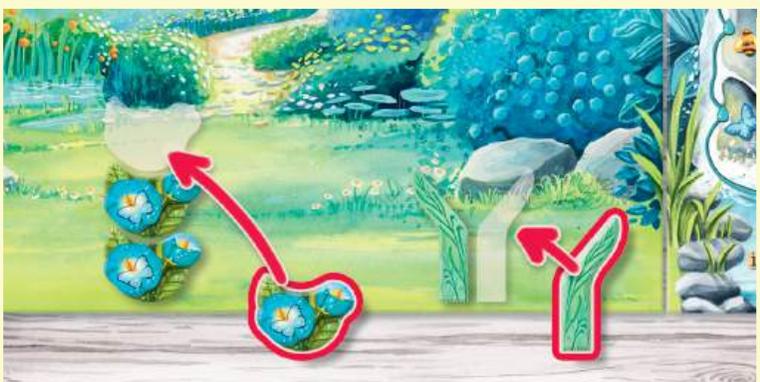


**Exemple.** Jane choisit l'outil qui est juste au-dessus de l'action écoulement de l'eau et le prend. Elle prend ensuite dans le porte-jetons les éléments indiqués sur l'outil. Elle prend donc une rose trémière bleue et une feuille de lavande.

## 2 Enrichir votre jardin

Placez les éléments pris dans votre jardin.

**Important !** Tous les éléments pris ne sont pas placés dans le jardin de la même manière. Les plantes sont placées en fonction des règles sur les pages 6 à 9. Les insectes peuvent être placés sur les emplacements indiqués sur les plantes, mais ce n'est pas obligatoire. Les règles détaillées sur le placement et le score des insectes se trouvent de la page 6 à 9.



**Exemple.** Lors de l'étape précédente, Jane a pris les éléments indiqués sur son outil : une feuille de lavande et une rose trémière. Elle les place maintenant dans son jardin.

## 3 Réaliser une action

L'outil que vous avez choisi lors de l'étape 1 était au-dessus d'une case action particulière (voir ci-dessous). Maintenant, vous devez réaliser l'action indiquée.

Il y a 4 actions disponibles sur le plateau :



Vol de 0, 1 ou 2 insectes.



Vol d'oiseaux.



Écoulement de l'eau.



Saut de grenouille.

Les descriptions détaillées des actions se trouvent pages 10 et 11.



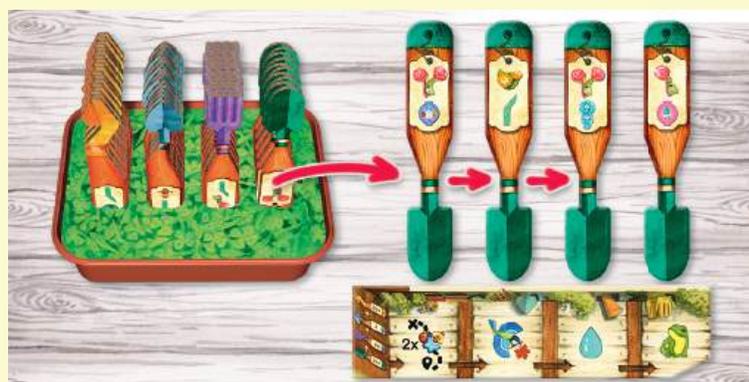
**Exemple.** Jane a pris un outil qui se trouvait au-dessus de l'action écoulement de l'eau, elle doit donc maintenant réaliser cette action.

## 4 Nettoyer

Il y a maintenant un espace vide dans la rangée des outils. Pour le remplir, faites glisser les outils dans la direction indiquée sur le plateau action.

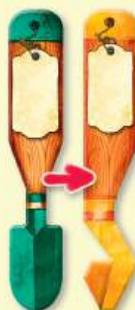
Ensuite, prenez un nouvel outil dans le porte-jetons et placez-le au-dessus de la case action vol d'insectes.

Placez l'outil utilisé dans un emplacement vide de votre pot à outils. Le nombre total d'outils dans le pot indique le nombre de tours que vous avez joués.

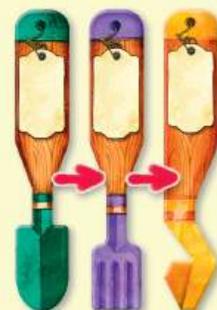


Si une sorte d'outils était épuisée dans le porte-jetons, remplacez l'outil manquant par un outil d'une sorte différente. L'ordre dans lequel placer les outils dépend du nombre de joueurs.

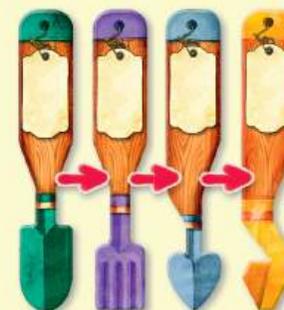
2 joueurs :



3 joueurs :



4 joueurs :



S'il n'y a plus de série d'outils dans le porte-jetons, cela signifie que la partie est terminée et que chacun d'entre vous a réalisé 15 tours (voir la section Fin de la partie ci-dessous).



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après que chacun d'entre vous a réalisé 15 tours et que par conséquent vous avez 15 outils dans votre pot à outils.

Il est temps de procéder au décompte des points : chacun d'entre vous prend une page du bloc de feuilles de score et inscrit les points marqués pour chaque catégorie.

Le détail des règles pour marquer des points se trouve dans les pages suivantes à côté des descriptions des éléments du jeu.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire !

## PLANTES ET INSECTES

### ROSE TRÉMIÈRE

La rose trémière rose est le type d'alcea le plus répandu. Elle semble avoir toujours été présente dans les jardins. Malgré son nom, elle pousse en différentes couleurs. Nous ne sommes pas sûrs des raisons de son apparition dans nos jardins. Il est possible qu'elle soit arrivée de Chine, mais elle ne s'y trouve pas à l'état sauvage. Il est probable que ce soit une espèce hybride artificiellement créée et venant d'autres espèces d'alcea. Si vous la trouvez quelque part dans un pré ou à côté d'une route, cela signifie qu'elle y a poussé grâce à des graines portées par le vent au-dessus des clôtures.

#### COMMENT POUSSENT-ELLES ?

Les fleurs de rose trémière sont en 3 couleurs (bleu, jaune et rouge). Chaque couleur crée une plante différente. Vous ne pouvez pas planter une rose trémière multicolore dans votre jardin.

Vous pouvez placer le première rose trémière d'une couleur donnée n'importe où dans votre jardin. La prochaine rose trémière de **cette même couleur** doit être ajoutée à une autre déjà existante.

Chaque fleur de rose trémière a une case avec une icône sur laquelle vous pouvez placer un papillon.

**Exemple.** Jane ajoute une rose trémière bleue à une colonne de fleurs de rose trémière bleue dans son jardin.



#### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Les fleurs de rose trémière rapportent des points par série. Une série est une rangée de fleurs de rose trémière de couleur différente.

Chaque série de 3 fleurs de rose trémière de 3 couleurs différentes rapporte 6 points.

Chaque série de 2 fleurs de rose trémière de 2 couleurs différentes rapporte 3 points.

Chaque fleur de rose trémière seule rapporte 1 point.

**Exemple.** Jane a 2 séries de fleurs de rose trémière de 3 couleurs différentes (soit 12 points au total, 6 points pour chaque série), 1 série de 2 couleurs différentes (soit 3 points) et 1 fleur seule qui ne fait pas partie d'une série (soit 1 point). À la fin de la partie, Jane reçoit  $6 + 6 + 3 + 1 = 16$  points pour les fleurs de rose trémière dans son jardin.



## PAPILLONS

Les papillons adultes sont toujours les bienvenus dans les jardins. Ils ne sont pas que beaux, ils aident aussi à la pollinisation des fleurs lorsqu'ils se déplacent d'une fleur à l'autre et boivent le nectar avec leur longue trompe. Cependant, les jeunes chenilles vivent des moments plus difficiles pour trouver grâce à nos yeux, nous voisins humains. Non seulement elles mangent les feuilles des fleurs que nous plantons, mais nous les trouvons rarement belles sous cette forme.

#### OÙ SE TROUVENT-ILS ?

Les papillons se posent sur les fleurs de rose trémière.

Chaque fleur de rose trémière a un emplacement sur lequel le papillon peut se poser. Il ne peut y avoir que 1 papillon par fleur de rose trémière. Vous pouvez placer les papillons sur n'importe quelle case d'une rose trémière qui n'a pas déjà de papillon.



Vous ne devez pas placer les papillons de bas en haut ou dans un ordre particulier. S'il y a un emplacement libre sur une rose trémière, vous pouvez placer un papillon dessus.



Si un papillon n'a pas d'emplacement sur lequel se poser, vous pouvez le placer librement dans le jardin où il vole.

Vous pourrez placer ce papillon volant plus tard sur une rose trémière avec une action vol d'insectes pendant 1 de vos tours.

#### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Chaque papillon est comptabilisé séparément. La valeur de chaque papillon dépend du niveau sur lequel se trouve la fleur de rose trémière.

- Si le papillon est sur le 1<sup>er</sup> niveau, il rapporte 1 point.
- Si le papillon est sur le 2<sup>e</sup> ou le 3<sup>e</sup> niveau, il rapporte 2 points.
- Si le papillon est sur le 4<sup>e</sup> niveau ou plus haut, il rapporte 3 points.

Les papillons qui ne sont pas sur une des fleurs de rose trémière ne rapportent pas de points, à moins que vous ne les utilisiez pour remplir un pot de miel ou pour obtenir un bonus de cascade (voir ci-dessous).

**Exemple.** Jane a 6 papillons, 1 qui est simplement en train de voler (et il ne rapporte pas de points). À la fin de la partie, elle marque  $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$  points au total pour les papillons dans son jardin.



Un des pots de miel à côté de la ruche sur le plateau pergola rapporte 1 point pour chaque papillon dans le jardin, sans tenir compte du lieu où il se trouve dans le jardin.



Il y a un bonus en bas de la cascade qui vous rapportera 1 point pour chaque série de papillon, coccinelle et abeille dans le jardin, sans tenir compte des lieux où ils se trouvent dans le jardin.





## MAGNOLIA

Les magnolias viennent d'Asie et d'Amérique, cependant ils sont répandus partout dans le monde. Leurs impressionnantes fleurs blanches ou roses fleurissent au début du printemps lorsque les autres arbres commencent leurs bourgeons. Les magnolias ont aussi fleuri très tôt dans l'histoire de notre planète ; il semblerait qu'ils soient apparus il y a 95 millions d'années. Ils étaient alors pollinisés par les scarabées, une tradition qui se poursuit aujourd'hui.

### COMMENT POUSSENT-ILS ?

Les magnolias poussent sous la forme d'arbre. Dans le jeu, les magnolias apparaissent soit comme une branche simple, soit comme une double branche qui permet à l'arbre de s'étendre. Le premier magnolia peut être placé n'importe où dans votre jardin. Ensuite, ajoutez les prochains niveaux aux bourgeons gratuits des magnolias déjà placés (voir l'image).

Chacune des branches de magnolia a une case réservée avec une icône sur laquelle vous pouvez placer une coccinelle.



**Exemple.** Jane place un autre magnolia. Elle peut le placer sur n'importe quel emplacement avec une étoile.

### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Les magnolias rapportent des points en fonction du niveau sur lequel ils se trouvent.

Les **niveaux 1 à 3** rapportent 1 point pour chaque magnolia sur ces niveaux.

Le **niveau 4** rapporte 2 points pour chaque magnolia sur ce niveau.

Les **niveaux 5 et après** rapportent 3 points pour chaque magnolia sur ces niveaux.

Lors du décompte, les sortes de magnolias (simple ou branche double) n'ont pas d'importance. Seule la pièce physique de l'élément du jeu est comptée.

**Exemple.** Jane a 4 magnolias aux niveaux 1, 2 et 3 (qui rapportent 1 point chacun), 2 au niveau 4 (qui rapportent 2 points chacun) et 1 au niveau 5 (qui rapporte 3 points). À la fin de la partie, elle marque  $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 3 = 11$  points pour les magnolias dans son jardin.



## COCCINELLES

Les couleurs contrastées des coccinelles sont un avertissement aux prédateurs qui signifie « Attention, je suis porteuse d'une substance infecte et irritante ! » Si un oiseau ignore l'avertissement et essaye de manger une coccinelle, il va probablement s'en souvenir pendant longtemps. Malheureusement, cela n'aidera pas cette coccinelle en particulier, mais cela pourrait bien en sauver d'autres dans le futur. Le nombre de points sur le dos d'une coccinelle est particulier à son espèce. La coccinelle la plus répandue en Europe est la coccinelle à sept points.

### OÙ SE TROUVENT-ELLES ?

Les coccinelles se trouvent sur les magnolias.

Chaque magnolia a un emplacement pour une coccinelle. Il ne peut y avoir que 1 coccinelle sur 1 case. Vous pouvez placer des coccinelles sur n'importe quelle case d'un magnolia qui n'a pas déjà de coccinelle placée.

Vous ne devez pas placer les coccinelles de bas en haut ou dans un ordre spécifique. S'il y a un emplacement vide sur un magnolia, vous pouvez placer une coccinelle dessus.



Si une coccinelle n'a pas d'emplacement sur lequel se poser, vous pouvez la placer librement dans le jardin où elle vole. Vous pourrez placer cette coccinelle volante plus tard sur un magnolia avec une action vol d'insectes pendant 1 de vos tours.

### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Chaque coccinelle rapporte des points séparément. Cependant, la valeur de 1 coccinelle dépend du **nombre total de coccinelles** sur un niveau donné.

- S'il y a 1 coccinelle sur un niveau donné, la coccinelle rapporte 1 point.
- S'il y a 2 coccinelles sur un niveau donné, chacune rapporte 2 points.
- S'il y a 3 coccinelles sur un niveau donné, chacune rapporte 3 points.



**Exemple.** Jane a 4 coccinelles. 3 d'entre elles sont sur le même niveau (soit chacune 3 points) et 1 est seule sur son niveau (elle rapporte 1 point). À la fin de la partie, Jane marque  $3 + 3 + 3 + 1 = 10$  points pour les coccinelles dans son jardin.



Un des pots de miel à côté de la ruche sur le plateau pergola rapporte 1 point pour chaque coccinelle présente dans le jardin, sans tenir compte du lieu où elle se trouve dans le jardin.



Il y a un bonus en bas de la cascade qui vous rapportera 1 point pour chaque série de papillon, coccinelle et abeille dans le jardin, sans tenir compte des lieux où ils se trouvent dans le jardin.





## RENONCULES

La plupart des renoncules de l'espèce clematis genus que nous faisons pousser dans nos jardins sont des plantes rampantes qui poussent en « grimpant » sur un support. Comme elles sont retenues par des vrilles préhensiles, elles ne peuvent pas pousser sur des parois lisses. Cependant, elles sont parfaites sur des clôtures allant du métal à des poteaux, des parois de panneaux et bien sûr des pergolas. Les jardiniers aiment tellement ces belles plantes qu'ils ont créé quelques milliers de variétés multicolores.

### COMMENT POUSSENT-ELLES ?

Il y a deux sortes de renoncules dans le jeu : des petites (violette) et des grandes (bleues). Elles sont placées sur la pergola au-dessus de la ruche.

Chaque renoncule a une case dédiée (ou 2 cases pour les grandes bleues) avec une icône où vous pouvez placer une abeille.

Lorsque vous placez une abeille sur une renoncule, elle commence à produire du miel (voir Pots de miel page 12).



### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Chaque paire de renoncules de différentes tailles rapporte 3 points (qu'il y ait une abeille ou pas).

**Exemple.** Jane a 2 paires de renoncules de tailles différentes (chaque paire lui rapporte 3 points) et 1 renoncule sans paire (qui ne rapporte pas de points). À la fin, Jane marque  $3 + 3 = 6$  points pour les renoncules dans son jardin.



## ABEILLES

Il n'y a aucun autre insecte qui n'a rendu plus de services à l'être humain que l'abeille domestique. Elle a été domestiquée dans les temps anciens et a depuis partagé son miel et sa cire en échange d'un abri et de soins. Un essaim d'abeilles parfaitement coordonné avec des milliers d'abeilles au service d'une reine a été le symbole d'organisation pendant des années. Et lorsqu'il est question de polliniser les plantes, les abeilles sont inégalables aussi bien pour les jardins sauvages que les jardins domestiques.

### OÙ SE TROUVENT-ELLES ?

Les abeilles se trouvent sur 2 plantes : les renoncules et les fleurs de lavande. Il ne peut y avoir que :

- 1 seule abeille sur une petite renoncule.
- 2 abeilles sur une grande renoncule.
- 3 abeilles sur une lavande.



Si une abeille n'a pas d'emplacement sur lequel se poser, vous pouvez la placer librement dans le jardin où elle vole.

Vous pourrez placer cette abeille volante plus tard sur une plante avec une action vol d'insectes pendant 1 de vos tours.



### COMMENT MARQUER DES POINTS ?

Les abeilles rapportent des points seulement pour les plantes complètement occupées. Si, par exemple, il n'y a que 2 abeilles sur une lavande (pas 3), vous ne recevez aucun point.



- 1 abeille sur une petite renoncule rapporte 2 points.
- 2 abeilles sur une grande renoncule rapportent 4 points.
- 3 abeilles sur une lavande rapportent 8 points.

**Exemple.** Jane a 7 abeilles. Deux renoncules sont complètement occupées, ce qui lui rapporte 6 points (2 points pour la petite renoncule et 4 points pour la grande renoncule). Il y a aussi une lavande complètement occupée qui rapporte à Jane 8 points. La deuxième lavande n'a que 1 seule abeille, elle ne rapporte donc aucun point. Jane reçoit  $2 + 4 + 8 = 14$  points.



Il y a un bonus en bas de la cascade qui vous rapportera 1 point pour chaque série de papillon, coccinelle et abeille dans le jardin, sans tenir compte de leur localisation dans le jardin.





## LAVANDE (FEUILLES ET FLEURS)

C'est toujours magnifique d'observer la lavande. Ses feuilles sont vertes même en hiver et les minuscules fleurs, d'un superbe violet « lavande », couleur donnée d'après la fleur elle-même, attirent les abeilles et les bourdons pendant tout l'été. Elle est aussi cultivée dans de grands champs où elle crée des tapis de fleurs violettes à perte de vue. Les fleurs sont transformées pour fabriquer de l'huile de lavande et sont utilisées dans les parfums et l'industrie des cosmétiques.

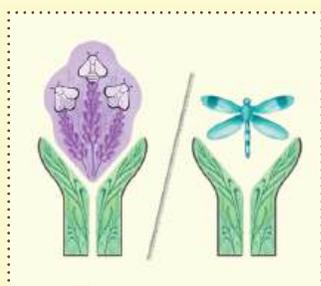
### COMMENT Pousse-t-elle ?

La base de la lavande est un groupe de 2 feuilles.

Chaque fois que vous créez un groupe de 2 feuilles de lavande, vous pouvez prendre une fleur de lavande ou une petite libellule. Placez l'élément choisi entre la paire de feuilles. Une fois placé, l'élément y reste jusqu'à la fin de la partie, vous ne pouvez pas le déplacer ou le remplacer.

Chaque fleur de lavande a 3 emplacements sur lesquels vous pouvez placer des abeilles.

**Exemple.** Jane prend sa 6<sup>e</sup> feuille de lavande. Elle crée ainsi sa 3<sup>e</sup> paire de feuilles de lavande. Auparavant, Jane avait pris des libellules, mais cette fois elle décide de prendre une fleur de lavande qu'elle place entre les feuilles.



### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



Chaque feuille de lavande rapporte 2 points.

Une fleur de lavande ne rapporte pas de points, cependant, elle aide à obtenir des points en y plaçant des abeilles (voir Abeilles page 8).

Les points rapportés par les libellules sont décrits dans les paragraphes suivants.

**Exemple.** Jane a 7 feuilles (chacune rapportant 2 points). À la fin de la partie, Jane marque  $2 \times 7 = 14$  points pour les feuilles de lavande dans son jardin.



## LIBELLULES

Quatre ailes transparentes, un long abdomen et une paire de grands yeux, les libellules peuvent difficilement être confondues avec d'autres animaux. Dans le monde des insectes, la seule vue d'une libellule devrait déclencher la peur, car ce sont des prédateurs accomplis qui attrapent leur proie en plein vol. Cependant, avant d'être assez grandes pour parcourir nos jardins, elles passent leur jeunesse en vivant sous l'eau sous forme de larve. Mais même sous cette forme, ce sont de formidables chasseresses.

### OÙ SE TROUVENT-ELLES ?

Les petites libellules se trouvent sur les paires de feuilles de lavande. Les moyennes et les grandes libellules ne se posent pas sur des plantes, mais elles volent librement dans les jardins.

**Important !** Une libellule ne peut pas être déplacée par une action vol d'insectes.



Vous pouvez recevoir une petite libellule lorsque vous créez une paire de feuilles de lavande. Vous recevez de moyennes et grandes libellules lorsque vous réalisez les actions saut de grenouille et que vous remplissez les conditions (voir Saut de grenouille page 11).

### COMMENT MARQUER DES POINTS ?



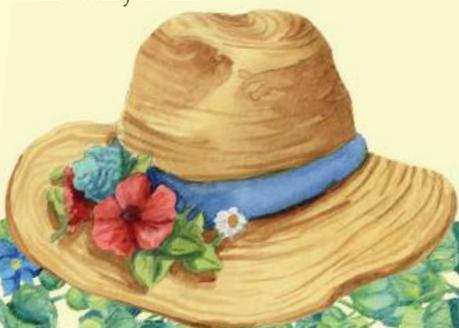
Chaque libellule rapporte des points séparément.

- Une grande libellule rapporte 5 points.
- Une libellule moyenne rapporte 3 points.
- Une petite libellule rapporte 1 point.

**Exemple.** Jane a 4 libellules, 2 grandes (chacune rapporte 5 points), 1 moyenne (qui lui rapporte 3 points) et 1 petite (qui lui rapporte 1 point). Jane marque  $5 + 5 + 3 + 1 = 14$  points.



Il y a un bonus en bas de la cascade qui vous rapporte 1 point pour chaque libellule dans le jardin, quelle que soit sa taille.



## ACTIONS

### VOL D'INSECTES

#### COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL ?

Prenez 2 insectes de votre jardin (coccinelle, abeille ou papillon) et placez-les sur des plantes qui ont des emplacements libres pour les insectes en question.



*Vous n'êtes pas obligé de réaliser l'action vol d'insectes en entier. Si vous le souhaitez, vous pouvez ne déplacer qu'un seul insecte, voire aucun. Avec cette action vous pouvez déplacer à la fois des insectes qui sont déjà sur vos plantes, mais aussi ceux qui volent dans votre jardin. Rappelez-vous que les libellules ne peuvent pas changer d'emplacements, vous ne pouvez déplacer que les coccinelles, les abeilles et les papillons.*

**Exemple.** Jane réalise l'action vol d'insectes. Lors des tours précédents, elle a gagné beaucoup de magnolias et elle a maintenant des emplacements pour poser des coccinelles. Elle déplace 2 coccinelles pour qu'elles puissent être sur le même niveau que celui de la 3e coccinelle. Maintenant, chaque coccinelle rapporte 3 points à Jane.



**Exemple.** Jane a un papillon qui vole dans le jardin (il n'est pas posé sur une plante), elle utilise donc son action vol d'insectes pour le placer sur une rose trémière à un niveau élevé. Ensuite, elle déplace 1 abeille de sa renoncule sur une fleur de lavande. Cela ne fait pas perdre à Jane le pot de miel qu'elle avait déjà gagné (voir Pots de miel page 12).



### VOL D'OISEAUX ET FEUILLES

#### COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL ?

Prenez la première feuille d'une des 3 piles.

Chaque feuille montre un insecte, cela peut être une coccinelle, une abeille ou un papillon. Après avoir pris la feuille, placez-la sur le nichoir, puis prenez l'insecte qui est représenté sur la feuille et placez-le dans votre jardin, soit sur une plante correspondante, soit en vol dans le jardin.

Certaines feuilles comportent aussi une action supplémentaire vol d'insectes. Elle fonctionne comme l'action vol d'insectes normale décrite à gauche, mais **vous ne pouvez déplacer que 1 seul insecte**. Réalisez l'action juste après avoir pris la feuille en question.



*Dans les très rares occasions où il ne resterait plus de feuilles, pendant une action vol d'oiseaux, vous pouvez prendre un papillon, une coccinelle ou une abeille. Vous choisissez l'insecte que vous voulez prendre.*

**Exemple.** Jane réalise l'action vol d'oiseaux. Elle choisit une feuille d'une des piles. Elle prend le papillon représenté sur la feuille et le place sur une rose trémière. Enfin, elle place la feuille sur le nichoir, à côté de la feuille qu'elle avait prise auparavant.



#### COMMENT LES FEUILLES RAPPORTENT-ELLES DES POINTS ?

À la fin de la partie, chaque feuille de **couleur différente** sur un nichoir vous rapporte 1 point.

**Exemple.** Jane a gagné 6 feuilles dans 4 couleurs différentes pendant la partie, chaque couleur lui rapporte 1 point. Jane reçoit 4 points.



*Un des pots de miel à côté de la ruche sur le plateau pergola rapporte 1 point pour chaque série de 2 feuilles sur votre nichoir, sans tenir compte des couleurs.*





## SAUT DE GRENOUILLE

Lorsque vous réalisez cette action pour la première fois, prenez la grenouille dans votre jardin et placez-la sur un des nénuphars dans le bassin. Si votre grenouille est déjà dans le bassin, sautez sur un nénuphar adjacent (adjacent signifie ici qui sont directement l'un à côté de l'autre).

### NÉNUPHAR AVEC UN INSECTE

Il y a des icônes d'insectes sur les nénuphars. Lorsque vous sautez sur un de ces nénuphars, recevez immédiatement l'insecte en question, puis placez-le dans votre jardin soit sur une plante correspondante, soit vous le laissez voler dans le jardin.

**Exemple.** Jane fait sauter sa grenouille sur un nénuphar avec une icône d'abeille. Ensuite, elle prend une abeille dans le porte-jetons et la place dans son jardin. Elle peut la placer sur la plante correspondante ou à n'importe quel endroit du jardin si toutes ses plantes sont occupées.



### NÉNUPHAR AVEC UNE LIBELLULE

L'exception à la règle ci-dessus concerne les nénuphars avec des libellules. Pour pouvoir sauter sur de tels nénuphars, vous devez d'abord remplir toutes les conditions de la libellule représentée. Si vous ne les remplissez pas, vous ne pouvez pas réaliser un tel saut. Les conditions sont décrites ci-dessous :



• Vous devez avoir au moins 4 magnolias de n'importe quelle taille dans votre jardin.



• Vous devez avoir au moins 4 roses trémières de n'importe quelle couleur dans votre jardin.



• Vous devez avoir au moins 4 renoncules de n'importe quelle taille dans votre jardin.



• Vous devez avoir au moins 4 feuilles de lavande dans votre jardin.

Si vous remplissez les conditions de la libellule décrites ci-dessus, vous pouvez faire sauter votre grenouille sur le nénuphar avec la libellule représentée. S'il y a des libellules sur le nénuphar, prenez la première et placez-la dans votre jardin. S'il n'y a pas de libellules sur le nénuphar, alors le saut n'a aucun effet.

**Important !** Vous ne gagnez que 1 seule libellule par condition. Si vous voulez obtenir une autre libellule, vous devez remplir d'autres conditions.



Si c'est votre premier saut (votre grenouille n'est pas encore dans le bassin), vous pouvez sauter immédiatement sur un nénuphar avec des libellules, si vous en remplissez les conditions.



**Exemple.** Jane saute sur un nénuphar avec des libellules qui ont pour conditions d'avoir 4 roses trémières. Elle peut le faire, car elle a déjà 6 roses trémières. Il y a 2 libellules sur le nénuphar, alors Jane prend la grande libellule et la place librement à voler dans son jardin. Quel que soit le nombre de roses trémières que Jane a, elle ne peut plus prendre une autre libellule avec les conditions de roses trémières pour le reste de la partie.



## ÉCOULEMENT DE L'EAU

Déplacez 1 de vos 2 gouttes d'eau de 1 case vers le bas de la cascade. Les gouttes d'eau se déplacent le long des courants visibles sur la cascade. Une goutte d'eau descend les pierres jusqu'à ce qu'elle atteigne le bas de la cascade.



Vous ne pouvez pas avoir 2 gouttes d'eau sur la même case. Lorsque les deux gouttes d'eau atteignent le bas de la cascade, au lieu de déplacer la goutte d'eau, vous pouvez prendre un papillon, une coccinelle ou une abeille et la placer dans votre jardin.

### UNE GOUTTE D'EAU SUR UNE PIERRE

Chaque pierre qui permet à une goutte d'eau de s'arrêter possède une icône d'insecte. Lorsque vous déplacez une goutte d'eau sur une telle pierre, prenez immédiatement l'insecte correspondant et placez-le dans votre jardin sur la plante correspondante ou laissez-le voler.



**Exemple.** Jane veut obtenir une coccinelle. Elle déplace donc une goutte d'eau sur une pierre avec une icône de coccinelle, puis elle prend une coccinelle dans le porte-jetons et la place dans son jardin.

### UNE GOUTTE D'EAU EN BAS DE LA CASCADE

Lorsque la goutte d'eau atteint le bas de la cascade (vous la déplacez sur la dernière case), prenez un papillon, une coccinelle ou une abeille. Le bas de la cascade vous permet aussi de gagner un bonus qui vous rapportera des points à la fin de la partie.

Vous pouvez gagner au **maximum 2 bonus** pendant la partie.



Gagnez 1 point pour chaque série de papillon + coccinelle + abeille dans votre jardin, sans tenir compte de l'endroit où ils sont (l'insecte dont vous avez le moins d'exemplaires vous indique combien de séries vous avez).



Gagnez 1 point pour chaque libellule dans votre jardin, sans tenir compte de sa taille.



Gagnez 2 points pour chaque pot de miel rempli.

**Important !** Vous pouvez choisir chaque bonus une seule fois chacun. Si vos deux gouttes d'eau atteignent le bas de la cascade, vous devez les placer sur différents emplacements de bonus.



**Exemple.** Jane déplace sa goutte d'eau en bas de la cascade. Elle peut choisir n'importe lequel des 3 insectes, elle prend un papillon. Comme bonus, elle choisit les points supplémentaires pour ses séries d'insectes. Elle place la goutte d'eau sur la case bonus pour l'indiquer.



## AUTRES ÉLÉMENTS



### LANTERNES

#### COMMENT FONCTIONNENT-ELLES ?

Lorsque vous recevez une lanterne, placez-la n'importe où dans votre jardin avec l'icône visible.

Chaque lanterne vous offre un bonus à usage unique. Vous pouvez seulement gagner le bonus **lors de votre tour** et lorsque vous pouvez l'appliquer (voir la description des lanternes ci-dessous).

Après avoir utilisé une lanterne, retournez-la de manière à ne plus voir l'icône.

Il y a 4 sortes de lanternes dans le jeu :



Après avoir réalisé un écoulement de l'eau, refaites l'action (avec la même goutte d'eau ou une différente).



Après avoir réalisé un saut de grenouille, faites un nouveau saut.



Lorsque vous prenez une coccinelle, un papillon ou une abeille, prenez un autre insecte **de la même sorte**.



Lorsque vous choisissez un outil, vous pouvez réaliser une action différente de celle associée à cet outil.



*Vous pouvez avoir plus de 1 lanterne du même type. Vous pouvez utiliser plus de 1 lanterne lors du même tour. Vous pouvez aussi utiliser la lanterne pendant le même tour où vous l'avez reçue.*

#### COMMENT MARQUER DES POINTS ?

Les lanternes ne rapportent pas de points à la fin de la partie, à moins de remplir un pot de miel particulier (voir les Pots de miel à droite).

**Exemple.** Jane réalise une action saut de grenouille et elle saute sur un nénuphar avec des libellules pour obtenir une grande libellule. Ensuite, elle utilise son bonus de lanterne qui lui permet de réaliser un saut de grenouille supplémentaire et elle saute sur un nénuphar avec une icône de papillon. Elle prend donc un papillon et le place dans son jardin.



*Un des pots de miel à côté de la ruche sur le plateau pergola rapporte 1 point pour chaque lanterne utilisée ou non dans votre jardin.*



## POTS DE MIEL

#### COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL ?

Lorsqu'il y a un certain nombre d'abeilles **sur les renoncules de la pergola**, vous pouvez pendant votre tour remplir en plus un pot de miel.

Vous pouvez remplir jusqu'à 3 pots de miel pendant la partie. Pour indiquer que le pot de miel est rempli, retournez-le sur la face miel visible. Vous pouvez remplir les pots de miel en fonction du nombre d'abeilles posées sur les renoncules de votre pergola.

- Remplissez le premier pot après avoir placé 4 abeilles.
- Remplissez le deuxième après avoir placé 7 abeilles.
- Remplissez le troisième après avoir placé 9 abeilles.



Vous n'avez pas besoin de commencer à placer de nouvelles abeilles. Les abeilles utilisées pour 1 pot comptent toujours lorsque vous voulez en remplir un nouveau.



*Lorsque vous remplissez les pots, il doit y avoir un certain nombre d'abeilles sur vos renoncules. Pendant vos prochains tours, vous pouvez déplacer ces abeilles avec une action vol d'insectes sans perdre les pots déjà pleins. Pour pouvoir remplir un autre pot de miel, vous aurez besoin du nombre suivant d'abeilles sur les renoncules.*

#### COMMENT RAPPORTENT-ILS DES POINTS ?

Chaque pot de miel rapporte des points pour l'élément inscrit dessus :



1 point pour chaque papillon dans votre jardin (sur des roses trémières ou en train de voler).



1 point pour chaque série de 2 feuilles récupérées, sans tenir compte de leur couleur.



1 point pour chaque coccinelle dans votre jardin (sur des magnolias ou en train de voler).



1 point pour chaque lanterne utilisée et inutilisée dans votre jardin.

**Exemple.** Jane a un pot de miel qui lui rapporte 1 point supplémentaire pour chaque papillon dans son jardin. Elle a 5 papillons sur des roses trémières et 1 en train de voler. Elle a donc 6 papillons. Cela lui rapportera 6 points à la fin de la partie.



*Il y a un bonus en bas de la cascade qui rapporte 2 points pour chaque pot de miel rempli.*



## EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Voici le plateau de Jane à la fin de la partie.



Jane compte ses points sur la page du bloc de feuilles de score et elle obtient :

- Roses trémières – 13 points ( $6 + 6 + 1$ )
- Papillons – 5 points ( $1 + 2 + 2$ )
- Magnolias – 10 points ( $6 \times 1 + 2 \times 2$ )
- Coccinelles – 17 points ( $2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$ )
- Renoncules – 3 points ( $1 \times 3$ )
- Abeilles – 14 points ( $3 \times 4 + 1 \times 2$ )
- Feuilles de lavande – 10 points ( $5 \times 2$ )
- Libellules – 9 points ( $1 + 3 + 5$ )
- Pots de miel – 10 points ( $7 + 3$ )
- Gouttes d'eau – 7 points ( $3 + 4$ )
- Feuilles de couleurs différentes – 2 points

Jane a marqué 100 points et elle peut comparer son score à celui des autres joueurs. Si elle avait joué en solo, elle aurait pu inscrire son score sur le tableau des réussites à côté de la réussite choisie pour cette partie.



## VARIANTE SOLO

### MISE EN PLACE

Préparez le jeu en suivant la mise en place de base, avec les changements suivants.

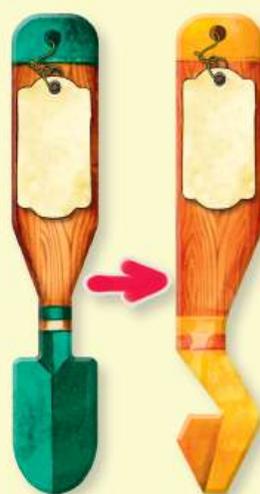
Retournez le plateau action sur la variante solo.



Prenez 4 libellules de sortes différentes, 2 moyennes et 2 grandes. Ensuite, placez-les sur le plateau bassin sur 4 nénuphars clairs.



Lors d'une partie en solo, vous allez utiliser 2 sortes d'outils, tout d'abord les pelles, puis les binettes. Mélangez chaque type séparément et placez-les dans l'ordre correct dans le porte-outils. Ensuite, prenez 4 pelles et placez-les au-dessus du plateau action pour que chacune des pelles soit au-dessus de 1 case action.



### PRINCIPES DE JEU

Le jeu solo est le même que le jeu standard. Cependant, il y a quelques modifications. Avant chaque partie, choisissez un défi dans le tableau sur la page suivante. Vous allez essayer de remplir les objectifs du défi pendant la partie.

Vous commencez la partie et jouez votre tour. Après la fin de votre tour, avant de déplacer les outils et d'en ajouter un autre, votre voisin de l'autre côté de la clôture réalise son tour automatique.

Le voisin défausse un outil du plateau action dans la même moitié du plateau où vous avez choisi votre outil (placez l'outil sur le côté, il ne sera plus utilisé pendant cette partie). Il ne restera que 2 outils au-dessus du plateau. Déplacez les outils vers la droite ou remplissez les emplacements vides en fonction des emplacements actuels des outils restants. Jouez votre tour suivant de la même manière. La partie se termine lorsque vous avez réalisé 15 tours et qu'il ne reste que 3 outils à côté du plateau Action.

### FIN DE LA PARTIE

Comptez vos points selon les règles normales.

Ensuite, vérifiez si vous avez réussi à remplir les conditions du défi.

Si vous avez réussi à les remplir, écrivez votre score dans le tableau page suivante, au niveau du défi choisi. Si vous avez échoué à relever le défi, inscrivez votre score dans la case « Partie libre ».

Les défis dans le tableau comprennent aussi les scores de vos deux voisins : Przemek et Gołąb. Si vos scores sont meilleurs que les leurs, votre jardin fait la fierté de tout le voisinage. Si ce n'est pas le cas, essayez encore !

### CLUB DES 1 000

Si vous réussissez à remplir les 10 défis, il est temps de vérifier si vous appartenez au prestigieux Club des 1 000. Si le total de tous vos points est d'au moins 1 000, vous recevez le badge platinum de Super jardinier. Si vous n'avez pas réussi à atteindre les 1 000 points, essayez de refaire les défis qui vous ont rapporté le moins de points pour améliorer vos scores.





## DÉFIS

### 1. UNE COCCINELLE SUR CHAQUE NIVEAU DE MAGNOLIA

Vous devez avoir au moins 1 coccinelle sur au moins chacun des 3 niveaux de magnolia.

Przemek a marqué : **102**      Gołąb a marqué : **100**

Votre score :

### 2. UTILISER 4 LANTERNES

Vous devez utiliser au moins 4 lanternes pendant la partie.

Przemek a marqué : **99**      Gołąb a marqué : **103**

Votre score :

### 3. AU MOINS 4 INSECTES DE CHAQUE SORTE (NE COMPREND PAS LES LIBELLULES)

Vous devez avoir au moins 4 coccinelles, 4 abeilles et 4 papillons quelque part dans votre jardin.

Przemek a marqué : **102**      Gołąb a marqué : **102**

Votre score :

### 4. AU MOINS 5 POINTS D'UN BONUS DE CASCADE

Vous devez déplacer au moins 1 goutte d'eau au bas de la cascade et gagner au moins 5 points à partir du bonus choisi.

Przemek a marqué : **104**      Gołąb a marqué : **105**

Votre score :

### 5. AU MOINS 5 POINTS POUR UN POT DE MIEL

Vous devez gagner au moins 5 points à partir d'un pot de miel retourné.

Przemek a marqué : **106**      Gołąb a marqué : **102**

Votre score :

### 6. AU MOINS 4 FLEURS REMPLIES D'ABEILLES

Vous devez avoir au moins 4 fleurs remplies d'abeilles (cela peut être des fleurs de lavande ou des renoncules).

Przemek a marqué : **107**      Gołąb a marqué : **103**

Votre score :

### 7. AU MOINS 2 PAPILLONS QUI VALENT 3 POINTS

Vous devez avoir au moins 2 papillons sur des roses trémières qui vous rapportent au moins 3 points chacun.

Przemek a marqué : **105**      Gołąb a marqué : **106**

Votre score :

### 8. UNE SÉRIE DE 5 FEUILLES DIFFÉRENTES

Vous devez avoir 1 feuille de chacune des 5 couleurs.

Przemek a marqué : **98**      Gołąb a marqué : **101**

Votre score :

### 9. AU MOINS 4 LIBELLULES

Vous devez avoir au moins 4 libellules de n'importe quelle taille.

Przemek a marqué : **101**      Gołąb a marqué : **101**

Votre score :

### 10. PARTIE GRATUITE

Partie classique sans objectifs supplémentaires.

Przemek a marqué : **105**      Gołąb a marqué : **104**

Votre score :

## CLUB DES 1 000 - BADGE PLATINUM DE SUPER JARDINIER

Gagnez un total de 1 000 points dans tous les défis inscrits ci-dessus !

## RÉSUMÉ

### ORDRE DES OUTILS



#### Vol d'insectes

Prenez jusqu'à 2 insectes (1 coccinelle, 1 abeille ou 1 papillon) dans votre jardin et placez-les sur n'importe quelle plante correspondante qui a des emplacements libres.

#### Vol d'oiseaux

Prenez une feuille d'une des 3 piles, puis prenez l'insecte inscrit dessus dans le porte-jetons. Réalisez le vol d'oiseaux et placez la feuille sur le nichoir dans votre jardin.

#### Écoulement de l'eau

Déplacez 1 de vos 2 gouttes d'eau de 1 case vers le bas de la cascade. Elles se déplacent vers le bas de la cascade sur les courants visibles.

#### Saut de grenouille

Faites sauter votre grenouille sur un nénuphar adjacent et prenez un insecte ou une libellule (si vous remplissez les conditions).

### TOUR D'UN JOUEUR



### LANTERNES

- Lorsque vous choisissez un outil, vous pouvez réaliser une action différente de celle associée à cet outil.
- Lorsque vous prenez une coccinelle, un papillon ou une abeille, prenez un autre insecte de la même sorte.
- Après avoir réalisé une action écoulement de l'eau, faites à nouveau cette action.
- Après avoir réalisé un saut de grenouille, réalisez un nouveau saut.

### POTS DE MIEL

- 1 point pour chaque série de 2 feuilles récupérées, sans tenir compte de leur couleur.
- 1 point pour chaque coccinelle dans votre jardin (sur des magnolias ou en train de voler).
- 1 point pour chaque papillon dans votre jardin (sur des roses trémières ou en train de voler).
- 1 point pour chaque lanterne utilisée ou inutilisée dans votre jardin.

### LIBELLULES

- Vous devez avoir au moins 4 magnolias dans votre jardin, peu importe le nombre de branches.
- Vous devez avoir au moins 4 feuilles de lavande dans votre jardin.
- Vous devez avoir au moins 4 renoncules de n'importe quelle taille dans votre jardin.
- Vous devez avoir au moins 4 roses trémières de n'importe quelle couleur dans votre jardin.

### BONUS DE LA CASCADE

- Gagnez 1 point pour chaque série de papillon + coccinelle + abeille dans votre jardin, peu importe leur emplacement (l'insecte dont vous avez le moins d'exemplaires indique le nombre de séries).
- Gagnez 1 point pour chaque libellule dans votre jardin, sans tenir compte de sa taille.
- Gagnez 2 points pour chaque pot de miel rempli.

## CRÉDITS

### AUTEURS

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

### ILLUSTRATIONS

Karolina Kijak-Dzikońska

### CONCEPTION GRAPHIQUE

Karolina Kijak-Dzikońska  
Ka Leszczyńska

### DÉVELOPPEMENT DU JEU

Michał Szewczyk

### LIVRET DE RÈGLES

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

### COORDINATION DU PROJET

Przemek Wojtkowiak

### TRADUCTION ET CORRECTION

Paulina Gerding - Bryan Gerding  
Version française : Stéphane et Natacha Athimon, Thierry Vareillaud.

### MISE EN PAGE

Ka Leszczyńska  
Adam Strzelecki

### CONCEPTION DE L'INSERT

Game Trayz



### REMERCIEMENTS À :

Przemek Fornal  
Asia Flisowska

Kuba Gołębiowski

Adam Kwapiński  
Anna Turczyńska  
Sylwia Smolińska  
Sandra Socha  
Urszula Świat  
Michał Szewczyk  
Waldemar Marer  
Wojciech Grajkowski  
**Roboty Planszowe group:**  
Arkadiusz Dymalski  
Jędrzej Modrzyński  
Bartosz Wyrwał  
Jarosław Piersiała  
Marcin Kowalski  
Michał Długaj  
Jakub Prażmowski  
Jeremi Prażmowski

Nous tenions à remercier le **Grupa pod wezwaniem Świt** pour les consultations à propos des visuels du jeu.

Nous aimerions particulièrement remercier **Michał Szewczyk** pour son incroyable investissement dans le projet, ses commentaires précis et son engagement lors de la présentation du prototype à tous les événements. Merci Windziarz !

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel sp. z o.o.  
Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl