

CARTES SPÉCIALES

TEMPÊTE



(3 exemplaires)

Annoncez un type de Légume (tomate, maïs ou brocoli). **La Tempête devient une carte de ce type.** Jouez-la de sorte à déclencher une récolte (au moins 3 Légumes alignés de ce type). **Défaussez la Tempête et tous les Légumes ainsi récoltés. Ne gagnez pas de jeton.** Si la Tempête ne déclenche pas de récolte, vous ne pouvez pas la jouer.

PANIER



(3 exemplaires)

Annoncez un type de Légume (tomate, maïs ou brocoli). **Le Panier devient une carte de ce type.** Jouez-le de sorte à déclencher une récolte (au moins 3 Légumes alignés de ce type). **Les Légumes sont récoltés comme d'habitude et vous gagnez le jeton Légume concerné.** Si le Panier ne déclenche pas de récolte, vous ne pouvez pas le jouer. Il ne vaut aucun point.

6

BROUETTE



(3 exemplaires)

Jouez la Brouette sur l'emplacement vide de votre choix. **Prenez n'importe quel Légume déjà planté, et déplacez-le sur la Brouette.** Cela peut déclencher une récolte (la Brouette est alors aussi récoltée). Elle ne vaut aucun point.

FIN DE LA PARTIE

Calculez le score de chaque joueur :

+

Chaque joueur additionne les valeurs de tous les Légumes récoltés dans sa pile personnelle. Vous pouvez avoir des points négatifs.

+3
+3
+3

Pour chaque type de Légume, le joueur qui a le plus de jetons gagne 3 points. En cas d'égalité, personne ne remporte de points.

Les cartes Légume restantes en main ou sur votre plateau ne rapportent aucun point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !
En cas d'égalité, les joueurs en tête se partagent la victoire.

7

EXEMPLE DE SCORE DE FIN DE PARTIE À 4 JOUEURS.



Avec deux boîtes du jeu, jouez jusqu'à **12 JOUEURS**. Retrouvez les schémas de mise en place sur iello.fr.

À l'origine, Plante Bataille est un jeu japonais appelé Harvest, créé en 1992, et republié récemment par ForGames.

CRÉDITS

Auteur : Yukihito Morikawa 森川幸人 (Yoshihiko Koriyama 郡山喜彦 pour la mécanique des jetons Légume)

Illustrateur : Ken Wong

Chef de projet et rédacteur : Xavier Taverne
Graphistes : Cindy Roth & Doriane Frache

Relecteur : Robin Leplumey

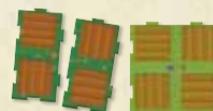
8

PLANTE BATAILLE

« Ah, ces fichus voisins !
Toujours à m'refiler leurs mauvaises plantes !
Mais ça ne va pas se passer comme ça : qui sème le vent récolte la tempête ! S'il faut profiter de leur champ pour avoir les meilleurs légumes, qu'il en soit ainsi ! »



CONTENU



6 plateaux Champ (formés par 12 demi-plateaux)



60 cartes Plant (d'une valeur de -2 à +4)



15 jetons Légume (5 dans chacun des trois types)

1

MISE EN PLACE

à 3 joueurs



à 4 joueurs



à 5 joueurs



à 6 joueurs



1 Choisissez chacun une teinte d'herbe, puis prenez et assemblez les 2 moitiés du plateau correspondant : vous en devenez **propriétaire**. **Formez la zone centrale selon le nombre de joueurs**. Remettez les autres plateaux Champ dans la boîte. *Le panier et la pelle qui y sont représentés ne servent que si vous êtes plus de 6 joueurs (avec 2 boîtes).*

2 Mélangez les 60 cartes Plant, et distribuez-en **4 à chaque joueur**.

Formez une pioche face cachée avec les cartes restantes. Chaque joueur ne peut regarder que ses propres cartes.

3 Placez les **15 jetons Légume** sur le bord de la table pour constituer la réserve.

4 Le joueur ayant mangé du brocoli le plus récemment devient **premier joueur**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Plante bataille* dure jusqu'à ce que toutes les cartes Plant soient jouées (ou que tout le monde ait passé). N'hésitez pas à discuter, à promettre des choses, et à mentir pour récolter les meilleures cartes, gagner le plus de jetons et enfin, pour l'emporter. Jouez chacun votre tour dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À votre tour, suivez ces 3 étapes :



1 **PLANTER**



2 **RÉCOLTER**



3 **PIOCHER**



1 **PLANTER**

Choisissez une carte de votre main. **Placez-la sur l'emplacement vide de votre choix** (chez vous ou chez un adversaire). Si vous pouvez jouer une carte, vous devez le faire. Si vous ne pouvez pas, vous devez passer.

Vous pouvez être contraint de passer si tous les emplacements sont occupés, ou si vous n'avez que des cartes spéciales en main que vous ne pouvez pas jouer (voir page 6). Vous pourrez Planter lors de votre prochain tour.

2 RÉCOLTER

Vérifiez s'il existe un **alignement d'au moins 3 cartes adjacentes du même type de Légume** (en ligne, colonne ou diagonale). Si c'est le cas, cela déclenche immédiatement la **récolte** de ces Légumes : **les propriétaires concernés récupèrent les Légumes à récolter dans leur Champ**. Ils gardent ces Légumes devant eux face cachée, en une pile personnelle.



Si vous avez déclenché une récolte ce tour, **prenez dans la réserve un jeton Légume** correspondant et placez-le devant vous. Même si la récolte ne se produit pas dans votre Champ ou si elle a lieu dans plusieurs alignements, prenez toujours un seul jeton. S'il n'y a plus de jeton du Légume concerné, vous ne prenez rien.

Exemple 1 : Vous placez ce brocoli, ce qui déclenche une récolte. récupère le brocoli -1, récupère le brocoli +2, et récupère le brocoli +1. Vous gagnez un jeton Brocoli, car c'est vous qui avez déclenché la récolte.

Exemple 2 : Vous placez ce brocoli, ce qui déclenche une récolte sur deux alignements, dont un de 4 brocolis. Après que les 3 joueurs concernés ont récupéré ces brocolis, vous gagnez un [et un seul] jeton Brocoli.



3 **PIOCHER**

Piochez une carte de la pioche pour en avoir 4 en main. Si la pioche est vide, ignorez cette phase.

C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche. Continuez de jouer même lorsque la pioche est vide. Jouez jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait plus de cartes en main ou que tous aient été contraints de passer lors de leur dernier tour. Passez alors à la

FIN DE LA PARTIE