



# ORCHARD

JEU DE 9 CARTES • SOLITAIRE

UN JEU DE  
MARK TUCK



14+

Règles  
multijoueurs  
incluses



10 MIN

Cultivez votre verger et récoltez autant de fruits que vous pouvez. Jouez vos cartes afin que les arbres fruitiers chevauchent d'autres arbres portant les mêmes fruits. Plus il y a d'arbres qui se chevauchent, plus vous cueillerez de fruits.

## CONTENU

- 18 cartes « *Orchard* » (les numéros sur les cartes sont utilisés uniquement pour les identifier lors d'une partie multijoueur)
- 15 dés de fruits personnalisés (5 dés rouges « *Pomme* », 5 dés jaunes « *Poire* » et 5 dés violets « *Prune* »)
- 2 jetons de « *Fruits pourris* »

## MISE EN PLACE

Placez les dés et les jetons à portée de main.

Mélangez les cartes. Répartissez aléatoirement les 18 cartes en **deux paquets de 9 cartes**. Placez un des paquets, faces cachées et à portée de main sur la table.

Mettez l'autre paquet de côté (qui pourra être immédiatement utilisé pour une nouvelle partie).

Tirez la carte du dessus et placez-la face visible au milieu de la table de jeu pour débiter la partie et former votre verger.

Tirez deux cartes. C'est votre main initiale. Vous

aurez toujours 2 cartes en main en début de tour, sauf au dernier tour.

## A CHAQUE TOUR

- **Jouez une carte** de votre main pour l'ajouter au Verger. Elle doit recouvrir totalement ou partiellement une (ou plusieurs) cartes déjà posées sur la table. Les arbres de votre verger déjà présents doivent être recouverts par des arbres portant des fruits de la même couleur.
- **Placez un dé** sur chaque arbre de la carte que vous venez de poser et qui recouvre un arbre précédemment en place.
- **Tirez une autre carte** (si possible) afin d'avoir 2 cartes en main en fin de tour. Sauf lors du dernier tour.

## 1. JOUER UNE CARTE

Vous pouvez faire pivoter la carte dans n'importe quel sens avant de l'ajouter à votre verger.

Au moins un arbre sur la carte doit recouvrir un arbre déjà dans le Verger.

La couleur du fruit de tout arbre qui en recouvre un autre doit correspondre à la couleur du fruit de l'arbre qui se trouve en dessous. En d'autres termes, chaque arbre d'un verger peut être recouvert par un arbre dont la couleur des fruits est identique (sauf en cas d'utilisation de jetons « *Fruits pourris* »).

## 2. PLACEZ VOS DÉS

Pour **CHAQUE** arbre sur la carte jouée qui recouvre un arbre dans le Verger il y a deux possibilités :

- Soit il n'y a pas de dé sur l'arbre en dessous, alors vous placez un dé sur l'arbre qui recouvre, avec sa face « **1** » en haut.

La couleur du dé doit correspondre à la couleur du fruit de l'arbre.

Si vous n'avez plus de dés de cette couleur alors vous ne pouvez pas placer de dé.

- Soit il y a déjà un dé sur l'arbre en dessous, alors le dé est soulevé et la carte est ajoutée au verger pour placer le dé au même endroit sur l'arbre qui recouvre le précédent.
  - Si le dé affiche un « **1** », faites-le pivoter pour afficher un « **3** ».
  - Si le dé indique un « **3** », faites-le pivoter pour obtenir un « **6** ».
  - Si le dé affiche un « **6** », faites-le pivoter pour afficher un « **10** ».
  - Si le dé indique un « **10** », laissez le « **10** ».

Les dés indiquent combien de fruits ont été récoltés. (Les feuilles sur les dés sont purement illustratives et ne servent pas pour la notation).

### 3. TIREZ UNE AUTRE CARTE

Piochez la carte située au-dessus de la pioche (si disponible) de sorte à avoir 2 cartes en début de tour.

### FRUIT POURRI

Durant une partie vous pouvez placer 2 jetons « *Fruits pourris* ». Ils sont disposés lorsqu'un arbre recouvre un autre arbre dont les fruits ne sont pas de la même couleur que les fruits de l'arbre recouvert.

Si l'arbre en dessous a un dé, enlevez-le et placez le dans la réserve de dés. Placez un jeton « *Fruits pourris* » à sa place.

Vous pouvez utiliser les deux jetons « *Fruits pourris* » sur une carte unique.

Notez qu'un arbre avec des fruits pourris ne peut plus être recouvert par un autre arbre.

Les « *Fruits pourris* » ne peuvent plus être supprimés ni déplacés.

### FIN DE LA PARTIE

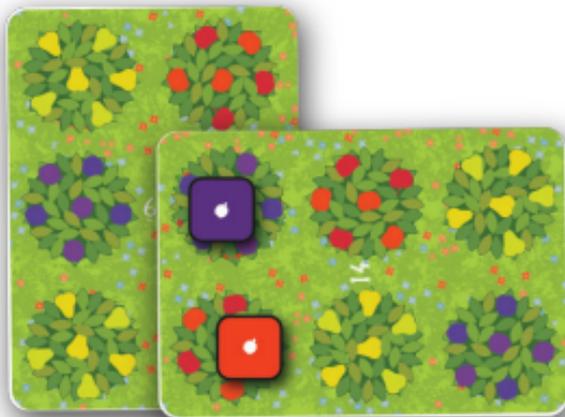
Si, à tout moment, vous ne pouvez pas placer de cartes, la partie s'achève.

Une fois que vous avez placé la dernière carte (et les éventuels dés et jetons fruits pourris dessus), la partie s'achève.

# EXEMPLES DE TOURS DE JEU



*Début de partie*



*Tour 1*



*Tour 2*



*Tour 3*

## VOTRE SCORE

Additionnez tous les points marqués sur les dés présents dans votre verger et déduisez 3 points par « *Fruits pourris* ».

### VOTRE RÉCOLTE A-T-ELLE ÉTÉ FRUCTUEUSE ?

- <25** Bof...  
Vous êtes tombé dans les pommes ?
- 25-29** Mouais...  
Essayez les poires ou les scoubidous...
- 30-34** Misère...  
A tous les coups, c'est pour vot' pomme !
- 35-39** C'est sûr que c'est pas de la tarte !
- 40-44** Persistez, ou vous finirez en compote.
- 45-49** Ça devient sérieux. Un verre de cidre ?
- 50-54** Bravo !  
Vous croquez la pomme à pleine dents !
- 55+** Impressionnant !  
Niveau : fruit défendu !



# TABLEAU DES SCORES

Date

Scores

Date

Scores


## REGLES MULTIJOUEURS

Nécessite un jeu complet par personne.

Suivez les règles de la version solitaire pour le placement des cartes, des dés et des jetons.

Chaque joueur dispose d'un exemplaire du jeu et tire les mêmes cartes dans le même ordre.

Un joueur, le « *Donneur* », mélange ses cartes et en place 9 d'entre elles face vers le bas, ce tas forme la pioche.

Les autres joueurs trient leurs 18 jeux de cartes par ordre numérique et les posent en un tas devant eux.

Le « **Donneur** » tire ensuite la carte du haut de sa pioche et lit son numéro à haute voix.

Les autres joueurs repèrent cette carte numérotée dans leur propre tas et la place face visible de sorte à débiter leur propre verger.

Le « **Donneur** » tire ensuite 2 cartes et lit leurs chiffres à haute voix. Les autres joueurs retrouvent ces cartes dans leur tas afin que tout le monde ait les deux mêmes cartes en main.

### **Pour chaque tour :**

- Les joueurs jouent simultanément une carte de leur main dans leur verger (et placent les dés/jetons (et les « **Fruits pourris** » si nécessaire)).
- Une fois que tout le monde a joué une carte, le « **Donneur** » tire une autre carte, lit son numéro à haute voix et chaque joueur prend la carte correspondante dans son tas.
- Les tours se poursuivent ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait joué sa carte finale, la neuvième, (ainsi que les dés et / ou « **Fruits pourris** »).
- Le joueur ayant le score de récolte le plus élevé gagne.

En cas d'égalité, le joueur qui a posé le dernier « **Fruits pourris** » l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a utilisé le plus de dés gagne.

# CREDITS

*Orchard : Jeu solo de 9 cartes*

© 2019 Side Room Games LLC.

Tous droits réservés dans le monde entier.

Game designed by **Mark Tuck**.

Artwork by **Mark Tuck**.

[SideRoomGames.com](http://SideRoomGames.com)

[facebook.com/SideRoomGames](https://facebook.com/SideRoomGames)

[twitter.com/SideRoomGames](https://twitter.com/SideRoomGames)



**ABi** Games

Retrouvez tous nos jeux sur  
[www.abigames.fr](http://www.abigames.fr)