

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





CHIH-FAN CHEN

# HARVEST ISLAND

A FRUIT GROWER

SPELREGELS  
RÈGLES DU JEU  
SPIELANLEITUNG  
GAME RULES

## Onderdelen

## Contenu du jeu



1 Tableau des Saisons



12 Cartes Engrais



12 Médaillons d'Animaux



12 Marqueurs de Récolte



12 Cartes Champs (4 Plaines, 4 Collines et 4 Montagnes)



135 Cartes (110 Cartes Fruits et 25 cartes Météo)

## Exemple d'une partie à 4 joueurs



1



Composition de la pile de cartes pour chaque saison.

3  2	1  5	3  4	5  2
5	3	4	3
7	3	5	5
6	4	4	5
6	5	5	4
6	3	4	6
6	5	7	
	4		

2-1

Engrais

Météo



3



4



# RÈGLES DU JEU



## Présentation du jeu

Quelque part entre l'Asie du Nord-Est et du Sud-Est se trouve une île mystérieuse et magnifique appelée Formosa. Elle est couverte de montagnes, de plaines et de collines de toutes formes et de toutes tailles. Il y règne un climat subtropical idéal pour la culture des fruits. Tellement idéal que les fruits peuvent être cueillis tout au long de l'année. Pour peu qu'ils cultivent leurs champs astucieusement, les cultivateurs sont assurés d'avoir de succulentes récoltes à chaque saison.

Dans **Harvest Island**, tous les joueurs sont des cultivateurs. Ils sèment des graines dans leurs différents champs – et sous différentes conditions météorologiques – dans le but d'obtenir les meilleures récoltes possibles. À l'aide de leurs connaissances de la météo, ils doivent cueillir leurs fruits au bon moment s'ils veulent devenir... le meilleur cultivateur que l'île ait jamais connu !

## Avant de commencer

**1** Sépare les cartes Fruits et les cartes Météo en 4 piles saisonnières différentes (printemps, été, automne et hiver) selon la couleur indiquée au dos des cartes. Mélange chaque pile saisonnière, avec les cartes Fruits et les cartes Météo mélangées les unes aux autres. Retire de chaque pile, au hasard et sans les regarder, le nombre de cartes en trop (par rapport au nombre de joueurs), tel qu'indiqué dans le tableau ci-contre. Remets les cartes retirées dans la boîte, sans les regarder. Ces cartes ne seront pas utilisées dans le jeu.

Nombre de joueurs	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
Nombre de cartes Été à retirer	6	0	0
Nombre de cartes Automne à retirer	6	6	0
Nombre de cartes Hiver à retirer	6	6	6

**2** Place le Tableau des Saisons au milieu de la table comme indiqué dans l'exemple pages 2-3.

**2-1** Place toutes les cartes Engrais dans la zone Engrais.

**2-2** Place tous les marqueurs de Récolte dans la partie inférieure gauche du plateau de jeu. Place provisoirement tous les médaillons d'animaux sur un seul côté.

**2-3** Tire 2 cartes de la pile Printemps et place-les, face visible, dans la zone Approvisionnement. Fais la même chose pour la Réserve, mais tire 3 cartes au lieu de 2. Si une carte Météo a été tirée, place-la provisoirement sur le côté et tire une nouvelle carte jusqu'à ce que le bon nombre de cartes se trouve dans les deux zones.

**3** Chaque joueur tire 4 cartes de la pile Printemps et les garde dans sa main. Si des cartes Météo sont tirées, les joueurs les placent provisoirement sur le côté et tirent une nouvelle carte jusqu'à ce qu'ils aient tous 4 cartes Fruits de Printemps en main. Bats toutes les cartes Météo qui ont été tirées et replace-les dans la pile Printemps.

**4** Chaque joueur prend 3 cartes Champs différentes (1 Plaine, 1 Colline et 1 Montagne) et les pose devant lui sur la table.

Le joueur qui a mangé le plus récemment du raisin (le fruit préféré du concepteur de ce jeu !) peut commencer. Si aucun joueur n'a jamais mangé de raisin, les joueurs choisissent n'importe quelle méthode de tirage au sort pour déterminer qui commence.

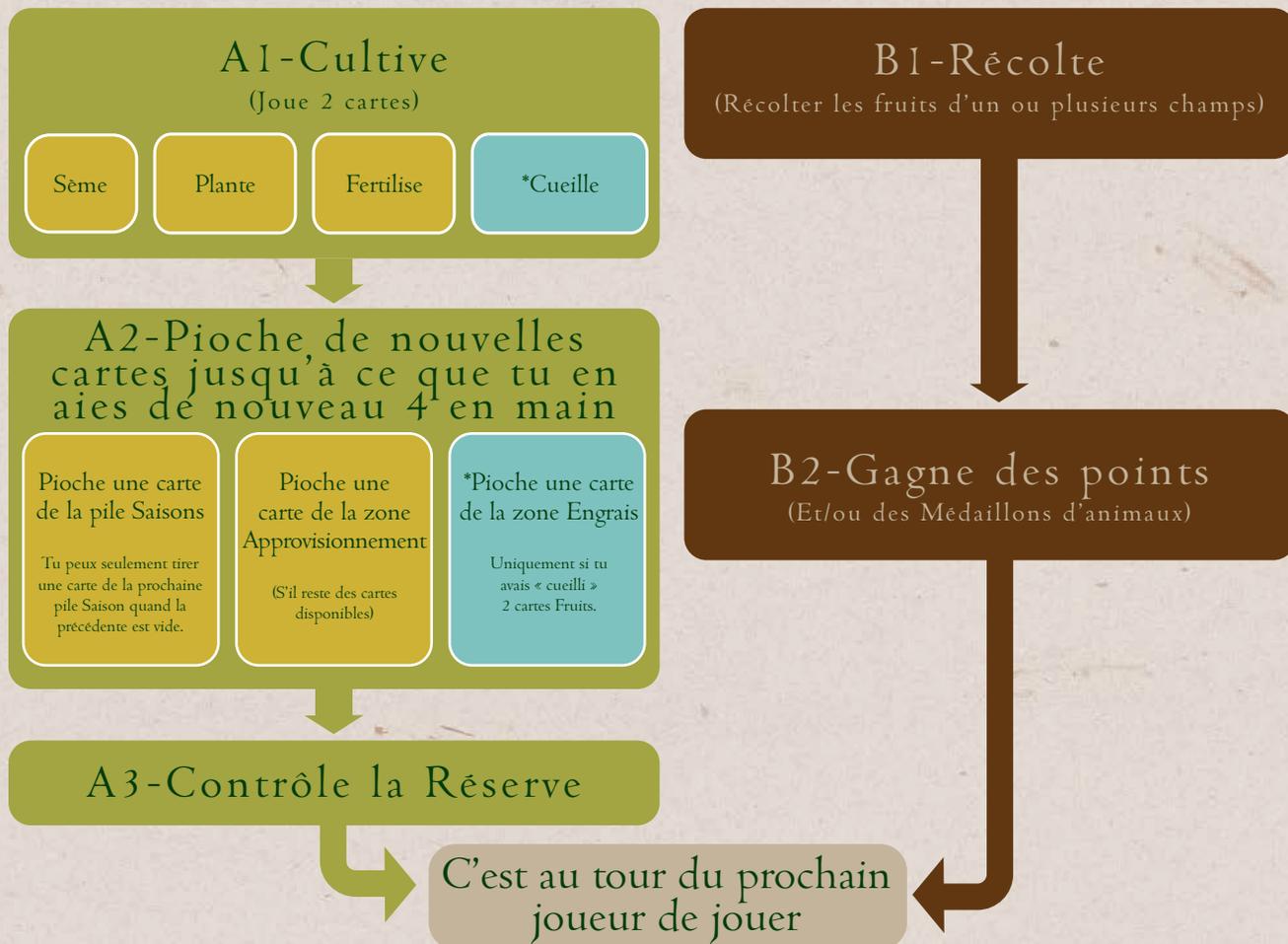
## Déroulement du jeu

Le joueur qui a mangé des raisins en dernier (ou qui a été tiré au sort) commence. Les joueurs continuent ensuite à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant UNE des opérations suivantes :

**A** **Cultive** (Joue 2 cartes et pioche des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main).

**B** **Récolte** (Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs).

Les joueurs continuent de faire ces opérations jusqu'à la fin du jeu.



**A1- Cultive** En fonction du type de cartes que tu as jouées, les opérations suivantes sont possibles :

### Sème

Sème une « graine » en glissant une carte Fruits de ta main sous une de tes cartes Champs sous laquelle il n'y a pas encore de carte Fruits.

(Il ne peut y avoir qu'une seule graine sous chaque carte Champs. Tu ne peux pas « ressemer » un champ qui n'a pas encore été récolté).

Nombre de points que tu gagnes avec la récolte.

Nombre de cartes maximum sur ce champ (à l'exclusion des graines).

### Sème

Glisse la carte sous le champ (pas plus d'1 variété de fruit par champ).

Saison durant laquelle le fruit peut être cultivé.

### Plante

Place-la sur le champ.

### Plante

Plante une variété de fruit en posant 1 carte Fruits sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve déjà une « graine » du même fruit. Tu n'as pas le droit de planter dans un champ qui ne contient aucune graine.

Pose ta nouvelle carte toujours au-dessus d'une carte Fruits déjà présente sur ce champ. Veille bien à ce que le nombre indiqué dans le coin reste visible, de manière à savoir combien de points tu gagneras au moment de la récolte.

### Fertilise

Fertilise un champ en plaçant 1 carte Engrais sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve une « graine » (voir page 14 pour apprendre comment obtenir une carte Engrais).

### Fertilise

Remarque : la variété de graine que tu places sous ce champ n'a pas d'importance : ce qui compte, c'est qu'il y ait une graine car un champ sans graine ne peut pas être fertilisé ! Pendant la **B. Récolte** chaque carte Engrais compte comme 2 cartes dans le décompte des points.

### Cueille



Cueille un fruit en plaçant 1 carte Fruits dans la Réserve.

(Tu n'as pas le droit de placer une carte Engrais à cet endroit.)

### Cueille



Réserve



Chaque champ peut contenir le nombre de cartes maximum indiqué sur la carte Champ (3 pour les montagnes, 5 pour les collines et un nombre illimité pour les plaines). Chaque carte Fruits, à l'exception de celle utilisée comme graine, et chaque carte Engrais, comptent comme 1. Dès que le nombre est atteint, aucune nouvelle carte ne peut plus être ajoutée sur ce champ.



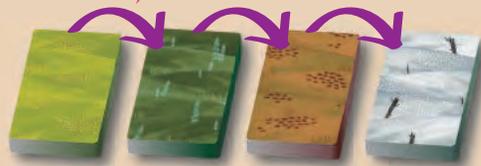
La limite des 3 cartes est atteinte. Tu n'as plus le droit de planter ni de fertiliser.

## A2-Tire 2 cartes

Une fois que tu as joué 2 cartes de ta main, reprends des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main en piochant 1 carte à la fois **1** dans la pile Saison en cours ou **2** dans la zone Approvisionnement.



Remarque : les cartes Fruits doivent toujours être tirées dans le bon ordre (printemps > été > automne > hiver). Tu peux seulement tirer une carte d'une nouvelle pile Saison après que toutes les cartes de la saison précédente aient été jouées.



Remarque : si tu as tiré une carte Météo, place-la immédiatement, face visible, dans la zone Météo et tire une nouvelle carte de la pile. (Voir pages 30/31 pour les cas d'alerte météo).

\*Les cartes Météo restent placées dans la zone Météo, même pendant les changements de saison.

## Carte Engrais

Si les deux cartes que tu as jouées pendant ton tour atterrissent dans la Réserve (via la **Cueillette**), tu peux choisir de tirer UNE carte de la zone Engrais pour avoir de nouveau 4 cartes en main. Le nombre limite de cartes que tu as le droit d'avoir en main reste 4, ce qui signifie que tu peux seulement tirer 1 carte Fruits et 1 carte Engrais, mais pas 2 cartes Fruits et 1 carte Engrais.



## A3-Contrôle la Réserve

**1** S'il reste 4 cartes ou plus dans la Réserve après que tu aies de nouveau 4 cartes en main, **2** retire toutes les cartes présentes dans la zone Approvisionnement et remplace-les par les cartes de la Réserve. Place toutes les cartes retirées sur le côté en formant une pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

Saute cette étape s'il reste moins de 4 cartes dans la Réserve.

**1**

Plus de 4 cartes dans la Réserve.



**2**

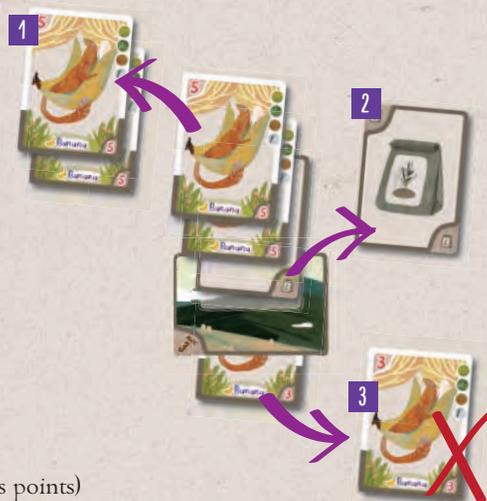


Retire les cartes de la zone Approvisionnement et déplace toutes les cartes de la Réserve vers la zone Approvisionnement.

## B1-Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs

Choisis **1, 2, ou tous les champs** devant toi, **1** et récupère toutes les cartes Fruits devant toi en bas, conserve la face cachée, elles t'apporteront des points en fin de partie. Les cartes Engrais et les cartes Fruits utilisées comme graines ne sont pas comptabilisées. **2** Remplace les cartes Engrais, s'il y en a, dans la zone Engrais sur le plateau de jeu, **3** et place les cartes Fruits que tu as utilisées comme graines sur la pile de cartes jouées.

Remarque : tu peux aussi récolter dans un champ où ne se trouve qu'une seule graine. Cela te permettra de semer à nouveau sur cette carte Champs, même si cette opération ne te fait gagner aucun point à ce stade du jeu.

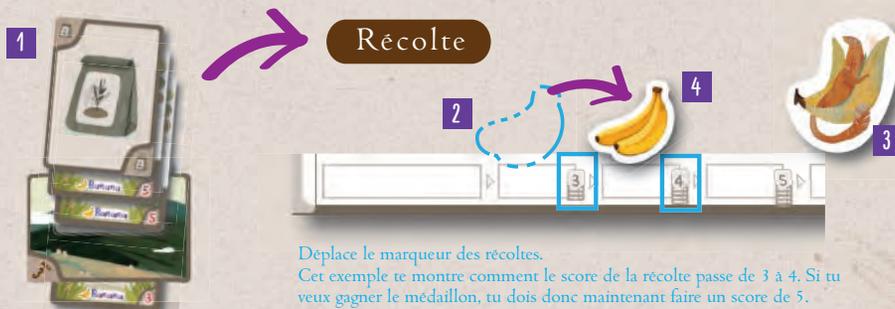


(Voir page suivante pour le calcul des points)

## B2-Gagner des points et/ou des Médailles d'animaux

Tu peux avoir la chance de gagner des médailles d'animaux s'il y a au moins 3 cartes (minimum obligatoire) placées sur tes champs. Pour chaque variété de fruit que tu as récolté, calcule le nombre total de cartes Fruits (à l'exception des graines) et de cartes Engrais (qui comptent pour 2 cartes lors de la récolte). Si le total est supérieur au nombre où est placé le marqueur des récoltes, tu reçois immédiatement le Médaille d'animaux correspondant. Pose le médaille devant toi sur la table (même si cela signifie que tu prends le médaille d'un autre joueur). Place le marqueur des récoltes sur le nombre de points calculés.

Exemple:  
Thomas **1** récolte 4 cartes Bananes.  
**2** Le marqueur Banane est actuellement placé sur la case \*3\* de la file des récoltes.  
**3** ce qui signifie que Thomas gagne le Médaille d'animaux pour la récolte de bananes.  
**4** Le score de la récolte Bananes est maintenant placé sur 4.



Déplace le marqueur des récoltes.  
Cet exemple te montre comment le score de la récolte passe de 3 à 4. Si tu veux gagner le médaille, tu dois donc maintenant faire un score de 5.

Une carte Champs qui vient d'être récoltée est vide et donc disponible pour de nouvelles variétés de fruits.  
C'est maintenant au prochain joueur de jouer.

## Alerte météo

Il y a 2 catégories d'alertes Météo : Soleil de plomb et Pluie torrentielle. À chaque fois qu'une carte Météo est placée dans la zone Météo du Tableau de jeu, les règles suivantes s'appliquent :

- Si cette zone contient à la fois des cartes Soleil de plomb et des cartes Pluie torrentielle, tu dois retirer 1 carte de chaque catégorie. Pose les cartes retirées sur la pile de cartes qui ont été jouées.



- Si cette zone contient 3 fois la même carte Météo (3 cartes Soleil de plomb ou 3 cartes Pluie torrentielle), une Alerte météo est immédiatement lancée et le jeu est interrompu.



## En cas d'alerte météo

- Les joueurs vont résoudre leur situation séparément. Chaque joueur vérifie ses cartes Champs. Le champ avec le plus de cartes (sauf la graine) des 3 est celui qui subira les conséquences de l'alerte météo. Retire de ce champ la moitié des cartes (résultat arrondi au nombre entier inférieur). Les cartes Fruits avec les valeurs les plus élevées doivent être retirées en premier. Tu n'as pas le droit de retirer les cartes Fruits utilisées comme graines, ni aucune carte Engrais. Une fois que tous les joueurs ont subi la catastrophe, ils posent toutes les cartes de la zone Météo sur la pile des cartes jouées. Le jeu peut maintenant reprendre normalement.
- Si le nombre de cartes que tu dois retirer est supérieur au nombre de cartes Fruits qui sont placées sur ce champ, retire alors simplement toutes les cartes Fruits de ce champ. Par exemple : Thomas a 5 cartes sur un champ (4 cartes Engrais et 1 carte Fruits) pendant une Alerte météo. Il doit donc retirer 2 cartes ( $5 : 2 = 2,5$ , arrondi à 2). Comme il n'a pas le droit de retirer les cartes Engrais, il peut seulement retirer son unique carte Fruits.
- Si tu as le même nombre le plus élevé de cartes sur plusieurs champs, tu as le droit de choisir toi-même le champ sur lequel se produira l'Alerte météo.
- L'Alerte météo n'a aucune conséquence sur les cartes Fruits que tu as déjà récoltées.
- La carte graine placée sous le champ et les cartes Engrais n'ont pas besoin d'être retirées en cas d'Alerte météo.



## Fin du jeu

Lorsque la pile de cartes Hiver est vide, le jeu continue jusqu'à ce que ce soit de nouveau le tour du joueur qui a joué en premier, de manière à ce que chaque joueur ait disputé un nombre égal de tours. Le jeu est alors terminé et les participants calculent le total de leurs points comme suit :

- Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Fruits récoltées.
- Chaque Médaille d'animal vaut 8 points.
- Chaque carte qui se trouve encore placée sur un champ vaut 2 points (cartes Engrais et cartes Fruits, sauf les graines).

Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Fruits récoltées.



+8



+8

+8



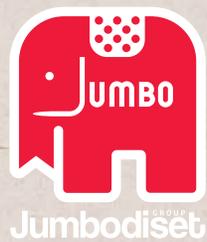
+2

+2

+2

+0

Le joueur qui a le plus grand nombre de points, a gagné !



19771

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Game concept © Big Fun Games 2019.

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)

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

