

Récolte surprise



Ravensburger



Récolte surprise

Qui récoltera le plus de carottes?

Jeu Ravensburger® No. 00 590 1

Auteur: Oded Berman

Design: Heinrich Semmelroch

Jeu de damier pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Contenu: 36 cartes

1 plan de jeu

1 jardinier

But de jeu

Les joueurs essaient de prendre la carte qui promet le plus de carottes, dans la rangée désignée par le jardinier. Celui qui à la fin du jeu a récolté le plus de carottes a gagné.

Préparation du jeu

Le plan de jeu est assemblé. Le jardinier est placé sur son support. Ensuite, on détache avec précaution les 36 cartes des planches, lorsque c'est le premier jeu. Les cartes sont bien mélangées et réparties au hasard sur les cases du plan de jeu. Toutes les cartes doivent être posées de telle sorte que la face avec le panier soit visible.

Les joueurs essaient de se mémoriser les cartes qui représentent le panier avec les feuilles sans carottes. Après



environ 20–30 secondes on retourne toutes les cartes, à la même place, de sorte que maintenant toutes les cartes représentent des carottes plantées dans le sol.

Règle de jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence. Il pose le jardinier sur une des cases des coins et dirige celui-ci sur une rangée horizontale, verticale ou diagonale.

La main tendue du jardinier désigne la rangée. Ensuite c'est au tour du joueur suivant. A partir de maintenant, chaque joueur à tour de rôle, doit faire **deux** choses:

1. Dans la rangée désignée par le joueur précédant il choisit et prend une carte, il la tourne, la pose devant lui sur la table et la garde. Le joueur peut voir aussitôt s'il a réellement autant de carottes dans le panier au dos de la carte, ou s'il a seulement récolté des feuilles.
2. Ensuite, il place le jardinier sur la case libre où il vient de prendre la carte, et désigne avec le jardinier la rangée dans laquelle le joueur **suivant** devra choisir une carte. Le jardinier désigne une rangée horizontale, verticale ou diagonale.

Ce qu'il faut considérer lors de la récolte.

- Lorsque le jardinier désigne une rangée vide cela n'offre aucun avantage, car le joueur suivant peut choisir n'importe quelle carte parmi toutes celles qui sont disponibles sur les cases du plan de jeu.



-
- Le jardinier peut être dirigé également sur la dernière case d'une rangée.
-

Fin du jeu

Le jeu est terminé, lorsque la dernière carte a été prise sur le plan de jeu. Le gagnant est celui qui a le plus de carottes dans les paniers.

Comptage des points

Chaque joueur compte les carottes qu'il a récoltées. Chaque carotte dans **le panier** compte pour un point. Une carte avec 3 carottes dans le panier vaut donc 3 points. Les feuilles dans le panier ne comptent pas.

Règle de jeu 2

Les cartes sont mélangées en restant cachées (la face avec les carottes plantées dans le sol est visible) et sont réparties sur les cases du plan de jeu. Maintenant les joueurs ne peuvent pas mémoriser les paniers avec les feuilles.