

QUELQUES REMARQUES

Les pages 1 et 2 doivent être imprimées en recto seulement.
Puisque vous allez beaucoup les manipuler,
collez-les sur du carton épais.

Le reste des pages doit être imprimé recto-verso (cartes).

Les cartes Expert ne sont pas incluses



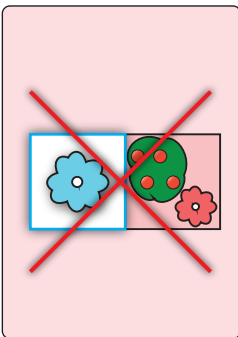
Kasper Lapp GARDENERS

MATÉRIEL

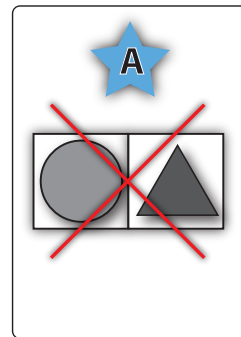
36	tuiles Jardin
16	tuiles A
9	tuiles B
11	tuiles C
1	sablier (15 minutes)
1	livret de règles du jeu

98	cartes Contrainte
17	cartes réservées aux entraînements
6	cartes Entraînement A
6	cartes Entraînement B
5	cartes Entraînement C
60	cartes réservées au jeu Complet
21	cartes réservées au jeu Expert
<i>N'ouvrez pas encore ce paquet!</i>	

Anatomie d'une carte



La **face** indique la contrainte à respecter (qui n'est connue que du joueur qui possède la carte).



Le **dos** indique le type de contrainte à respecter (qui est connu de tous les joueurs).

APERÇU & BUT DU JEU

Les joueurs incarnent les jardiniers d'un roi fantasque et capricieux ayant une idée très précise de l'agencement qu'il souhaite pour son magnifique jardin. Il ne distille toutefois ses directives que séparément aux différents jardiniers. De plus, le Roi oublie tout, tout le temps ; à peine les jardiniers ont-ils répondu à ses attentes, que déjà tout est à recommencer !

Gardeners est un jeu **coopératif simultané** qui se pratique en **silence** et en **temps réel**. Endéans la durée du sablier, les joueurs doivent réussir à agencer un maximum de jardins, toujours composés des mêmes tuiles, mais répondant à des règles différentes d'une manche à l'autre. Chacun doit déduire les règles en vigueur en observant où sont posées les tuiles et d'où certaines sont retirées.

Le but du jeu est de valider le plus possible de cartes Contrainte pour marquer le plus de points.

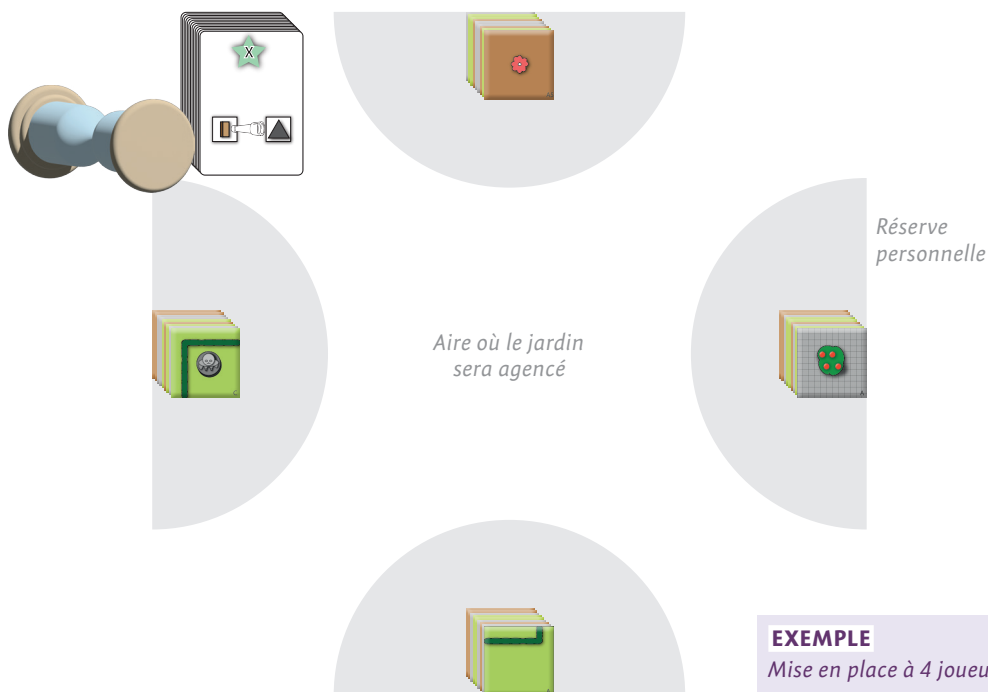
MISE EN PLACE

Distribuez équitablement les tuiles Jardin aux joueurs. Chaque joueur place les tuiles reçues en une pile face visible devant lui.

Mélangez les cartes Contrainte et faites-en une pile, face cachée, sur le côté de l'aire de jeu.

Placez le sablier à côté de la pioche de cartes Contrainte.

Tirez au sort le premier joueur.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **Gardeners** se compose d'un nombre de manches indéfini, limité par la durée du sablier. Chaque manche se déroule en 4 phases, comme suit :

- Piocher une carte Contrainte,
- Aménager le jardin,
- Vérifier le jardin,
- Fin de manche.

IMPORTANT

Durant la partie, les joueurs ne peuvent en aucun cas communiquer à propos de ce qu'il faut faire ou non pour agencer le jardin.

1

Piocher une carte Contrainte

Les cartes Contrainte (les *desiderata* du roi) sont les règles à respecter lors de cette manche. Il se peut que tous les joueurs n'aient pas chacun une carte Contrainte.

LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE

Le premier joueur pioche une carte Contrainte et en prend connaissance puis le sablier est retourné.

LORS DES MANCHES SUIVANTES

Le joueur à gauche du dernier joueur ayant reçu une carte Contrainte en pioche une, lui aussi.

LA GESTION DES CARTES

À tout moment, tout joueur peut décider de défausser sa carte Contrainte qui est alors placée à côté de la pioche, **face cachée**, et fera perdre 1 point en fin de partie. Le joueur qui défausse une carte doit immédiatement en piocher une nouvelle.

Les cartes défaussées ne sont plus prises en compte pour la réalisation de l'agencement du jardin.

Lorsqu'une quatrième carte entre en jeu, la carte la plus ancienne est déplacée **face visible** à côté de la pioche. Cette carte est désormais considérée comme étant **validée**.

Vous jouerez donc avec **maximum 3 cartes Contrainte à la fois**.

Les cartes validées ne sont plus prises en compte pour la réalisation de l'agencement du jardin. En fin de partie, elles rapporteront 1 point chacune.

Pour plus de détails concernant les cartes Contrainte, reportez-vous à la page 18.

Mode deux joueurs

À deux joueurs, la troisième carte Contrainte sera piochée par le premier joueur qui en aura alors deux. Lors des manches suivantes, suivez la règle de base pour l'entrée en jeu de nouvelles cartes ; il en résultera que les joueurs auront alternativement deux cartes en main.

Dès que le sablier démarre, les joueurs doivent aménager **ensemble** le jardin (*Gardeners* est un jeu coopératif!). Le jardin prend **toujours** la forme d'un carré.

Il n'y a pas de tour de jeu : **tout le monde joue en même temps**. Chaque joueur ne peut effectuer qu'une action à la fois : **ajouter** ou **retirer** une tuile (jouer à une seule main est dès lors conseillé).

REMARQUE

La taille du carré varie en fonction du mode de jeu que vous pratiquez...

• Entraînement A	Page 8	4 × 4 tuiles,
• Entraînement B	Page 10	5 × 5 tuiles,
• Entraînement C	Page 12	6 × 6 tuiles,
• Mode Initiation	Page 14	6 × 6 tuiles,
• Jeu Complet	Page 15	6 × 6 tuiles,
• Mode Solo	Page 16	6 × 6 tuiles.

AJOUTER UNE TUILE

LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE

Un joueur pose la première tuile au centre de la table.

LORS DES MANCHES SUIVANTES

Laissez le jardin au centre de la table tel qu'il était au terme de la manche précédente. C'est le point de départ de la nouvelle manche. Vous allez donc devoir commencer par en retirer des tuiles (voir page 5) avant de pouvoir en ajouter.

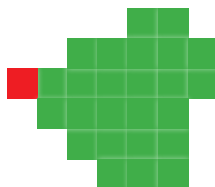
Les tuiles sont ajoutées au jardin en étant posées orthogonalement, adjacentes à au moins une autre tuile du jardin.

Les joueurs ne peuvent ajouter au jardin que les tuiles provenant de leur réserve personnelle.

Votre réserve personnelle contient votre pile de tuiles initiale et, **à côté**, des tuiles qui auraient été retirées du jardin pour vous être données en cours de manche (voir «Retirer une tuile», page 5). En cours de partie, votre pile va se vider jusqu'à disparaître.

Les tuiles posées doivent toujours s'inscrire dans la taille maximale du jardin.

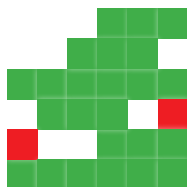
Dans les exemples suivant, la taille du jardin à agencer est de 6 × 6 tuiles.



EXEMPLE

Il est interdit de poser la tuile rouge car le jardin excéderait alors 6 tuiles en largeur.

La pose d'une tuile ne peut jamais générer un espace vide clos au sein du jardin.



EXEMPLE

En rouge, deux exemples de tuiles ne pouvant pas être posées car elles généreraient des espaces vides et clos au sein du jardin.

Si vous ajoutez une tuile au jardin à partir de votre pile initiale, seule la tuile au sommet de la pile peut être utilisée.

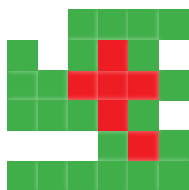
Illustration

RETIRER UNE TUILE

Lors de l'agencement du jardin, certaines tuiles ne seront pas correctement posées du premier coup car les joueurs auront besoin de temps pour comprendre quels sont les règles en vigueur; il commettront dès lors des erreurs de pose.

Retirer des tuiles permet de ré-agencer le jardin afin d'arriver, au final, à respecter les différentes contraintes de la manche.

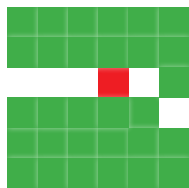
On ne peut retirer que les tuiles en bordure du jardin.



EXEMPLE

Seules les tuiles vertes peuvent être retirées!

De plus, il est interdit de scinder le jardin en retirant une tuile.



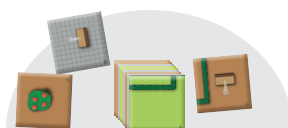
EXEMPLE

La tuile rouge ne peut pas être retirée sinon le jardin serait scindé en deux.

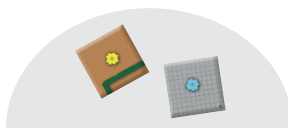
Une tuile retirée du jardin doit **immédiatement** être posée dans la réserve personnelle d'un **autre** joueur. Les tuiles ainsi données ne sont pas empilées; elles sont posées les unes à côté des autres.

EXEMPLE

Voici à quoi va ressembler une réserve personnelle en cours de partie.



Si la pile initiale existe toujours.



Si la pile initiale n'existe plus.

Une réserve personnelle pourrait même être entièrement vide à un moment donné!

Il est interdit de déplacer ou pivoter une tuile au sein du jardin.

Lorsque toutes les tuiles du jardin ont été posées et que plus personne ne souhaite en retirer de tuile, passez à la phase 3.

3

Vérifier le jardin

Les joueurs possédant une carte Contrainte vérifient secrètement si l'agencement du jardin est conforme à leur contrainte. Chacun annonce ensuite «*conforme!*» ou «*non conforme!*».

Si **au moins un joueur** possédant une carte Contrainte a annoncé «*non conforme!*», alors la manche n'est pas terminée! Il faut reprendre à la phase «2 - Aménager le jardin».

Si **tous les joueurs** possédant une carte Contrainte ont annoncé «*conforme!*»: la manche est terminée!

IMPORTANT

Dans les deux cas, aucune carte conservée face cachée ne doit être révélée à ce stade!

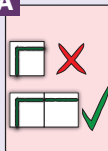
REMARQUE

Lors de la vérification du jardin, seules les cartes possédées par des joueurs sont prises en compte. Celles ayant été précédemment validées ou défaussées ne seront plus utilisées que lors du décompte final.

EXEMPLE

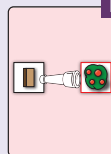
Lors de la phase 3 de cette deuxième manche, on contrôle que le jardin est conforme aux deux cartes Contrainte en jeu.

A



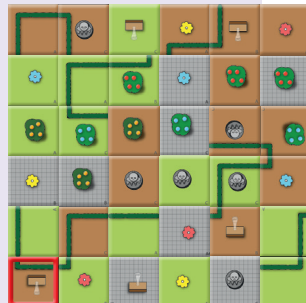
Contrainte A: toute haie doit être connectée à au moins une autre haie.

B

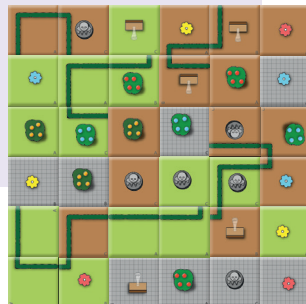


Contrainte B: tout banc doit être orienté vers un arbre à fruits rouges.

Dans ce premier cas, la contrainte **A** est respectée, mais pas la **B** (l'erreur est entourée en rouge). Il faut donc poursuivre l'agencement du jardin.



Dans ce second cas, les deux contraintes sont respectées; la manche est donc terminée.



4

Fin de manche

Maintenant que le jardin à été validé, une nouvelle manche commence (voir «1 - Piocher une carte Contrainte», page 3).

FIN DE PARTIE

La partie prend **immédiatement** fin dès que le sablier s'est entièrement écoulé.

Calculez alors votre score final comme suit:

- chaque carte Contrainte **validée** (posée **face visible** à côté de la pioche) **rapporte 1 point**.
- chaque carte Contrainte **défaussée** (posée **face cachée** à côté de la pioche) **fait perdre 1 point**, sauf la première. **Exemple:** 3 cartes ont été défaussées. Vous perdez dès lors 2 points.

Comparez votre score avec le tableau ci-dessous pour connaître la hauteur de votre réussite.

0 pt	Ouch!	N'avez-vous pas oublié de pratiquer les entraînements et le mode Initiation avant de jouer au jeu Complet?
1 pt	C'est un début	Bien! Vous avez compris comment ça marche.
2 à 3 pts	Ça avance bien	Vous êtes sur la bonne voie.
4 à 6 pts	Bravo!	C'est une belle réussite!
7 à 9 pts	Impressionnant!	De vrais champions!
10+ pts	Vous êtes devenus des experts!	Il est temps de passer au niveau Expert. Vous pouvez désormais ouvrir le paquet de cartes Contrainte Expert et découvrir de nouveaux challenges.

Vous connaissez désormais toutes les règles de Gardeners.

Mais nous savons que sa mécanique originale peut perturber les nouveaux joueurs.

*Dès lors, nous vous conseillons vivement de mettre ces règles en pratique petit à petit, grâce aux **entraînements** et au **mode Initiation** avant de commencer à jouer au jeu Complet.*

Voici le sommaire des pages suivantes:

- **Les entraînements** page 8
- **Le mode Initiation** page 14
- **Le jeu Complet** page 15
- **Le mode Solo** page 16

LES ENTRAÎNEMENTS

Avant chaque entraînement, montrez et expliquez à tous les joueurs la face des 5 ou 6 cartes Contrainte afin que chacun sache à quoi s'attendre. Puis mélangez les cartes.

Durant les entraînements, lorsqu'une carte est piochée, le joueur précédent révèle la sienne sans la défausser. On joue donc au maximum avec **une seule carte face cachée**, les deux autres éventuelles étant révélées.

REMARQUE

Gardeners ne dévoilera tout son potentiel ludique et addictif que lors de parties en jouant au jeu **Complet** (voir page 15). Ne vous forgez donc pas un avis définitif sur le jeu en n'en ayant pratiqué que des entraînements ou une partie en mode Initiation qui, par définition, ne proposent qu'un gameplay incomplet !

Entraînement A

MATÉRIEL UTILISÉ

6	cartes Contrainte A
2	cartes Contrainte de proximité
2	cartes Contrainte d'éloignement
2	cartes Contrainte d'agglomération
16	tuiles Jardin A

Vous agencez un carré de 4 × 4 tuiles.

BUT DU JEU

Ici, aucune pression...

Laissez le sablier dans la boîte. Il s'agit simplement de compléter correctement le jardin de 4 × 4 tuiles, 6 fois de suite en tenant compte des cartes Contrainte piochées manche après manche.

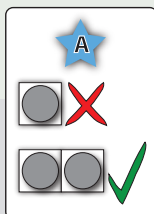
FIN DE PARTIE

La partie se termine dès que les joueurs ont validé (voir «*La gestion des cartes*», page 3) 3 cartes Contrainte.

DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

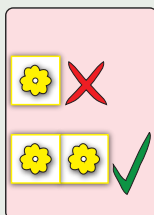
CONTRAINTE DE PROXIMITÉ

Dos de la carte



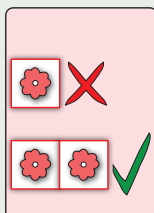
Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un élément ne peut pas être seul et qu'il doit systématiquement être adjacent orthogonalement à au moins un élément **identique**. Les autres éléments autour n'ont pas d'importance.

Face n°1



Une fleur jaune doit toujours être adjacente orthogonalement à au moins une autre fleur jaune.

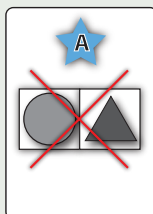
Face n°2



Une fleur rouge doit toujours être adjacente orthogonalement à au moins une autre fleur rouge.

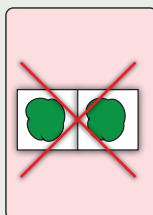
CONTRAINTE D'ÉLOIGNEMENT

Dos de la carte



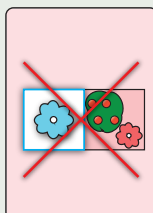
Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un élément ne peut pas être orthogonalement adjacent à un autre élément spécifique. Les autres éléments autour n'ont pas d'importance.

Face n°1



Deux arbres ne peuvent pas être orthogonalement adjacents (peu importe la couleur de leurs fruits).

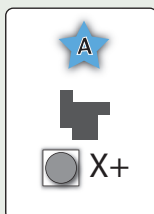
Face n°2



Une fleur bleue ne peut pas être orthogonalement adjacente à un arbre à fruits rouges, ni à une fleur rouge.

CONTRAINTE D'AGGLOMÉRATION

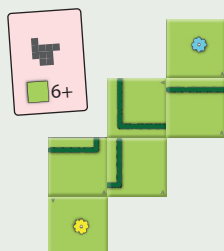
Dos de la carte



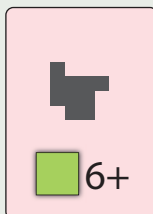
Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un certain nombre d'éléments de même type (un ou deux types différents) doivent être orthogonalement adjacents.

EXEMPLE

Cette carte impose qu'au moins 6 tuiles ayant un fond Herbe soient adjacentes orthogonalement.

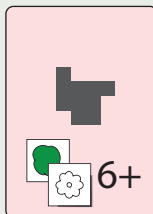


Face n°1



6 tuiles Herbe ou plus – peu importe ce qui est posé sur l'herbe – doivent être orthogonalement adjacents.

Face n°2



6 arbres et/ou fleurs ou plus – peu importe la couleur des fruits des arbres et des fleurs – doivent être orthogonalement adjacents.

Entraînement B

MATÉRIEL UTILISÉ

6	cartes Contrainte B	25	tuiles Jardin: 16 × A, 9 × B
2	cartes Contrainte de panorama	1	sablier
2	cartes Contrainte de bordure		
2	cartes Contrainte de liaison		

Vous agencez un carré de 5 × 5 tuiles.

BUT DU JEU

Ajoutons un peu de pression...

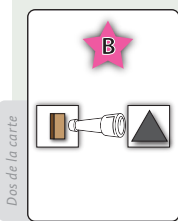
Il s'agit désormais de compléter correctement le jardin de 5 × 5 tuiles, 6 fois de suite en tenant compte des cartes Contrainte piochées, et ce avant que le sablier ait fini de s'écouler.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès que les joueurs ont validé 3 cartes Contrainte ou que le sablier est écoulé.

DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

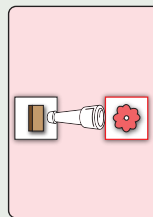
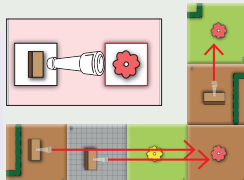
CONTRAINTES DE PANORAMA



Ce type de cartes Contrainte spécifie que toutes les tuiles contenant un banc doivent être orientées vers un élément en particulier, qui ne doit pas nécessairement être adjacent au banc; il suffit qu'il soit dans la ligne de mire du banc. Plusieurs bancs peuvent être disposés dans la même ligne et plusieurs bancs peuvent «regarder» vers le même élément.

EXEMPLE

Tous les bancs doivent «regarder» vers une fleur rouge.

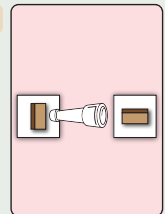


Face n°1

Tous les bancs doivent être orientés vers une fleur rouge.

Face n°2

Tous les bancs doivent être orientés vers un autre banc. Les bancs peuvent se faire face ou être orientés dans des directions différentes.



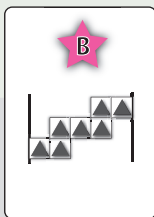
EXEMPLE

Tous les bancs «regardent» au moins un autre banc.

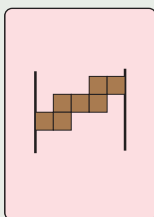


CONTRAINTE DE LIAISON

Dors de la carte

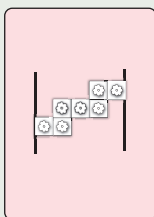


Ce type de cartes Contrainte spécifie que vous devez créer un sentier en utilisant un ou plusieurs type(s) d'élément(s) bien précis. Un sentier est un groupe de tuiles orthogonalement adjacentes reliant (pas obligatoirement en ligne droite) deux côtés **opposés** du jardin.



Face n°1

Le sentier doit être composé de tuiles Terre.

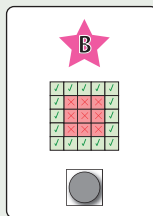


Face n°2

Le sentier doit être composé de tuiles contenant des fleurs, peu importe leur couleur.

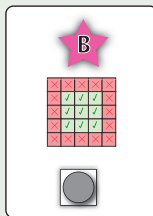
CONTRAINTE DE BORDURE

Il y a deux sortes de cartes Contrainte de Bordure.



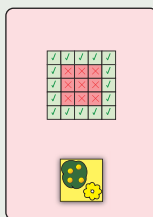
Dors de la première sorte de carte

La première spécifie que les éléments d'un certain type doivent **tous** se trouver sur les tuiles extérieures du jardin.



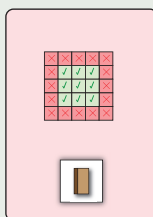
Dors de la seconde sorte de carte

La seconde spécifie qu'**aucun** élément d'un certain type ne doit se trouver sur les tuiles extérieures du jardin.



Face n°1

Toutes les fleurs jaunes ainsi que tous les arbres à fruits jaunes doivent se trouver sur les tuiles extérieures du jardin.



Face n°2

Aucun banc ne doit se trouver sur les tuiles extérieures du jardin.

Illustration

Entraînement C

MATÉRIEL UTILISÉ

6 cartes Contrainte C

2 cartes Contrainte d'agencement

3 cartes Contrainte de haies

36 tuiles Jardin

1 sablier

Vous agencez un carré de 6 × 6 tuiles.

BUT DU JEU

Toujours plus grand !

Cet entraînement est le même que le précédent mais dans un jardin plus grand.
Désormais vous jouez sur la grille maximale de 6 × 6 cases.

FIN DE PARTIE

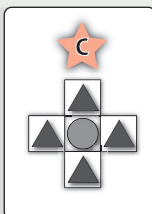
La partie se termine dès que les joueurs ont validé 2 cartes Contrainte
ou que le sablier est écoulé.

Illustration

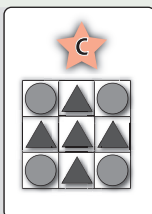
DESCRIPTION DES CARTES CONTRAINTE UTILISÉES

CONTRAINTE D'AGENCEMENT

Dos de la première sorte de carte

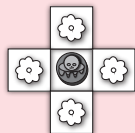


Dos de la seconde sorte de carte



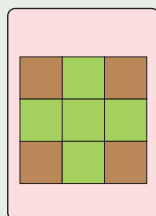
Ce type de cartes Contrainte spécifie qu'un certain agencement d'éléments doit être respecté (au moins une fois) à l'identique dans le jardin.

Face n°1



4 fleurs doivent encadrer orthogonalement une statue. L'orientation de la statue n'a aucune importance. La couleur des fleurs peut être différente d'une fleur à l'autre.

Face n°2



Un carré de 3×3 tuiles doit être constitué de 4 tuiles Terre aux coins et de 5 tuiles Herbe disposées en croix.

CONTRAINTE DE HAIES

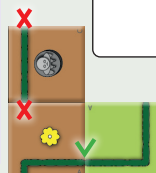
Ce type de cartes Contrainte spécifie que les haies doivent être connectées pour former un tracé continu ouvert ou fermé.



Dos de la carte

EXEMPLE

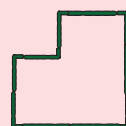
La haie de la tuile supérieure est considérée comme étant déconnectée.



REMARQUE

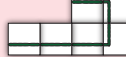
L'orientation des tuiles n'est importante que dans le cas des bancs et des haies. Dans tous les autres cas, l'orientation des tuiles Jardin est sans conséquence.

Face n°1



Des haies doivent être connectées pour former un tracé continu **fermé**. Peu importe la forme que cela génère. Les haies restantes ne doivent pas être connectées.

Face n°2



6+

Des haies doivent être connectées pour former un tracé continu d'au moins 6 tuiles, **ouvert ou fermé**. Peu importe le tracé que cela génère. Les haies restantes ne doivent pas être connectées.

Face n°3



Toute haie doit être connectée à au moins une autre haie.

LE MODE INITIATION

Une fois les entraînements terminés, il est temps pour vous de passer au mode **Initiation**.

Rangez dans la boîte toutes les cartes Contrainte des entraînements; elles ne seront plus utilisées.

Le mode Initiation de *Gardeners* utilise le *deck* de cartes marquées d'un X, construit sur base des contraintes découvertes durant les entraînements et enrichi de nouvelles combinaisons. L'**aide de jeu** en page 16 vous les explique toutes.

MATÉRIEL UTILISÉ

36	tuiles Jardin
60	cartes Contrainte marquées d'un X.
1	sablier

Vous agencez un carré de 6 × 6 tuiles.

DÉROULEMENT DU JEU

Tout comme durant les entraînements,
seule la dernière carte Contrainte piochée demeure face cachée,
tandis que la précédente est révélée.

FIN DE PARTIE

La partie prend immédiatement fin dès que le sablier s'est entièrement écoulé.

Évaluez alors votre niveau de réussite comme décrit page 7.

Illustration

LE JEU COMPLET

Bravo ! Vous voici enfin arrivé au jeu Complet de *Gardeners*.
Le challenge se corse !

MATÉRIEL UTILISÉ

36	tuiles Jardin
60	cartes Contrainte marquées d'un X.
1	sablier

Vous agencez un carré de 6×6 tuiles.

DÉROULEMENT DU JEU

Contrairement aux entraînements et au mode Initiation,
toutes les cartes Contrainte piochées demeurent face cachée,
et cela change tout !

FIN DE PARTIE

La partie prend immédiatement fin dès que le sablier s'est entièrement écoulé.

Évaluez alors votre niveau de réussite comme décrit page 7.

Illustration

LE MODE SOLO

REMARQUE

Il n'est pas conseillé de jouer les entraînements en mode Solo.

Le mode Solo se joue de la même manière que le jeu Complet, en y ajoutant toutefois les quelques modifications suivantes...

Mise en place

Le joueur prend toutes les tuiles Jardin et constitue **deux** piles de taille identique face à lui.

Il pioche deux cartes Contrainte qu'il pose, face visible, devant lui.

Déroulement du jeu

PIOCHER UNE CARTE CONTRAINTE

Durant cette phase, piochez une nouvelle carte Contrainte et posez-la, face visible, à côté de celles qui sont déjà devant vous. **Ne réalisez pas cette étape lors de la première manche.**

DÉMARRER LE SABLIER

Pas de changement à la règle de base.

AMÉNAGER LE JARDIN

Choisissez où vous prenez une tuile pour la jouer dans le jardin :

- Au sommet d'une des deux piles (tant qu'elles n'ont pas été vidées) ;
- En périphérie du jardin, pour la déplacer ou la pivoter au sein du jardin (c'est autorisé dans le mode Solo!);
- Dans votre réserve personnelle, à côté des deux piles (si vous y avez préalablement ramené au moins une tuile depuis le jardin).

VÉRIFIER LE JARDIN

Pas de changement à la règle de base.

VALIDER DES CARTES CONTRAINTE

Pendant la partie, vous pouvez valider des cartes Contrainte par **deux fois** seulement (une troisième et dernière validation aura lieu en fin de partie), au terme d'une manche.

Lorsque vous décidez qu'une validation doit avoir lieu, validez **toutes** les cartes. Elles seront prises en compte pour le score final.

Piochez ensuite deux nouvelles cartes Contrainte et poursuivez la partie.

EXEMPLE

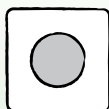
*Michaël maîtrise Gardeners et dispose de 7 cartes Contrainte devant lui.
À la fin d'une manche, il décide de valider pour la première fois et place donc les 7 cartes face visible à côté de la pioche.
Michaël débute ensuite une nouvelle manche en piochant 2 nouvelles cartes Contrainte.
Il pourra lancer une deuxième phase de validation plus tard.*

Fin de partie

Effectuez une dernière validation.

Comparez ensuite votre score avec le tableau ci-dessous pour connaître la hauteur de votre réussite.

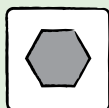
0 pt	Ouch!	<i>N'avez-vous pas oublié de pratiquer les entraînements et le mode Initiation avant de jouer au mode Solo?</i>
1 ou 2 pts	C'est un début	<i>Bien! Vous avez compris comment ça marche.</i>
3 à 5 pts	Ça avance bien	<i>Vous êtes sur la bonne voie.</i>
6 à 9 pts	Bravo!	<i>C'est une belle réussite!</i>
10 à 13 pts	Impressionnant!	<i>Un vrai champion!</i>
14+ pts	Vous êtes devenu un expert!	<i>Il est temps de passer au niveau expert. Vous pouvez désormais ouvrir le paquet de cartes Contrainte Expert et découvrir de nouveaux challenges.</i>



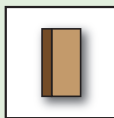
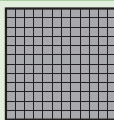
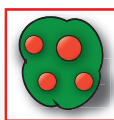
ou



ou



=



X+

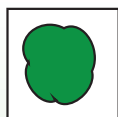


X représente
une quantité
minimum

X!



X représente
une quantité
précise



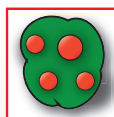
=



ou



ou



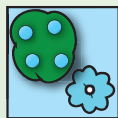
=



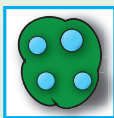
ou



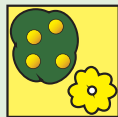
ou



=



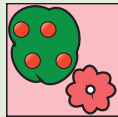
ou



=



ou



=

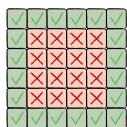


ou

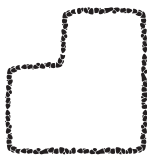




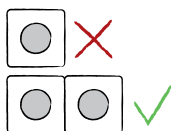
● ne peut être placé qu'au **centre** du jardin.



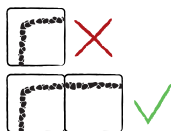
● ne peut être placé qu'au **bord** du jardin.



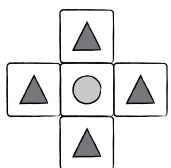
Connectez des chemins pour créer un tracé continu fermé (peu importe sa forme).



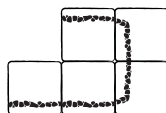
● doit toujours être adjacent à au moins un ●.



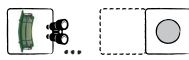
Tout chemin doit être connecté à au moins un autre chemin.



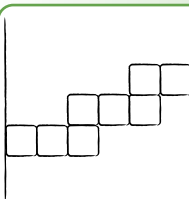
Un certain agencement d'éléments doit être respecté.



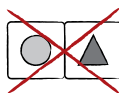
Des chemins doivent être connectés (peu importe le tracé créé).



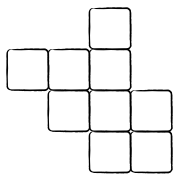
Chaque banc doit être orienté vers au moins 1 ●. Peu importe le nombre de tuiles entre eux.



Connectez deux bords opposés du jardin en utilisant des ● (peu importe la forme créée).



● et ▲ ne peuvent pas être adjacents.



Des tuiles doivent être connectées (peu importe le tracé créé).



Illustration



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
Belgique



www.sitdown-games.com



info@sitdown-games.com



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



[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)



[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole.
©Megalopole (2022). Tous droits réservés.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

GARDENERS LOGO

AUTEUR

Kasper LAPP

ILLUSTRATEUR & INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ