

Farmer Chineur

Thème : Ferme/Agriculture

Type : Gestion de ressource, placement de tuiles, amélioration, commerce

Objectifs : Posséder la ferme ayant la plus haute valeur

Auteur : Cyril Meurier (contact@cyril-fiеста.fr)

Licence : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Ce Print2Play est une version non-définitive du jeu. Cette version du jeu est distribuée gratuitement, afin de permettre aux gens de le tester et, grâce à leur retour, de me permettre de préparer la version finale.

Merci d'avance pour vos retour par mail ou sur discord (Cyril-Fiesta#2101)

Description :

Les joueurs ont chacun une zone personnelle, disposant de six colonnes numérotées de « 1 » à « 6 ». Au début du jeu, les joueurs piochent trois tuiles « Ferme » chacun et les placent dans les cases de leur choix de leur plateau personnel (en mettant uniquement des tuiles identiques dans une même case).

Chaque joueur tire aussi une tuile « Objectif Secret » au hasard, la regarde et la place sur son plateau personnel, face cachée (il peut la consulter à tout moment, mais les autres joueurs ne doivent pas la connaître).

Enfin, les joueurs reçoivent chacun un lait, une viande, une céréale et un œuf.

Disposez les différents paquets de cartes de la façon suivante :

- Une zone « Marché », disposant de 4 cases (3 vides, et une contenant une tuile « Marché », tirée au hasard). Les tuiles « Marché » restantes forment une pioche, face cachée, à côté de la zone.
- Une zone « Exploitation collective », de 6 cases, numérotée de « Ex 1 » à « Ex 6 », vide, et pouvant contenir des tuiles « Exploitation collective ». Les tuiles « Exploitation collective » restantes forment une pioche, face cachée, à côté de la zone ;
- Une zone « Outil », disposant de 4 cases contenant chacune une tuile « Outil » piochée sur le dessus du paquet de tuiles « Outil ». Les tuiles « Outil » restantes forment une pioche face cachée, à côté de la zone.
- Une zone « Cocorico » pour conserver de côté les tuiles « Cocorico » piochées (utile pour certaines règles optionnelles s'activant à partir d'un certain nombre de tuiles « Cocorico » piochées) ;

Les joueurs commencent par un tour de jeu sans lancer le dé, permettant aux joueurs, chacun leur tour, de dépenser leurs 4 ressources de départ s'ils le souhaitent, puis la partie commence.

Les tours vont jouer chacun leur tour, en effectuant les actions suivantes :

- Lancer le dé (6 faces de 1 à 6)
- Tous les joueurs récoltent des ressources correspondantes au type de tuile sur la case correspondante au chiffre du dé de leur plateau personnel, ainsi que sur la case correspondante de la zone « Exploitation collective » du plateau centrale (autant de ressources qu'il y a de tuiles sur ces cases).
- Le joueur, possédant la tuile exploitation collective de cette case, gagne 1 or par tuile exploitation collective en sa possession actuellement sur le terrain (= ayant son jeton de couleur au-dessus de la tuile)
- Effectuer s'il le souhaite des actions facultatives(chacune une fois par tour) :
 - Piocher deux tuiles « Ferme » et selon la tuile :
 - Ressource : l'acheter et la placer sur un de ces cases vides ou contenant la ressource de la tuile, s'il le souhaite et peut en payer le coût. Dans le cas contraire, il la remet en dessous de la pioche des tuiles « Ferme ».
Un joueur peut défausser des tuiles « Ferme » de son plateau, pour la placer si tout ses emplacements sont pleins et qu'il n'y a plus de place pour cette ressource.
 - Cocorico : Le joueur effectue l'action marquée sur la tuile. S'il pioche plusieurs tuile « Cocorico », il choisit l'ordre d'exécution qu'il veut. En revanche Il ne peut pas acheter ou défausser les tuiles ressources piochées avant d'exécuter la ou les tuiles « Cocorico ».
 - Piocher 3 tuiles marchés. Vous pouvez choisir d'en payer entre 0 et 3 et de les placer (peut remplacer une tuile « Marché » déjà placée si les 4 cases sont déjà occupées. L'ancienne tuile est replacée sous la pioche des tuiles « Marché »). Les tuiles restantes sont remises en bas de la pioche face cachée.
 - Quand un joueur place une tuile « Marché », il place un jeton de sa couleur dessus. Il pourra utiliser cette tuile deux fois par tour au lieu d'une.
 - Utiliser le « Marché » pour échanger de l'or et des ressources. (Une fois par tuile marché, deux fois pour les tuiles marché possédées par le joueur)
 - Payer 1 ressource de chaque puis piocher une tuile « Exploitation collective ». Le joueur doit la placer, même si elle ne l'intéresse pas. (elle doit remplacer une tuile « Exploitation collective » déjà placée si les 6 cases sont déjà occupées). Placer un jeton de votre couleur au-dessus de la tuile placée.

- Acheter une tuile « Outil » et la mettre de côté ou la placer sur une des cases de son plateau personnelle, contenant un type de ressource compatible (= indiqué sur la tuile « Outil ») pour en obtenir l'effet sur cette case.
 - Une tuile « Outil » mise de coté compte dans le calcul des points de victoire, et peut, lors du tour de son propriétaire, être placé sur une des cases du plateau personnelle contenant un type de ressource compatible
 - En cas de changement de type de tuile « Ferme » sur la case, la tuile « Outil » est immédiatement défaussée si la nouvelle ressource n'est pas compatible avec.
 - Les cases vides, suite à un achat, sont remplacées par une tuile « Outil » piochée parmi les tuiles « Outil » restantes. S'il n'y a plus de tuiles restantes, la case reste vide. Lorsqu'il n'y a que des cases vides, cette action est impossible
 - Il ne peut y avoir qu'une tuile « Outil » par case
 - Il est possible de défausser une tuile Outil sur son plateau pour le remplacer par une nouvelle
- Tous les joueurs évaluent leur ferme respective et voient s'ils obtiennent la victoire.

Une fois par tour, il est possible de payer 3 pièces d'or pour refaire une seconde fois une de ces actions.

Il est aussi possible de payer 5 pièces d'or pour défausser les 4 tuiles visibles dans Commerce et en placer 4 nouvelles.

Le coût des différentes tuiles est indiqué en haut à gauche de chaque tuile, ainsi que sur sa face cachée.

Tuile ferme :

Un joueur ne peut pas posséder plus de 5 tuiles sur une même case. Un joueur peut choisir de défausser les tuiles précédentes sur une case afin d'y placer la tuile piochée si elle a une autre ressource. Les tuiles défaussées retournent en dessus de la pioche. Il peut y avoir le même type de ressource/action sur plusieurs cases. Vous pouvez défausser les tuiles « Ferme » d'une case pour en placer une autre, que vous venez de payer, à la place.

Évaluation de la ferme :

Pour connaître la valeur de sa ferme, il suffit d'additionner la valeur (indiquée en bas à droite de la carte, pas son coût en ressource) de chaque tuile présente (non défaussée) sur les 6 cases de son plateau personnelles (y compris les tuiles « Outil »). Puis si l'Objectif bonus est

satisfait, le joueur ajoute la valeur indiquée en bas à droite de la tuile « Objectif bonus ». Les tuiles « Marché » ou « Exploitation collective » possédées rapportent aussi 1 point de victoire chacune.

Fin de partie :

Si la valeur d'une ferme atteint ou dépasse 40, on termine le tour de jeu en cours (afin que chacun joue le même nombre de tour), puis la partie s'arrête et le joueur gagne. En cas de plusieurs joueurs atteignant ou dépassant 40, le gagnant est celui à la valeur la plus élevée. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a utilisé le moins de tuile « Outil » (actuellement en jeu ou défaussée après avoir été utilisée sur le plateau) au cours de la partie. En cas de nouvelle égalité ... Refaites une partie !

Si la pioche de tuile « Ferme » est vide, on termine aussi le tour de jeu en cours, puis la partie s'arrête.

Particularité des différentes tuiles :

Outil :

Les tuiles « Outil » s'activent, lors de votre tour uniquement, lorsque la face du dé correspond à la case où ils sont posés, à l'exception des outils coûtant de l'or, qui n'ont pas d'effet et servent pour leur valeur.

Il ne peut y avoir qu'un outil par case.

Effet (Coût / Compatibilité / Valeur)

- Échange  : Une fois, lors de votre tour, vous pouvez échanger jusqu'à 3 de vos ressources de votre choix à un adversaire contre le même nombre de ses ressources. (2 de chaque ressource / Toute / 4)
- Seau  : + 1 ressource si vous avez 1 à 3 tuiles ressources sur la case, +3 si 4 ou 5 tuiles (1 de chaque ressource / Tuile ressource uniquement / 3)
- Épouvantail  : Vous pouvez poser jusqu'à 7 tuiles maximum sur sa case (au lieu de 5) et de différents types de ressource.
- Coffre  : Vous volez une tuile « Ferme », à un joueur, à la place de deux ressources (5 ressources au choix, Tuile Vol uniquement / 3)

- Grange  : (7 Or / Toute / 5)
- Tracteur  : (10 Or / Toute / 8)
- Moissonneuse batteuse  : (14 Or / Toute / 12)
- Certificat « Meilleur Ferme 2050 »  : (20 Or / Toute / 18)

Objectifs secret :

- Expert en Oeuf  : Avoir 6 tuiles Ferme Oeuf sur son plateau personnel => 8
- Expert en Blé  : Avoir 6 tuiles Ferme Blé sur son plateau personnel => 8
- Expert en Lait  : Avoir 6 tuiles Ferme Lait sur son plateau personnel => 8
- Expert en Viande  : Avoir 6 tuiles Ferme Viande sur son plateau personnel => 8
- Expert en Qualité  : Avoir la Grange ou Certificat « Meilleur Ferme 2050 » sur son plateau personnel => 6
- Expert en Technologie  : Avoir le Tracteur ou Moissonneuse batteuse sur son plateau personnel => 6
- Banquier  : 1 point par 2 or en votre possession actuellement.
- Super Fermier  : 2 point par tuiles différentes sur votre plateau personnel (Ferme et Outil)

Règles avancées optionnelles :

- Le dernier joueur à avoir tiré une carte Cocorico peut retourner 1 carte ferme supplémentaire par tour.
- Si un joueur à 10 points de victoires de moins que tous ses adversaires, il peut acheter une exploitation collective avec une réduction d'une ressource.
- Lorsque 4 cartes cocorico ont été piochées, les joueurs peuvent piocher une carte ferme supplémentaire par tour.





1



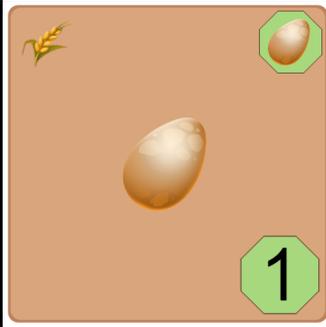
1



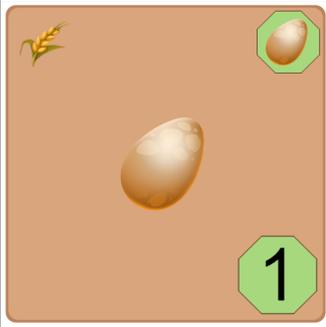
1



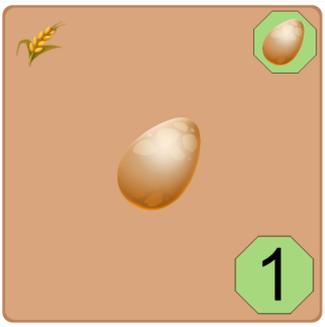
1



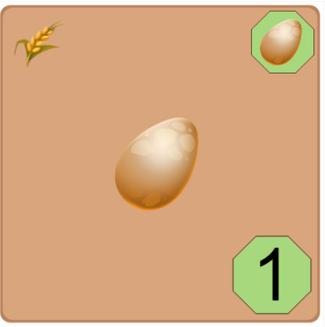
1



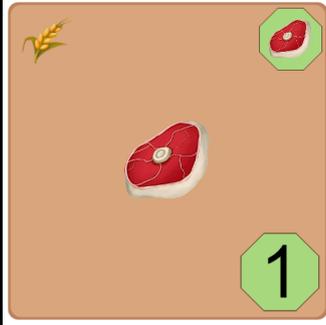
1



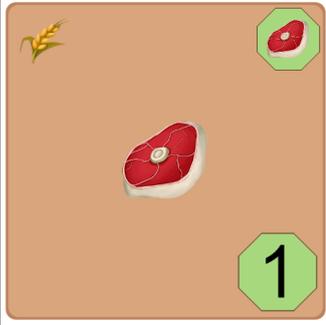
1



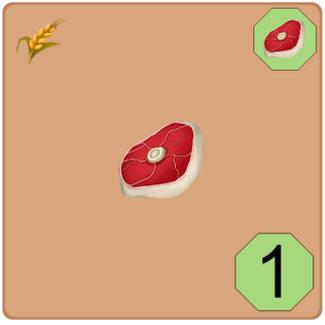
1



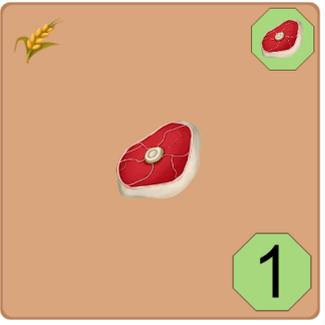
1



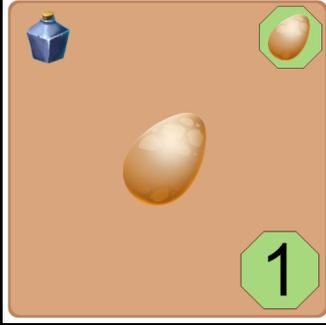
1



1



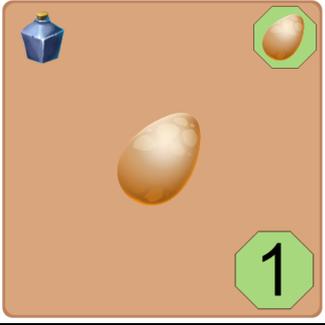
1



1



1



1



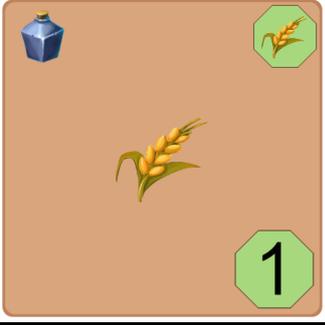
1



1



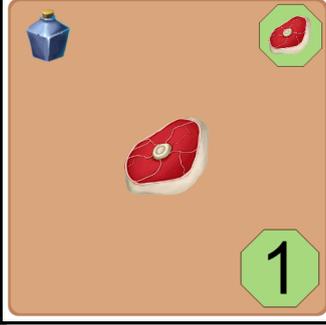
1



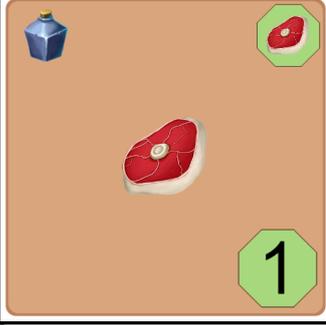
1



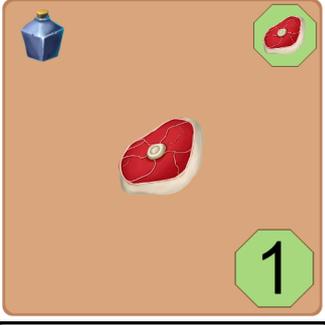
1



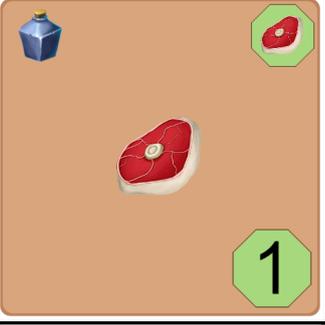
1



1



1



1

Two pieces of salmon, two pirate flags, and a green octagon with the number 2.

Two eggs, two pirate flags, and a green octagon with the number 2.

Two stalks of wheat, two pirate flags, and a green octagon with the number 2.

Two blue bottles, two pirate flags, and a green octagon with the number 2.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one egg.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one egg.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one wheat.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one wheat.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two bottles, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one bottle.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one bottle.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one wheat.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two eggs, and one wheat.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one egg.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one egg.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one bottle.

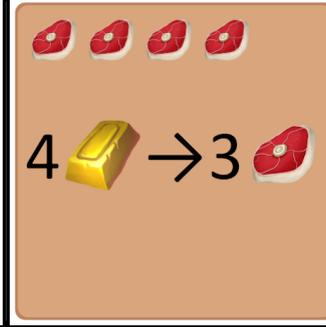
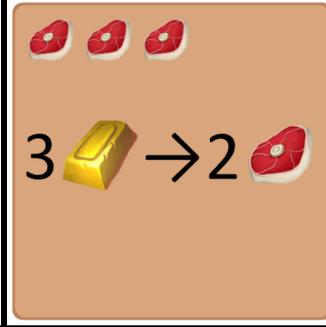
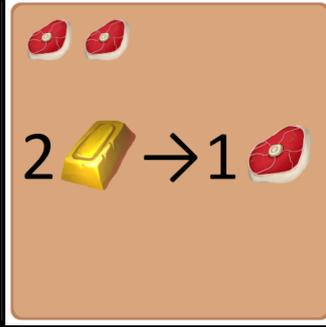
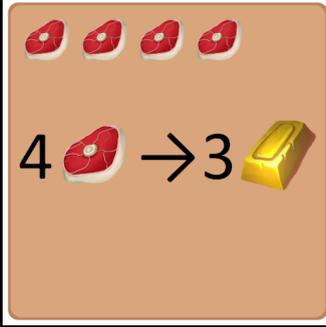
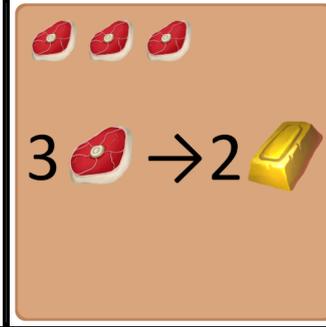
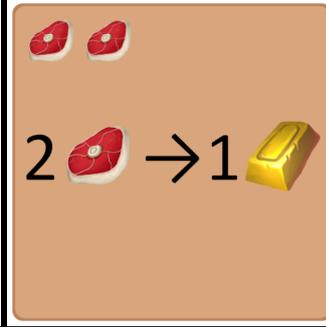
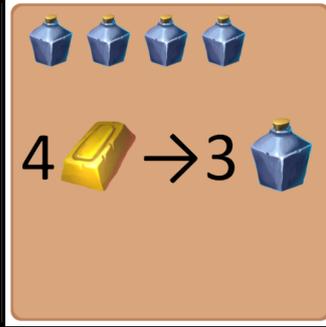
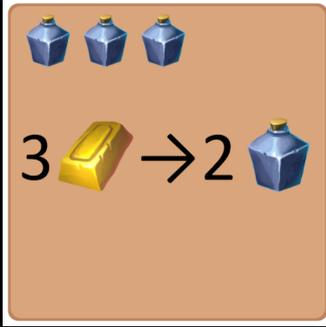
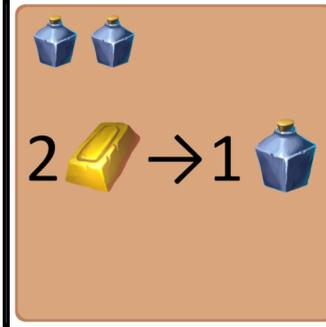
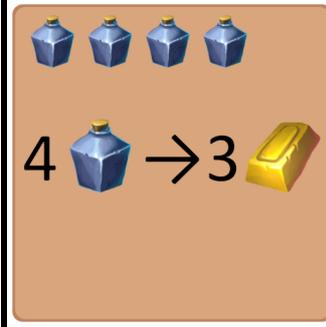
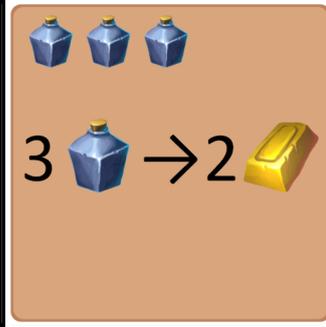
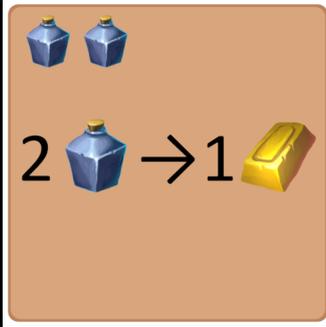
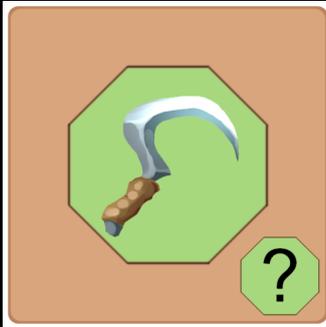
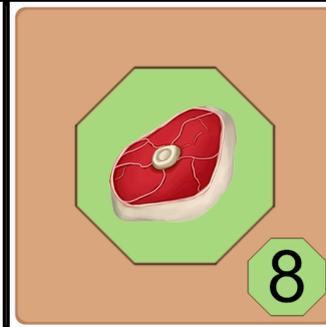
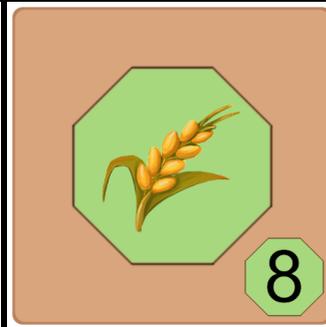
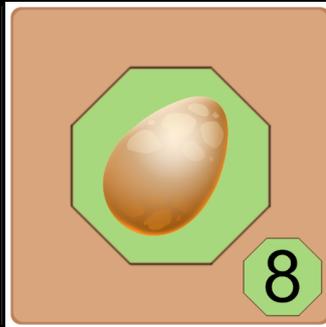
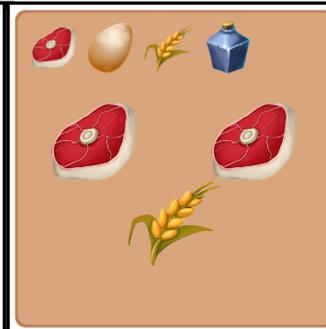
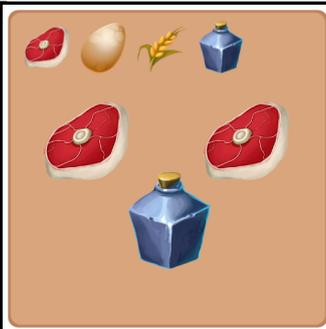
One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one bottle.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two wheat, and one salmon.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two salmon, and one egg.

One salmon, one egg, one wheat, one bottle, two salmon, and one egg.







2 → 1



3 → 2



4 → 3



2 → 1



3 → 2



4 → 3



2 → 1



3 → 2



4 → 3



2 → 1



3 → 2



4 → 3

2X()



4

2X()



4



3



3



3



3



3



3



3

5 au choix



3

5 au choix



3

7



5

7 



5

7 



5

10 



8

10 



8

10 



8

14 



12

14 



12

20 



18

COCORICO

Le joueur, ayant le moins de tuiles Ferme, pioche deux tuiles Ferme et les place gratuitement

COCORICO

Le joueur, ayant le moins de points de victoire, pioche deux tuiles Ferme et les place gratuitement

COCORICO

Le joueur, ayant le moins d'or (possédé + coût des tuiles achetées), pioche une Exploitation Collective et la place gratuitement

COCORICO

Le joueur, ayant le moins d'Exploitation Collective en sa possession, prend possession d'une exploitation collective d'un adversaire

COCORICO

Vous pouvez échanger la totalité d'une ressource en votre possession contre la totalité d'une ressource différente d'un adversaire

COCORICO

A votre prochain tour, vous décidez de la valeur du dé au lieu de le lancer

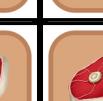
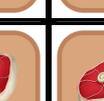
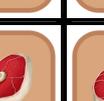
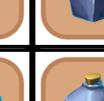
COCORICO

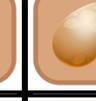
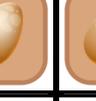
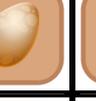
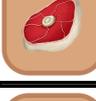
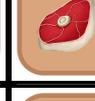
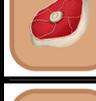
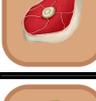
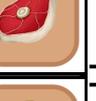
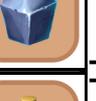
Défaussez deux de vos tuiles fermes ou payez 4 ressources

COCORICO

Conservez cette carte, elle vaut -5 points de victoire. Pendant votre tour, vous pouvez payer 4 or pour vous en défausser



											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
				1	1	1	1	2	2	2	2
3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
6	6	6	6	EX1	EX2	EX3	EX4	EX5	EX6		

												
												
												
												
												
												
												
												
												
												
												
												
												
2	2	2	2	1	1	1	1					
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	
		EX6	EX5	EX4	EX3	EX2	EX1	6	6	6	6	