

RÈGLES DU JEU




Ki Mansell

BUT DU JEU

Plantez astucieusement des Légumes dans votre Potager selon des modèles bien précis. Utilisez des Outils pour vous faciliter la tâche ou compliquer celle de votre adversaire, et soyez le plus rapide à récolter pour gagner la partie !

MATÉRIEL

-  Ce livret de règles
- A** 1 piste de score (au dos de la boîte intérieure)
- B** 2 Gnômes (1 rose et 1 bleue)
- C** 1 silhouette 1^{re} graine (à assembler)
- D** 1 plateau de jeu
- E** 1 plateau Trampoline
- F** 1 sac à jetons
- G** 60 jetons Légume (12 de chaque type)
- H** 1 sachet contenant 8 jetons Outil, à n'utiliser qu'après votre 1^{re} partie

JETON LÉGUME

Recto
(Double Légume)



Verso
(Simple Légume)



MISE EN PLACE

1 Placez-vous de chaque côté du plateau de jeu, de sorte que la Haie vous sépare. Ensuite, posez le plateau Trampoline près de la flèche de la Haie.



2 Posez la piste de score à proximité et placez les 2 Gnômes sur la case 0.



Chaque Potager contient 4 cases Outil.

3 Mettez les 60 jetons Légume dans le sac puis tirez-en 6 au hasard. Posez-en 1 sur le plateau Trampoline et les 5 autres sur les 5 cases de la Haie.

IMPORTANT : les jetons *Légume de la Haie* et du plateau *Trampoline* sont toujours placés face *Double Légume* visible.

Ouvrez le sachet de jetons Outil après votre 1^{re} partie (cf. pages 8-10).

4 Celui ou celle qui a mangé une tomate en dernier commence et prend la silhouette 1^{re} graine (à conserver toute la partie).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Le jeu se joue en une succession de tours jusqu'au déclenchement de la fin de partie.
À chaque tour, vous devez effectuer **UNE** des 2 actions suivantes :

PLACER 1 JETON

(cf. ci-dessous)



RÉCOLTER 1 CHAMP DE LÉGUMES

de votre Potager (cf. page 6)

PLACER 1 JETON

7. Choisissez 1 des 5 jetons Légume de la Haie et placez-le sur une case libre de votre Potager :



Si vous décidez de le placer sur une case de la **colonne** de sa case de départ, laissez-le face Double Légume visible.

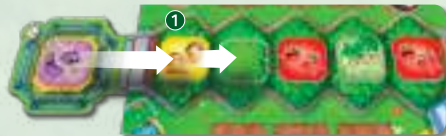


Si vous décidez de le placer dans une **autre colonne**, retournez-le et placez-le face Simple Légume visible.

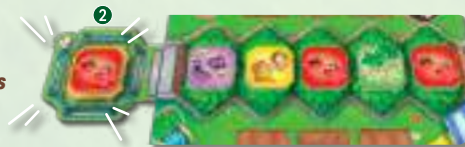
Note : une case libre est une case qui ne comporte aucun jeton. On ne peut ni remplacer le jeton d'une case, ni empiler plusieurs jetons.

2. Faites glisser les jetons restants de la Haie et le jeton du plateau Trampoline dans le sens de la flèche pour combler les cases vides ①. Piochez 1 jeton dans le sac et posez-le sur le plateau Trampoline, face Double Légume visible ②.

Avant





Après



3. Enfin, si vous venez de placer un jeton Légume sur une des 4 cases Outil de votre Potager, vous pouvez en appliquer immédiatement l'action bonus (cf. page 7).

Exemples :

a. **Céline (en bleu)** prend 1 jeton Pomme de Terre de la Haie et le place dans la colonne de sa case de départ. Elle le laisse donc face Double Légume visible ❶, puis elle complète la Haie ❷.

b. À son tour suivant, **Céline** place le jeton Pomme de Terre de la Haie sur la case  en le retournant face Simple Légume visible ❶, car la colonne n'est pas celle de sa case de départ. Après avoir complété la Haie ❷, **Céline** décide d'effectuer l'action bonus de la case , ce qui lui permet de placer un autre jeton. Elle choisit le jeton Carotte tout juste arrivé dans la Haie et le place face Double Légume visible dans la colonne de sa case de départ ❸.



IMPORTANT : il vous est interdit de prendre le jeton du plateau Trampoline pour le placer dans votre Potager. Vous devez faire votre choix parmi les 5 jetons de la Haie.



RÉCOLTER 1 CHAMP DE LÉGUMES

7. Lorsque vous décidez de récolter un champ de Légumes de votre Potager, ce champ doit respecter l'un des modèles indiqués pour le Légume en question :



L'orientation d'un champ de Légumes n'a aucune importance, ce qui signifie que les modèles peuvent être reproduits dans n'importe quel sens.

2. Dans le champ que vous avez choisi de récolter, défaussez les jetons Simple Légume et retournez les jetons Double Légume sur leur face Simple Légume.

Note : seuls les jetons faisant partie du modèle choisi sont retournés. Les jetons défaussés ne sont pas remis dans le sac.

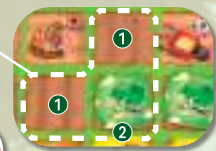
3. Avancez votre Gnome sur la piste de score d'autant de points que vous avez récolté de jetons Légume dans votre champ.

Exemple : plusieurs possibilités s'offrent à Céline. Elle peut récolter un champ de 2 jetons Carotte, de 1 ou 3 jetons Brocoli (avec deux orientations possibles), ou de 1 jeton Pomme de Terre (les champs de taille 3 et 5 sont incomplets). Elle décide de récolter un champ de 3 jetons Brocoli (entouré en blanc). Elle défausse les 2 jetons Simple Brocoli ① et retourne le jeton Double Brocoli sur sa face Simple Brocoli ②. Enfin, ayant récolté un champ de 3 jetons Légume, elle avance sa Gnome de 3 cases sur la piste de score.



◀ Avant la récolte :

▼ Après la récolte :



IMPORTANT : en dehors de la case 0, les deux Gnômes ne peuvent jamais occuper une même case de la piste de score. Si votre Gnome finit son déplacement sur la case occupée par celui de votre adversaire, placez-le sur la suivante.

Exemple : Céline marque 3 points, mais comme la case où doit finir sa Gnome est occupée par celui de Robert, elle la place sur la suivante (4).

4. Si votre Gnome finit son déplacement sur une case 🏠, vous pouvez appliquer l'action bonus de n'importe quelle case Outil visible de **vos**re Potager (i.e., une case Outil qui n'est pas déjà couverte par un jeton Légume).



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine si un Gnome a au moins 40 points à la fin de son tour ou s'il n'y a plus aucun jeton dans le sac au moment où il faut compléter le plateau Trampoline. Si cela arrive à la fin du tour de celui ou celle qui détient la silhouette 1^{re} graine, son adversaire joue un dernier tour de jeu. Si le sac est vide, vous ne complétez ni la Haie ni le plateau Trampoline. Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie.

ACTIONS BONUS DES CASES OUTIL



Placez 1 jeton dans votre Potager (identique à l'action décrite pages 4 et 5).

Note : pensez à compléter la Haie, si nécessaire, avant d'appliquer l'action.



Récoltez 1 champ de Légumes de votre Potager (identique à l'action décrite page 6).



Déplacez 1 jeton de votre Potager vers une autre case de votre Potager (le jeton Légume qui a été placé sur cette case Outil ne peut pas être déplacé avec cette action bonus).

Note : si vous déplacez un jeton vers une case Outil, vous pouvez en appliquer l'action bonus.



Retournez 1 jeton Légume de votre Potager ou du Potager adverse.

Note : vous pouvez retourner le jeton Légume tout juste placé sur cette case. Vous pouvez retourner un jeton Simple Légume sur sa face Double Légume.

Une action bonus est toujours facultative, mais si vous décidez de l'appliquer, vous devez le faire dans son intégralité.

Les actions bonus sont aussi rappelées au dos de ce livret de règles.

Exemple : Céline place le jeton Brocoli sur la case ①. Après avoir complété la Haie, elle décide de déplacer le jeton Carotte sur la case ②, ce qui lui permet de récolter un champ. Elle décide alors de récolter son champ de 3 jetons Brocoli ③.



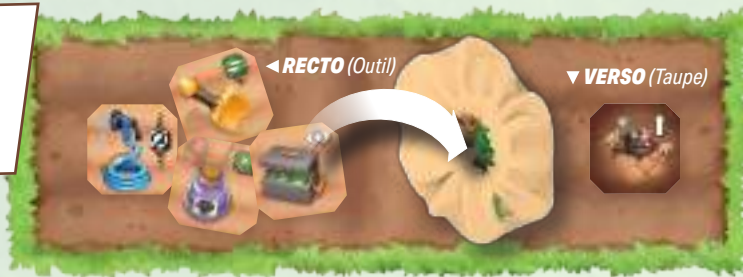
À son tour suivant, Céline place le jeton Pomme de Terre sur la case ①. Après avoir complété la Haie, elle décide de retourner un autre jeton Pomme de Terre ② sur sa face Double Légume.



STOP!
Lisez ceci après
votre première partie.

SORTEZ LES TAUPES ET LES OUTILS !

Après vous être familiarisé avec le jeu, vous pourrez ouvrir le sachet et utiliser les 8 jetons Outil pour pimenter vos parties.



MISE EN PLACE

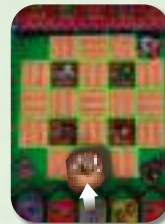
Après avoir placé les 6 jetons Légume sur la Haie et sur le plateau Trampoline, glissez les 8 jetons Outil dans le sac. Quand vous piochez un jeton Outil, **placez-le toujours** sur le plateau Trampoline, **face Outil visible**.

PLACER 1 JETON

L'action **Placer 1 Jeton** vous permet de placer 1 jeton Outil de la Haie sur n'importe quelle case libre de votre Potager, **sauf sur une case Outil**. Contrairement aux jetons Légume, il reste face Outil visible quelle que soit la colonne dans laquelle vous le placez. Après avoir complété la Haie, appliquez l'action bonus du jeton Outil que vous venez de placer (voir pages 9 et 10).



À la place, vous pouvez utiliser l'action **Placer 1 jeton** pour retourner un jeton Outil de la Haie sur sa face Taupé et le placer sur n'importe quelle case libre du Potager adverse, **sauf sur une case Outil**. Les Taupes ne font que bloquer des cases !




Une fois placé dans un Potager, un jeton Outil/Taupé ne peut plus être retourné (seuls les jetons Légume peuvent l'être).



Un jeton Outil/Taupé ne peut jamais être déplacé vers une case Outil.



Quand votre Gnome finit son déplacement sur une case  de la piste de score, vous pouvez appliquer l'action bonus de n'importe quel jeton Outil ou case Outil visible de votre Potager, ou déplacer un jeton Taupé de votre Potager vers celui de votre adversaire (voir page 10).


ACTIONS BONUS DES JETONS OUTIL



Après l'avoir complétée, permutez 2 jetons adjacents de la Haie, puis placez **1 de ces jetons** en observant les règles de placement des pages 4 et 5.


Note : le jeton du plateau Trampoline ne peut pas faire partie de la permutation.



Exemple : Céline place le jeton  dans son Potager ①. Après avoir complété la Haie ②, elle permute le jeton Aubergine et le jeton Tomate ③, puis elle prend ce dernier et le place dans la colonne de sa case de départ (il reste donc face Double Légume visible) ④. La Haie est ensuite complétée de nouveau.



Défaussez tous les Légumes d'un même type de la Haie (**mais pas du plateau Trampoline**) et marquez 1 point par jeton ainsi défaussé. Faites glisser les jetons restants dans le sens de la flèche, puis complétez la Haie.



Exemple : Céline place le jeton  dans son Potager ①. Après avoir complété la Haie ②, elle défausse 3 jetons Brocoli (dont celui qui est passé du plateau Trampoline à la Haie) et marque 3 points ③. Toutefois, le jeton Brocoli situé sur le plateau Trampoline (qui vient d'être pioché dans le sac) n'est pas concerné. Céline fait glisser les jetons dans le sens de la flèche, puis elle complète la Haie ④.





Retournez **TOUS** les jetons Légume d'une colonne de votre choix dans votre Potager ET dans celui de votre adversaire (le jeton de la Haie n'est pas concerné).







Note : seuls les jetons Légume des Potagers sont retournés (les jetons Taupe et Outil ne sont pas concernés). La colonne choisie ne doit pas nécessairement être celle où a été placé le jeton Outil.

Exemple : **Robert** place le jeton  dans son Potager **1**. Après avoir complété la Haie **2**, il décide d'appliquer l'action bonus à la colonne centrale. Il retourne le jeton Carotte, les jetons Brocoli et le jeton Aubergine de son Potager **3**. En revanche, la Taupe n'est pas retournée. Ensuite, il retourne le jeton Tomate et le jeton Pomme de Terre du Potager de **Céline** (mais pas le jeton  **4**). L'action n'affecte pas le jeton Tomate de la Haie **5**.




Appliquez dans votre Potager l'action bonus d'une case Outil ou d'un jeton Outil visible du Potager de votre adversaire.

Note : un Outil  adverse ne peut pas être choisi.

Exemple : **Céline** place le jeton  dans son Potager **6**. Après avoir complété la Haie, elle réfléchit aux actions bonus des cases Outil et jetons Outil visibles dans le jardin de **Robert** (, ,  et ). Elle décide d'effectuer l'action  pour récolter 1 champ de 5 jetons Pomme de Terre dans son Potager **7** et ainsi marquer 5 points.



Quand votre Gnome finit sur une case  de la piste de score, vous pouvez déplacer 1 jeton Taupe de votre Potager vers une case libre du Potager adverse. Dans ce cas, n'appliquez pas à votre Potager l'action bonus d'une case Outil ou d'un jeton Outil visible.

Rappel : un jeton Taupe ne peut jamais être placé ou déplacé sur une case Outil.



RAPPELS

- Il ne peut y avoir que 1 Gnome par case de la piste de score (sauf sur la case 0).
- Placez toujours les jetons face Double Légume/Outil visible sur la Haie et sur le plateau Trampoline. Retournez les jetons Double Légume quand vous les récoltez ou quand vous les placez en dehors de leur colonne de départ. Retournez les jetons Outil sur leur face Taupe quand vous les placez dans le Potager adverse.
- Si une action bonus (placer, déplacer ou récolter) vous accorde une autre action bonus, résolvez intégralement la première avant d'appliquer la suivante.
- Pensez à compléter la Haie, si nécessaire, avant d'effectuer une action bonus.
- Les modèles (forme et taille) des champs sont imposés pour chaque Légume, mais pas l'orientation.
- Les jetons défaussés (par l'action Récolter 1 champ ou l'action bonus 🧡) ne sont pas remis dans le sac et peuvent être consultés à tout moment.
- Les jetons Outil sont ajoutés au sac **après** la mise en place initiale. Ils ne peuvent donc pas apparaître sur la Haie ou sur le plateau Trampoline au début de la partie.
- 🧡 vous permet de déplacer un jeton Taupe de votre Potager vers celui de votre adversaire (cela remplace alors l'action bonus).
- Les jetons Outil et les jetons Taupe ne peuvent jamais être placés sur des cases Outil, ni être retournés une fois placés.



KI MANSELL

Bienvenue dans Garden Rush, un jeu à 2 délicieusement fleuri conçu lors du confinement en Nouvelle-Zélande! Auteur bourgeonnant, j'ai semé les graines de la créativité dans le but de faire pousser cette aventure horticole riche en légumes! Affrontez-vous pour faire pousser le plus

luxuriant des jardins. À chaque tour, vous creuserez vos décisions tactiques pour ne pas être dans les choux. Prêt à sarcler votre adversaire? Que la course potagère commence!

PAUL MAFAYON



À VOTRE TOUR :

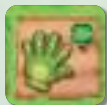
PLACEZ 1 JETON

◀ OU ▶

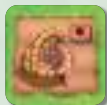
RÉCOLTEZ 1 CHAMP DE LÉGUMES

dans votre Potager

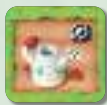
ACTIONS BONUS DES CASES OUTIL



Placez 1 jeton dans votre Potager.



Récoltez 1 champ de Légumes de votre Potager.



Retournez 1 jeton Légume de votre Potager ou du Potager adverse.



Déplacez 1 jeton (pas celui que vous venez de placer sur cette case Outil) de votre Potager vers une autre case de votre Potager.

ACTIONS BONUS DES JETONS OUTIL



Permutez 2 jetons adjacents de la Haie, puis placez l'un d'eux.



Défaussez TOUS les Légumes d'un même type de la Haie (mais pas du plateau Trampoline) et marquez 1 point par jeton ainsi défaussé.



Retournez TOUS les jetons Légume d'une colonne de votre choix (dans votre Potager et dans celui de votre adversaire, mais pas sur la Haie).



Appliquez dans votre Potager l'action bonus de n'importe quel jeton Outil ou case Outil visible du Potager adverse.



ACTIONS BONUS DE LA PISTE DE SCORE

Effectuez une action bonus visible de votre Potager

◀ OU ▶



Déplacez 1 jeton Taupé de votre Potager vers n'importe quelle case libre du Potager adverse.

Rappel : vous ne pouvez pas déplacer ce jeton vers une case Outil.

SPACE Cowboys / Asmodee Group - 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, FRANCE © 2025 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.
Plus d'informations sur les SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

SPACE
Cowboys

www.spacecowboys.fr

