





Un jeu de Bruno Faidutti
Illustrations par Francisco Coda
Design Graphique par Elise Trédan
Traduction FR par Valentin Le Lay



Découvrez les dernières
versions des règles de tous nos
jeux en scannant ce QR code !

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume, 09300 LAVELANET
www.grailgames.games



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU

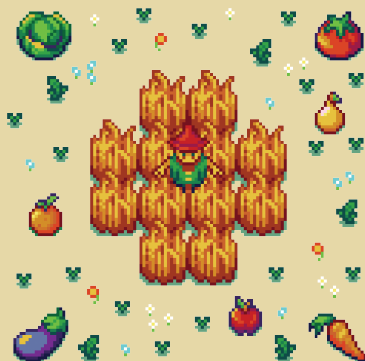


DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Bienvenue à Harvest Valley !

Qui fera la meilleure récolte ?



Dans Harvest Valley, vous développez votre ferme en empêchant vos voisins de vous prendre les meilleures parcelles, et en éloignant sangliers et corneilles intéressés par vos récoltes. Qui aura la ferme la plus belle et la plus rentable ?

À votre tour, placez l'une des cartes parcelles disponibles dans la vallée, ou bâtissez une ferme.

Plantez des légumes, entretenez vos arbres...
et méfiez-vous des corneilles.

Matériel

27 cartes Parcelle de base :



5 cartes Parcelle spéciales
(repérées par une étoile) :



6 cartes Ferme :



8 jetons Ferme en bois :





Mise en place

1. Chaque joueur prend un certain nombre de cartes et de jetons Ferme, puis les place sur la table devant lui.

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur prend 2 Fermes et 2 jetons Ferme de la couleur de son choix.
- Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque joueur prend 1 Ferme et 1 jeton Ferme de la couleur de son choix.

Les cartes et jetons Ferme restants ne sont pas utilisés pendant la partie.

2. Mélangez les 27 Parcelles de base pour former une pioche, face cachée, que vous placez ensuite à côté de la zone de jeu.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de retirer toutes les cartes Terrain spéciales (celles contenant une étoile).

Révélez les trois premières Parcelles de la pioche. Formez avec celles-ci une ligne placée à côté de la pioche, que nous appellerons la « rivière ».

3. Le joueur le plus jeune commence (vous pouvez également choisir au hasard qui commence). La partie se déroule tour par tour dans le sens horaire.



*Une partie à 2 joueurs, prête à commencer
(laissez suffisamment d'espace au centre
de la table pour jouer les cartes).*

Tour d'un joueur



Lors de son tour, un joueur doit :

- Soit placer l'une de ses Fermes (souvenez-vous que les joueurs n'en ont qu'une dans une partie à 4 ou 5 joueurs !) dans la Vallée, en posant un jeton Ferme de sa couleur dessus,
- Soit placer l'une des trois Parcelles face visible de la rivière, la placer dans la Vallée, puis remplacer la carte qu'ils ont jouée par la carte du dessus de la pioche (Lorsque la pioche est épuisée, aucune nouvelle Parcelle n'est ajoutée à la rivière).



Jouer une carte dans la Vallée



Les cartes (qu'il s'agisse de Parcelle ou de Ferme) sont jouées dans la « Vallée » (la zone de jeu entre les joueurs). Lorsqu'elle est jouée, une carte doit être placée dans un espace libre orthogonalement (et non diagonalement) adjacent à au moins une carte déjà placée dans la Vallée (la première carte jouée est simplement placée au centre de la table).

Important ! Lorsque vous jouez à 2 ou 4 joueurs : à la fin de la partie, les cartes jouées doivent toutes se situer dans une grille de 5x5.



Lorsque vous jouez à 3 ou 5 joueurs : à la fin de la partie, les cartes jouées doivent toutes se situer dans une grille de 5x6 ou 6x5.



Il est donc interdit de placer une carte de manière à ce que la hauteur ou la largeur de la grille de la Vallée dépasse ces limites.

1	2	3	4	5
2				
3				
4				
5				

2 ou 4 joueurs : la Vallée ne peut pas dépasser une grille de 5x5.

1	2	3	4	5
2				
3				
4				
5				
6				

3 ou 5 joueurs : la Vallée ne peut pas dépasser une grille de 5x6 ou 6x5.

Il existe deux exceptions aux règles de placement :



La Parcelle Mauvaises herbes se place sur un espace de la Vallée déjà occupé par une autre Parcelle (mais **pas** par une Ferme). La Parcelle ainsi remplacée par les Mauvaises Herbes retourne dans la rivière, et aucune nouvelle carte n'est prise dans la pioche ce tour-ci.



La Parcelle Tracteur se place sur un espace de la Vallée déjà occupé par une autre Parcelle (mais **pas** par une Ferme ou par la Météorite). Le Tracteur pousse la carte qui était dans l'espace qu'il occupe désormais dans un espace **vide** orthogonalement (et non diagonalement) adjacent.

Note : la taille maximale de la grille de la Vallée doit être prise en compte lors du déplacement de cette carte.

Si ce déplacement pousse la largeur ou la hauteur de la grille de la Vallée au-delà de son maximum, le Tracteur ne peut être joué dans l'espace choisi.



La Parcelle Météorite ne fait rien, mais ne peut **pas** être déplacée par un Tracteur ou une Charrue.



Fin de partie et score

La partie prend fin lorsque la Vallée est entièrement occupée par des cartes (une grille de 5x5 dans une partie à 2 ou 4 joueurs et une grille de 5x6 ou 6x5 dans une partie à 3 ou 5 joueurs). Chaque joueur détermine ensuite le score total de sa ou ses Fermes en regardant les cartes Terrain autour de chaque Ferme, comme indiqué ci-dessous :



Tout d'abord, le **Corbeau** annule toutes les Parcelles **Arbre Fruitier** adjacentes orthogonalement **ET** diagonalement. Les Parcelles sont retirées de la Vallée !



De même, le **Sanglier** annule toutes les Parcelles **Légumes** orthogonalement adjacentes. Retirez également ces Parcelles de la Vallée.



Chaque Ferme marque ensuite 1 point pour **chaque Légume** sur les Parcelles adjacentes orthogonalement, et 1 point pour **chaque Arbre fruitier** sur les Parcelles adjacentes orthogonalement **OU** diagonalement. *Comptez le nombre de Légumes ou d'Arbres fruitiers sur chaque carte pour déterminer sa valeur.*



Toutes les Parcelles Légumes et Arbres fruitiers orthogonalement adjacentes à un **Étang** voient leur valeur augmentée de 1 point. *Une carte adjacente aux deux Étangs voit sa valeur augmentée de 2.*



Chaque Ferme gagne également des points pour chaque **Champ de blé** orthogonalement adjacent. Un Champ de blé est composé d'une ou plusieurs **Parcelles Blé** orthogonalement adjacentes, et rapporte en points la valeur au carré de son nombre de cartes. Par exemple, un Champ de blé composé d'une seule carte rapporte 1 point, mais deux cartes rapportent 4 points, trois cartes rapportent 9 points et quatre cartes rapportent 16 points.

Une Ferme n'a besoin d'être adjacente orthogonalement qu'à une seule des cartes composant un Champ de blé pour marquer les points de ce champ.

Important : une carte Terrain peut rapporter des points à plus d'une Ferme si elle est adjacente à plusieurs d'entre elles.

Enfin, à **2 ou 3 joueurs**, chaque joueur doit additionner les scores de chacune de ses Fermes pour déterminer son score total.

À 4 ou 5 joueurs, chaque joueur ajoute le score de sa Ferme au score de la Ferme appartenant à son voisin de gauche pour déterminer son score total. *Chaque fermier souhaite en effet marier son fils à la fille des fermiers voisins.*

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a marqué le plus de points avec les Arbres fruitiers l'emporte.



Voici un exemple détaillé du décompte final dans une partie à 5 joueurs :
 (Les joueurs sont assis dans l'ordre, dans le sens des aiguilles
 d'une montre : Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Violet) :



Après avoir retiré les Parcelles Arbres Fruitiers détruite par le Corbeau
 et les Parcelles Légumes piétinnées par le Sanglier, les joueurs calculent
 leurs scores comme suit :

Rouge :

Légumes = 3

Fruits = 2

Blé = 4

Score = 9

+ Vert (10)

= 19 points

Vert :

Légumes = 2

Étang = +2

Fruits = 2

Blé = 4

Score = 10

+ Bleu (6)

= 16 points

Bleu :

Légumes = 1

Fruits = 1

Blé = 4

Score = 6

+ Jaune (5)

= 11 points

Jaune :

Blé = 5

Score = 5

+ Violet (5)

= 10 points

Violet :

Fruits = 1

Blé = 4

Score = 5

+ Rouge (9)

= 14 points

Rouge a fait la meilleure récolte et remporte la partie.

Cartes Terrain spéciales

Une fois que vous connaissez le jeu, vous pouvez utiliser ces cartes spéciales pour remplacer des cartes similaires, ou simplement en ajouter quelques-unes à la pioche afin de vivre une expérience de jeu légèrement différente à chaque partie.



Arrosage : Remplacez un Étang par cette carte, ou ajoutez-la à la pioche. L'Arrosage fonctionne comme l'Étang, mais en diagonale. Tous les Légumes et Arbres fruitiers adjacents en diagonale voient leur valeur augmentée de 1.



Puits : Ajoutez cette carte à la pioche. Le Puits rapporte 2 points pour chaque animal adjacent orthogonalement **OU** en diagonale (Sanglier, Corbeau, Sauterelle et Lapin).



Sauterelle : Ajoutez cette carte à la pioche. La Sauterelle annule toutes les parcelles Blé orthogonalement adjacentes. Les Parcelles annulées sont retirées de la Vallée.



Lapin : Ajoutez cette carte à la pioche. Une Ferme orthogonalement adjacente au Lapin perd 2 points.



Charrue : Remplacez un Tracteur par cette carte, ou ajoutez-la à la pioche. La Charrue fonctionne comme un Tracteur, mais peut pousser plusieurs Parcelles adjacentes dans la même rangée ou colonne. Comme le Tracteur, il n'est pas possible de pousser une Ferme ou la Météorite, ou de pousser des cartes hors des limites de la Vallée.