

Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Un jeu de cartes bucolique pour 3-6 joueurs à partir de 12 ans de Roman Mathar

Le président de la société "chapeau d'or" des éleveurs de nains de jardin est mort et la chasse pour un digne successeur est maintenant ouverte.

La présidence fortement convoitée ira au premier membre de la société qui réussira à élever un nain avec un chapeau d'or ou à en acheter un pour 4000 pétales.

Composants

Ce livret de règles et



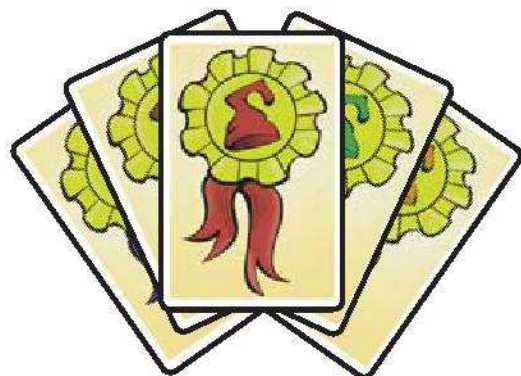
6 x 22 (136) Cartes Nains (avec Fleurs)



6 Cartes Résumé



18 Cartes Evénements



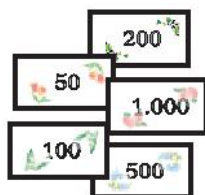
5 Cartes Concours



45 Cartes Elevage (sans Fleurs)



6 Cartes Jardin et 6 Cartes Cabane



48 Marqueurs Enchères



1 Bloc de Pétales

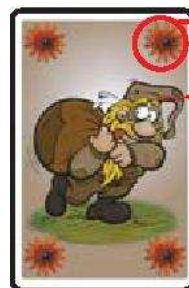
But du jeu

Le gagnant et nouveau président de la société est le premier joueur à élever un nain avec un chapeau d'or ou à rassembler 4000 Pétales.

Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Mise en place

Chaque joueur prend toutes les cartes d'un type de fleur et place la carte jardin et la carte cabane ainsi qu'un nain avec un chapeau **marron** et un avec un chapeau **orange** devant lui. La couleur du chapeau d'un nain **n'est pas** liée à une couleur de joueur (les joueurs sont repérés par les fleurs) mais indique la valeur marchande de ce nain. La hiérarchie des nains de jardin est indiquée plus loin. Les autres cartes nains sont mises de côté ; elles entreront en jeu via l'élevage et les contrats deux-pour-un.



Symbole Fleur

Couleur de chapeau

Les **cartes élevage** sont séparées en cinq piles par la couleur du chapeau au dos. Chaque pile est mélangée et placée au milieu de la table à portée de chaque joueur.

Les **cartes événement** sont séparées en deux piles par la couleur du chapeau sur leur dos. Dans les premiers tours, les cartes événement grises sont utilisées. Dès que le premier nain avec un chapeau bleu entre en jeu, la pile d'événements grise est remplacée par la bleue.



Les **cartes concours** marron et orange sont placées face visible sur la table. Les autres cartes concours sont mises de côté.

L'**argent** (Pétales) est placé dans une banque centrale en cinq piles classées par couleur (et valeur). Chaque joueur reçoit un capital de départ de **1500 Pétales** de la banque et des **marqueurs enchères** pour une valeur de **3050 Pétales** (1 x 50 ; 1 x 100 ; 2 x 200 ; 1 x 500 ; 2 x 1000).

Le joueur avec le chapeau le plus voyant est élu trésorier (premier joueur) et débute la partie. Si personne ne porte de chapeau, le trésorier est nommé au hasard.

Déroulement de la partie

Chaque tour de jeu se compose de cinq phases :

- 1. Nomination d'un nouveau trésorier (premier joueur)**
- 2. Métiers des nains**
- 3. Elevage**
- 4. Concours**
- 5. Entretien**

1. Nomination d'un nouveau trésorier

Le joueur avec la collection de nains **de plus grande valeur** devient le nouveau trésorier (= premier joueur). La valeur d'une collection est décidée par le nain de plus grande valeur qu'elle comporte ; les rangs inférieurs ne sont importants qu'en cas d'égalité pour le rang le plus élevé (c'est-à-dire qu'une collection de nain avec un chapeau rouge, un chapeau orange et deux chapeaux bruns est de moins grande valeur qu'une collection avec un chapeau rouge et deux chapeaux oranges). Une égalité complète est départagée par le plus d'argent. Le trésorier est premier joueur dans chacune des phases suivantes.

Le trésorier vérifie si des nains avec de nouvelles couleurs de chapeau sont entrés en jeu pendant le tour précédent. Si c'est le cas, les cartes de concours correspondantes deviennent également disponibles et sont ajoutées à celles déjà en jeu. Deux cartes sont tirées au hasard de la pile de concours actuelle (qui devrait contenir toutes les couleurs de chapeau jusqu'à la plus haute actuellement en jeu) et placées face visible sur la table comme concours pour ce tour. Dans le premier tour, ce sont le chapeau marron et le chapeau orange.

Le trésorier pioche alors une carte événement et la lit à haute voix. La carte indiquera quand l'événement a lieu et quels joueurs sont affectés.

Garten Zwerger e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Exemple : Manuel a trois nains - deux avec des chapeaux oranges et un avec un chapeau brun. Christine a un seul nain mais avec un prestigieux chapeau bleu. Christine est la trésorière de ce tour. Elle mélange les cartes concours bleue, rouge, orange et marron, pioche deux cartes au hasard et les place face visible sur la table. Elle pioche alors une carte événement, la lit à haute voix et la place à la vue de chaque joueur.

2. Métiers des nains

En commençant par le trésorier, chaque joueur décide alternativement pour un de ses nains comment l'occuper ce tour. Si la carte événement proscrit un métier pour ce tour, cela doit être pris en compte maintenant.

Quand chaque joueur a choisi un métier pour son premier nain, le trésorier décide comment occuper son deuxième nain. Ceci continue jusqu'à ce que tous les nains de tous les joueurs soient occupés.

Un nain ne peut avoir qu'un seul métier par tour.

Il y a six métiers de nain possibles détaillés ci-dessous. Les nains avec un chapeau gris sont une exception due à leur paresse congénitale : La seule manière possible de les occuper est de les jeter au loin pour zéro Pétale.

I Travailler dans le jardin

Le nain est envoyé au jardin pour gagner au moins une partie de sa subsistance : Son propriétaire obtient 50 Pétales de la banque. La carte nain est placée sur la carte de jardin du joueur.

II Rechercher un compagnon

Le joueur prend un de ses nains et déclare qu'il recherche un associé pour l'élevage. Il peut ajouter certaines conditions concernant l'associé éventuel ou les futures actions de son propriétaire. Par exemple, une couleur de chapeau au moins rouge ou le propriétaire de l'associé doit envoyer son prochain nain à un concours.

Les autres joueurs ne peuvent offrir que des nains inoccupés comme compagnons. Les propositions sont faites par une enchère à poing fermé. Pour faire une proposition, un joueur choisit un de ses nains et choisit secrètement des **marqueurs enchères** dans sa main pour indiquer le **prix** de son offre. Jusqu'à ce que l'enchère soit dévoilée, les marqueurs enchères inutilisés doivent être gardés hors de la vue des autres joueurs.

Le joueur actif qui recherche un compagnon pour son nain place également et secrètement une offre dans sa main ; cette offre montre le **prix maximal** qu'il est disposé à payer pour une offre. Naturellement, ceci ne doit pas être plus d'argent qu'il n'a réellement.

Chaque joueur tient alors sa main fermée avec son offre au-dessus de la table et les joueurs les révèlent simultanément. Si l'offre avec **prix** le plus bas est inférieure au **prix maximal** indiqué, l'affaire est conclue. Le joueur actif doit prendre l'offre avec prix le plus bas et ne doit décider entre plusieurs offres qu'en cas d'égalité.

Le joueur actif met son nain et son nouveau compagnon dans sa cabane et verse le prix de l'offre à l'autre joueur. Ce qui se produit dans la cabane est expliqué dans l'**élevage** (phase 3).

Exemple : Christine recherche un compagnon pour son nain à chapeau rouge. Gregor et Manuel ont chacun des nains inoccupés et peuvent ainsi faire une proposition. Manuel offre un nain avec un chapeau marron et prend des marqueurs enchères pour une valeur de 350 Pétales dans sa main. Gregor offre un nain orange et met 400 Pétales dans sa main. Christine décide d'un prix maximal de 400 pétales et met secrètement des marqueurs enchères correspondants à cette valeur dans sa main.

Quand les offres sont révélées, Christine doit accepter l'offre de Manuel et lui donner 350 Pétales en échange de son nain à chapeau marron. Elle place alors les deux nains dans sa cabane. Tous les joueurs remettent leurs marqueurs enchères dans leur réserve et la partie continue.

Si aucune offre n'est inférieure ou égale au prix maximal, aucune affaire n'est conclue et le nain doit aller travailler dans le jardin. Ceci rapporte 50 Pétales à son joueur, mais le nain peut prendre aucun autre métier ce tour.

III Offrir un compagnon

Le joueur offre un de ses nains inoccupés en tant qu'associé d'élevage pour le nain d'un autre joueur. Ceci est également résolu par une enchère à poing fermé. Dans ce cas, cependant, le montant offert par le joueur actif est

Garten Zwergen e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

le **prix minimal** qui lui semble acceptable tandis que les offres secrètes des autres joueurs sont les **prix** qu'ils sont disposés à payer.

Le joueur actif doit accepter l'**offre** la plus élevée mais il peut décider en cas d'égalité. Il donne son nain au joueur qui a gagné l'offre en échange de l'argent. Le joueur choisit un de ses propres nains inoccupés et met les deux nains dans sa cabane. Si l'**offre** la plus élevée est inférieure au **prix minimal**, le nain du joueur actif travaille dans le jardin pour ce tour, gagnant 50 pétales.

IV Vendre un nain

Le joueur vend un de ses nains inoccupés pour un montant d'argent dépendant de la couleur du chapeau. La carte nain est mise de côté avec les autres nains inutilisés.



Hiérarchie des nains et valeur en Pétales

V Échange de nains deux-pour-un

Le joueur peut remettre deux de ses nains inoccupés ayant un chapeau de la même couleur avec ses cartes nain inutilisées et obtenir en échange un nouveau nain d'un rang juste au-dessus. Le nouveau nain ne peut pas être occupé ce tour-ci. Il est placé dans le jardin du joueur mais ne gagne pas 50 pétales.

Un joueur peut échanger deux nains avec un chapeau vert contre un nain avec un chapeau d'or et gagner de ce fait la partie.

VI Joindre un concours

Le joueur envoie un de ses nains à une exposition de nains en plaçant la carte nain sur un des deux concours de ce tour.

Si le nain est assez bien-élevé pour gagner un prix sera résolu plus tard pendant les **concours** (phase 4).

3 Elevage

En commençant par le trésorier, chaque joueur obtient de nouveaux nains pour ses efforts d'élevage - un nain pour chaque paire que le joueur a placée dans sa cabane pendant la phase précédente. Pour déterminer la couleur de chapeau du nouveau nain, une carte est piochée au hasard dans la pile d'élevage de la couleur correspondant au **nain de valeur la plus élevée de la paire d'élevage**. Que le nain de valeur la plus élevée soit son propre nain ou celui d'un autre joueur n'a aucune importance.

Le joueur prend la nouvelle carte nain de sa réserve et la met devant lui. Il remet alors la carte élevage piochée dans sa pile et mélange cette dernière puis rend l'associé pour l'élevage à son propriétaire.

Important : Quand vous élevez deux fois de la même pile d'élevage, rappelez-vous d'y mélanger la carte piochée pour la première tentative avant de prendre une carte pour la deuxième.

Exemple : Manuel a dû payer chèrement pour associer son nain avec un chapeau bleu avec un nain avec un chapeau orange possédé par Christine. Il prend la pile d'élevage bleue et pioche un nain avec un chapeau vert. En souriant avec bonheur et avec une certaine quantité de fierté de père, il prend un nain avec un chapeau vert de sa réserve, rend le nain orange à Christine et place ses deux cartes nain devant lui.

Les nains gris sont paresseux et ne peuvent pas être occupés, mais ils coûtent le même entretien que n'importe quel nain. La seule manière de se débarrasser d'eux est de les vendre pour 0 Pétales.



Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

4. Concours

Pour chacun des deux concours, le trésorier pioche **deux cartes** de la pile d'élevage correspondant à la couleur du concours afin de déterminer la qualité des nains envoyés à l'exposition par les autres clubs d'élevage de nains.

Le nain avec la plus haute valeur gagne le concours. Le plus prestigieux des deux concours (celui avec la couleur la plus hauts dans la hiérarchie des nains) rapporte au propriétaire du nain gagnant 1000 Pétales, alors que le gagnant de l'autre vaut gagne 500 Pétales. En cas d'égalité, l'argent est partagé entre les nains gagnants (en arrondissant par défaut si nécessaire).

Exemple : Il y a un concours 'marron' et un concours 'rouge' ce tour-ci. Christine et Manuel ont envoyé chacun un nain avec un chapeau orange au concours marron, et aucun joueur n'a envoyé de nain pour participer au concours rouge. Le trésorier mélange la pile d'élevage marron et pioche deux nains, un avec un chapeau marron et un avec un chapeau orange.

Manuel et Christine partagent l'argent du prix de 500 Pétales avec le nain avec un chapeau orange d'un autre éleveur. Ils gagnent chacun 150 Pétales. Cueillette plutôt mince, mais mieux que rien et plus qu'ils auraient probablement gagné à un concours rouge. Puisqu'aucun des nains des joueurs n'y a participé, l'argent du prix de 1000 Pétales reste à la banque.

5 Entretien

Chaque joueur doit payer un entretien de **100 Pétales** pour chacun de ses nains. Que ce soit un nain paresseux avec un chapeau gris, nouvellement élevé, un jardinier ou un associé d'élevage - chaque nain coûte à son propriétaire 100 pétales.

Un joueur qui ne peut pas payer pour tous ses nains doit en vendre autant que nécessaire pour payer l'entretien de tous ses nains – y compris ceux qu'il doit vendre. Aucun éleveur digne de ce nom ne paiera un nain affamé !



Fin de la partie

La partie se termine après le tour dans lequel un joueur est soit parvenu à élever un nain avec un **chapeau d'or** soit possède au moins **4000 pétales** après le paiement de l'entretien.

Si d'autres joueurs atteignent l'un ou l'autre de ces objectifs dans le même tour, le gagnant est le joueur avec la collection de nains de plus grande valeur (sauf les nains avec le chapeau d'or). Le calcul de la valeur d'une collection est détaillé dans la nomination d'un nouveau trésorier (phase 1). Si ceci ne casse pas l'égalité, prendre en compte l'argent restant - si la condition de victoire était d'avoir atteint 4000 pétales, seules les pétales au delà de cette valeur comptent pour casser l'égalité.

Exemple : Après une course à l'élevage de nains épuisante, Manuel est le fier propriétaire d'un nain avec un chapeau d'or. Christine, cependant, est parvenue à rassembler 4350 Pétales, ce qui est également assez pour gagner la partie. Ceci signifie que la qualité de la collection de nains décidera du gagnant, et comme Manuel peut également produire un ses propres nain avec un chapeau vert et que Christine ne le peut pas, il est le gagnant et le nouveau président de la société des nains de jardin.

Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Cartes événement grises



Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles



Cartes événement bleues



Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles



Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles


Cartes Résumé



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

3. Elevage
4. Concours
5. Entretien



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

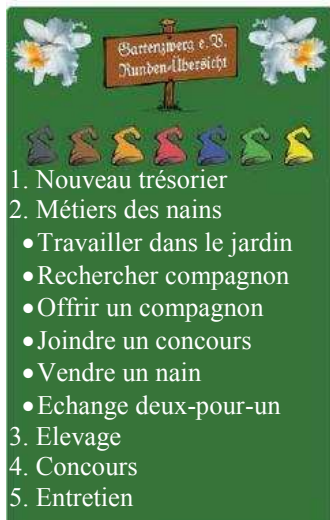
3. Elevage
4. Concours
5. Entretien



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

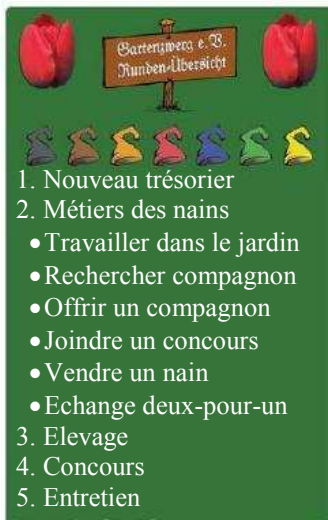
3. Elevage
4. Concours
5. Entretien



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

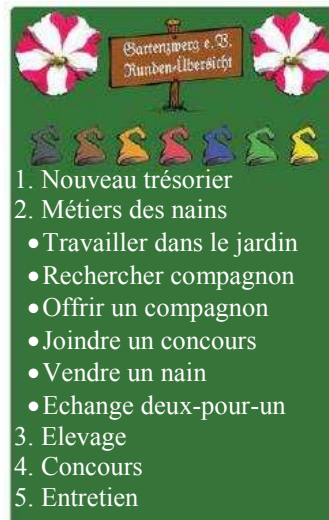
3. Elevage
4. Concours
5. Entretien



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

3. Elevage
4. Concours
5. Entretien



1. Nouveau trésorier
2. Métiers des nains

- Travailler dans le jardin
- Rechercher compagnon
- Offrir un compagnon
- Joindre un concours
- Vendre un nain
- Echange deux-pour-un

3. Elevage
4. Concours
5. Entretien

Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Variante de règle : Enchères libres

Dans cette variante de règle, les Marqueurs Enchères ne sont pas nécessaires. En recherchant ou en offrant un compagnon pendant la phase 2, les contrats sont déterminés par des enchères libres et chaotiques au lieu d'enchères à poing fermé.

Rechercher un compagnon

Comme prix des l'argent ou des aucun ordre et ils joueur actif peut d'élevage) et marchande	services d'un de leurs nains, les autres joueurs peuvent demander de promesses d'actions plus tard dans la partie. La valeur des prix ne suit peuvent être changés à tout moment avant que l'enchère ne soit fermée. Le joueur actif peut imposer quelques conditions (par exemple un prix minimum de l'associé à son gré.
---	--

Une fois l'enchère fermée, l'argent doit changer de main immédiatement (aucun crédit n'est possible) mais il reste à chaque joueur à se 'souvenir' des promesses qu'il a faites quand il sera temps de les accomplir.

Offrir un compagnon

Les autres joueurs annoncent leurs prix dans une enchère libre comme ci-dessus.

Le joueur actif peut décider quelle offre choisir mais il doit prendre l'une d'entre elles (à condition qu'il y ait des propositions). Refuser un contrat après avoir offert un nain et l'envoyer au jardin n'est pas possible. C'est vrai même si une seule proposition est faite par un autre joueur - l'affaire est faite, indépendamment du fait que le joueur actif aime les conditions ou pas.

Garten Zwerge e.V. (La société des nains de jardin) – Règles

Règle pour deux joueurs

Si vous jouez à Garten Zwerge à seulement deux joueurs, le membre de la société Hubertus Schmiedel se joint à la partie. Herr Schmiedel, cependant, participe seulement quand un joueur essaye de trouver un associé d'élevage pour un de ses nains ou en offre un comme associé. Il n'envoie aucun de ses nains aux concours et n'essaie pas d'élever de nouveau spécimen - selon la rumeur, il utilise ses nains (et les loue comme associés d'élevage) pour réactiver les célèbres batailles des guerres des roses anglaises au fond de son jardin.

La participation de Herr Schmiedels change les règles habituelles comme suit :

Mise en place

Après que les deux joueurs ont pris leurs cartes et les marqueurs enchères, ils décident d'un genre de fleur pour Herr Schmiedel et placent les nains et la carte jardin de cette fleur sur la table. Indépendamment de ces cartes, Herr Schmiedel reçoit **5 marqueurs enchères** de la réserve général e(2 x 50 ; 2 x 100 ; 1 x 200).

Rechercher un compagnon

Les deux joueurs font leurs offres secrètes comme indiqué dans les règles de base. Après que ces deux offres sont révélées, le prix d'un nain de la collection de Schmiedel est déterminé en tirant 2 marqueurs enchères au hasard parmi les 5 marqueurs qu'il a reçus pendant la mise en place. La valeur des deux marqueurs est ajoutée à la valeur du nain pour lequel le joueur actif essaye de trouver un associé. C'est le prix de Schmiedel. Comme d'habitude, l'offre inférieure gagne le contrat à moins que les deux offres soient plus élevées que le prix maximal fixé par le joueur actif.

Si Herr Schmiedel gagne le contrat, le joueur actif verse les pétales directement à la banque et obtient un associé d'élevage de même rang que son nain de la collection de Herr Schmiedels. Les deux nains sont placés dans la cabane du joueur comme dans le jeu de base; après l'élevage le nain loué est rendu à Herr Schmiedel.

Offrir un compagnon

Le principe de base est le même que ci-dessus : après que les deux joueurs ont révélé leurs offres, le prix de Herr Schmiedel est déterminé par la valeur de deux marqueurs enchères pris au hasard à laquelle on ajoute la valeur du nain offert par le joueur actif. L'offre la plus élevée doit être prise si elle est supérieure au prix minimal fixé par le joueur actif.

Si Herr Schmiedel offre le prix le plus élevé, le nain proposé est mis dans son jardin, son propriétaire obtient l'argent de la banque et peut reprendre son nain après l'élevage (phase 3).

Exemple : Dans une partie à deux joueurs, Christine recherche un compagnon pour son nain avec un chapeau rouge. Elle place secrètement un prix maximal de 550 pétales dans son poing fermé. Manuel propose un prix de 500 pétales pour les services de son nain avec un chapeau orange inoccupé. Tous les deux révèlent simultanément leurs offres et examinent alors le prix d'un nain de Herr Schmiedel. De ses marqueurs enchères, ils tirent aléatoirement un marqueur avec une valeur de 100 et un avec une valeur de 50, ce qui a comme conséquence un prix total de 450 pétales : 300 pour la valeur de base d'un nain avec un chapeau rouge plus 150 pour les marqueurs. Christine paye 450 pétales à la banque et obtient pour son nain un associé d'élevage avec un chapeau rouge de Herr Schmiedel alors que Manuel n'obtient rien.

Conseil tactique

Quand l'autre joueur n'a plus aucun nain inoccupé, mais vous oui, il est tout à fait possible (et peut-être très efficace) d'offrir un compagnon ou d'en rechercher un - choisissez juste votre prix minimal ou maximal et déterminez alors ce que Herr Schmiedel offre.

