

2^e Édition

SCOVILLE

RÈGLES

1 à 6 joueurs • 60-90 minutes

LA (VÉRITABLE) HISTOIRE DE SCOVILLE

22 Janvier 1865. C'est en cette journée qui restera à jamais gravée dans les annales de l'histoire que Wilbur Scoville vit le jour. Et sa naissance changea le monde à jamais... En 1912, Scoville inventa l'échelle de Scoville, qui était utilisée pour mesurer la force des piments. Aujourd'hui, le test Scoville est toujours utilisé pour mesurer la capsaïcine dans un piment, exprimée en unités Scoville. Depuis, les agriculteurs et les chercheurs ont essayé de croiser des piments pour en créer des variétés de plus en plus fortes.

LA (FAUSSE) HISTOIRE DE SCOVILLE

La ville de Scoville a été fondée en l'honneur de Wilbur, pour accueillir les amateurs de piments qui pensent que les meilleurs piments sont ceux qui arrachent le plus. Chaque année, la ville accueille le Festival du Piment de Scoville. Dans ce festival, vous trouverez des enchères collectant des fonds pour le lycée local « Allez les Flammes! », un grand marché des fermiers, des prix incroyables pour les producteurs qui créent les piments les plus enflammés et le « Chili Contest » de Scoville, un concours mondialement reconnu lors duquel les concurrents essaient les mélanges les plus fous pour remporter la victoire! Le festival ne dure qu'un jour, et c'est bien sûr le producteur le plus ardent qui remportera le trophée de cette année.

Êtes-vous chauds pour relever le défi ?



MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU

Assemblez les 5 pièces du plateau de jeu comme un puzzle.



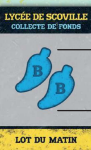
6 ÉCRANS

Pour que les autres joueurs ne voient pas ce que vous mijotez.



64 CARTES ENCHÈRE

Les joueurs enchérissent sur ces cartes pour obtenir des Piments.
Il y en a 30 pour le lot du Matin et 34 pour celui de l'Après-midi.



Articles mis aux enchères

12 PLAQUES RÉCOMPENSE

Les joueurs peuvent gagner pour remporter des points bonus en plantant les couleurs indiquées.



MODE SOLO ET EXTENSION LABS

Mode Solo : 30 cartes Objectif et 40 Jetons Flamme sont utilisés pour les parties solo.

Extension Labs : 12 cartes Marché, 12 cartes Recette, 6 plateaux Labo et 6 tuiles Bonus font partie de l'extension Labs.

Remettez ces éléments dans la boîte de jeu si vous jouez sans l'extension Labs ou ne jouez pas en mode Solo.

PLEIN* DE JETONS PIMENT

Les piments sont tout. Planter-les, récolter-les, croiser-les ou vendre-les pour remporter des points !



6 FERMIERIS

Ces p'tits gars se déplacent pour récolter les piments.



6 DISQUES

Ils indiquent l'ordre du tour.



*Le nombre de piments dans ce jeu est théoriquement illimité. Si vous réalisez plus assez de jetons pour votre couleur en particulier, vous pouvez utiliser des coupons Piments à la place.

COUPONS PIMENTS

Les joueurs peuvent échanger librement les jetons Piment contre un coupon de la même valeur.



48 CARTES MARCHÉ

Les joueurs peuvent vendre des piments pour obtenir de l'argent, des piments ou des points, 24 de chaque pour le lot du Matin et celui de l'Après-midi.



Articles demandés

Récompenses



Valeur en points
Piments nécessaires

18 TUILES ACTION BONUS

Ces actions spéciales sont utilisées lors de votre tour pour gagner un avantage sur vos adversaires. Vous pouvez aussi les garder pour obtenir plus de points en fin de la partie.



6 TABLEAUX DES CROISEMENTS

Gardez-les près de vous pour vous souvenir des combinaisons de piments afin d'en créer des plus forts et de plus grande valeur ! Il y a également une référence des règles au dos.



MISE EN PLACE

A. Général : Assemblez le plateau sur votre zone de jeu. Placez à côté des piles de piments de chaque couleur. Séparez et placez également les pièces par valeur pour former une banque.

B. Joueurs : Donnez à chaque joueur un Écran ainsi que le **Fermier** et le **disque** de la couleur de leur choix, une **tulle Action Bonus** de chaque, **10\$ en pièces** et **trois piments : Rouge, Jaune et Bleu**. Les joueurs doivent placer leurs écrans de façon à cacher ce qu'ils ont devant eux pendant la partie.

C. Marché des fermiers : Mélangez la pioche-Matin des cartes Marché, puis piochez le nombre de cartes indiqué sur le plateau en fonction du nombre de joueurs. Placez-les face visible sur chaque stand du Marché du plateau. Remettez le reste de la pioche-Matin dans la boîte de jeu. Mélangez la pioche Après-midi et placez-la sur le plateau à l'endroit indiqué (à l'arrière du camion).

D. Chili Contest : Mélangez la pioche des cartes Recette, puis piochez le nombre de cartes indiqué sur le plateau en fonction du nombre de joueurs. Placez-les face visible à côté du plateau, en les chevauchant l'une et l'autre pour gagner de la place. Il est conseillé de les classer du plus petit au plus grand par ordre de score, comme indiqué sur l'exemple. Remettez le reste de la pioche Recette dans la boîte de jeu.

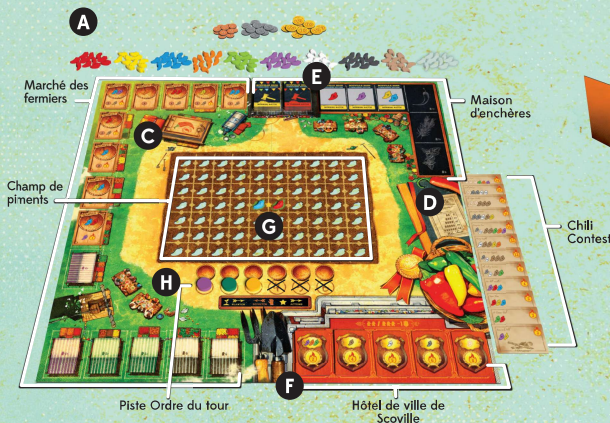
E. Maison d'enchères : Mélangez individuellement les pioches Enchère du Matin et de l'Après-midi et placez-les face cachée sur la Maison d'enchères. Piochez autant de cartes de la pioche-Matin que de joueurs, puis placez-les face visible sur les emplacements du plateau.

F. Hôtel de ville : Séparez les Plaques Récompense par couleur de piments et emplacez-les sur les emplacements correspondant du toit de l'Hôtel de ville, en vous assurant que les Plaques de valeur élevée sont au-dessus de celles de valeur plus faible. Si vous jouez une partie à 2 ou 3 joueurs, enlevez 1 Plaque (celle avec la valeur la plus haute) de chaque pile et remettez-les dans la boîte de jeu.

G. Parcelles de départ : Prenez un piment Rouge, un Jaune et un Bleu. Choisissez-en deux au hasard, puis placez-les dans les Parcelles de départ du champ de piments (marquées par des contours verts). Remettez le troisième piment dans la réserve.

H. Ordre du tour : Prenez les disques de chaque joueur, et placez-les aléatoirement sur les cases de la piste Ordre du tour. N'utilisez pas les cases de la piste numérotées au-dessus du nombre de joueurs. (Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, n'utilisez pas les cases 4, 5 et 6. Vous pouvez placer une pièce sur les cases non utilisées pour vous en rappeler).

I. Tableaux de croisements : Gardez-les à portée de main pour que les joueurs puissent s'y référer.



Cet exemple représente une mise en place pour une partie à 3 joueurs.

Lors des exemples des règles, nous appellerons le joueur Vert « Victor », la joueuse Pourpre « Pauline » et la joueuse Jaune « Jeanne ».



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie de Scoville se déroule en un nombre de manches variable. Chaque manche est constituée de 5 phases :

- 1. ENCHÈRES** (Les joueurs enchèrent pour décider de l'ordre du tour et acquérir des cartes Enchère.)
- 2. PLANTER** (Les joueurs plantent des piments et peuvent gagner des Plaques Récompense.)
- 3. RÉCOLTER** (Les joueurs déplacent leurs Fermiers d'un maximum de 3 pas, croisant ainsi des piments sur leur chemin.)
- 4. ACTIONS** (Les joueurs peuvent faire l'échange indiqué sur une carte Marché, réaliser une Recette et vendre des piments d'une couleur.)
- 5. VÉRIFICATION DU TEMPS** (Vérifiez si le temps est passé du Matin à l'Après-midi... ou de l'Après-midi à la fin de la partie.)

1. ENCHÈRES

Lors de la phase *Enchère*, tous les joueurs enchèrent avec des pièces pour déterminer l'ordre du tour. Ensuite, ils acquièrent des cartes Enchère dans le nouvel ordre du tour.

ENCHÉRIR POUR L'ORDRE DU TOUR

Note : *Il n'y a pas d'enchères sur l'ordre du tour dans la toute première manche de la partie* : l'ordre du tour est décidé aléatoirement lors de la mise en place. Pour chaque autre manche, les joueurs *doivent* enchérir pour décider de l'ordre du tour.

Commencez par déplacer les disques de la piste Ordre du tour sur les paniers au-dessus, en gardant l'ordre du tour de la manche précédente.

Pour enchérir, chaque joueur choisit discrètement n'importe quel nombre de pièces (aucune pièce est également possible) et les tient dans sa main. Une fois prêts, les joueurs révèlent leur enchère au même moment.

Le joueur qui a l'enchère la plus élevée *choisit* sa place sur la piste Ordre du tour et y déplace son disque, puis de même avec le joueur ayant la deuxième enchère la plus élevée et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi sa place. Les joueurs placent leur enchère dans la banque.

- En cas d'égalité sur une enchère (supérieure à zéro), le joueur à égalité qui jouait *avant* dans l'ordre du tour précédent choisit le premier.
- Les joueurs ayant une enchère de **zéro ne peuvent pas** choisir leur place sur la piste. Une fois que chaque joueur ayant enchéri plus que zéro a choisi, les joueurs ayant enchéri zéro descendent, dans l'ordre du tour précédent, leurs disques vers les cases disponibles sur la piste, du plus petit au plus grand nombre.

ACQUÉRIR DES CARTES ENCHÈRE

Dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur choisit l'une des cartes actuellement dans la Maison d'enchères. Le joueur prend (le/s) piment(s) représenté(s) sur la carte dans la réserve, puis défausse la carte.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, piochez de nouvelles cartes de la pioche pour remplir la Maison d'enchères (Utilisez la pioche Matin si c'est toujours le Matin ou la pioche Après-midi si c'est l'Après-midi). Dans le rare cas où la pioche est vide, mélangez la défausse (de la pioche correspondante) pour former une nouvelle pioche.

EXEMPLE :



Exemple : Les enchères sont révélées. Victor a enchéri 7, alors que Pauline et Jeanne ont toutes les deux enchéri 5. Victor choisit donc le premier. Il veut jouer le premier lors de la phase Récolter (qui se joue dans l'ordre inverse de tours) et choisit donc la case 3.

Pauline et Jeanne sont à égalité pour leur enchère, et choisissent donc dans l'ordre du tour de la manche précédente. Pauline choisit la case 1. Jeanne n'a donc pas d'autre choix que de se placer sur la case 2.



Le **nouvel** ordre du tour est donc Pauline, Jeanne, Victor. Pauline choisit la carte avec le piment Pourpre, puis Jeanne choisit la carte avec les piments Jaune + Bleu. Enfin, Victor prend la carte associée avec le piment Rouge. Chaque joueur défausse sa carte, puis prend (le/s) piment(s) correspondant(s) dans la réserve. La Maison d'enchères est ensuite remplie avec trois nouvelles cartes de la pioche Matin.



2. PLANTER



Lors de la phase **Planter**, tous les joueurs **doivent**, dans l'ordre du tour, planter un piment. Pour planter un piment, chaque joueur choisit n'importe quel piment de sa réserve, puis le place sur une parcelle vide du champ de piments.

- Un piment peut être planté **uniquement** sur une parcelle qui est horizontalement ou verticalement adjacente à une parcelle qui contient déjà un piment.
- Un joueur peut planter un piment supplémentaire en utilisant une **lune Action Bonus** particulière (voir **lules Action Bonus** pour plus d'informations).

EXEMPLE :



Pauline joue la première. Elle peut planter l'un de ses piments sur n'importe quelle parcelle marquée par une coche. Les parcelles marquées par des X rouges ne sont pas autorisées, puisqu'elles ne sont pas adjacentes horizontalement ou verticalement à la parcelle d'un piment planté.

Pauline décide finalement de planter son piment Pourpre sur la parcelle indiquée.

3. RÉCOLTER



Lors de la phase **Récolter**, chaque joueur, dans l'ordre inverse du tour, déplace son Fermier d'un maximum de trois pas sur les chemins entre les parcelles, gagnant ainsi un piment pour chaque pas se terminant entre deux parcelles plantées.

- Lors de la **première manche**, chaque joueur commence par placer son Fermier sur l'étoile (vers n'importe quelle direction) et commence son déplacement. Lors des tours suivants, les Fermiers commencent leur déplacement depuis l'endroit où ils étaient.
- Les Fermiers peuvent se déplacer de trois pas au maximum, mais **doivent** se déplacer d'au moins un pas. Un **pas** consiste à faire avancer le Fermier le long des chemins entre les parcelles jusqu'à ce qu'il arrive sur un cran directement entre deux parcelles (ou sur un cran derrière une parcelle s'il se déplace le long des bords du champ). Le fait que les parcelles soient plantées ou non n'affectent pas le déplacement.
- Les Fermiers **ne peuvent pas** passer à travers ou s'arrêter sur le Fermier d'un autre joueur (Dans la rare occasion où un Fermier est totalement bloqué et ne peut même pas se déplacer d'un pas, le joueur doit passer son tour pour cette phase Récolter).
- Un Fermier **peut** être pivoté au début d'un tour pour se déplacer vers n'importe quelle direction et peut tourner à gauche ou à droite durant son déplacement. Cependant, il **ne peut pas** revenir sur ses pas une fois qu'il a démarré son déplacement. Ainsi, il est impossible pour un Fermier de se déplacer sur une partie du chemin qui a déjà été traversée pendant le même tour.

- Lorsque le pas d'un Fermier se termine entre deux parcelles plantées, il récolte un piment. Le joueur prend alors un ou deux piments, en fonction du Tableau des croisements.**

PLAQUES RÉCOMPENSE

Si un joueur plante un piment d'une couleur pour laquelle il y a toujours des Plaques Récompense dans l'Hôtel de ville, il peut prendre la plaque correspondante de la valeur la plus élevée (les Plaques doivent être emportées avec la valeur la plus élevée en haut).

- Les Plaques ayant trois piments sont récupérées en plantant un piment Pourpre ou Orange ou Vert.
- Un joueur ne peut pas acquérir plus d'une Plaque par manche, **même s'il utilise une lule Action Bonus** pour planter un deuxième piment qui lui permettrait également d'acquies une Plaque.
- Un joueur peut avoir plus d'une Plaque de la même couleur, tant qu'il les a acquies dans des manches différentes.

EXEMPLE :

Pauline a planté un piment Pourpre, et il y a toujours des Plaques Pourpre/Orange/Vert dans l'Hôtel de ville.

Pauline acquies la Plaque correspondante ayant la valeur la plus élevée, ce qui lui rapporte deux points !

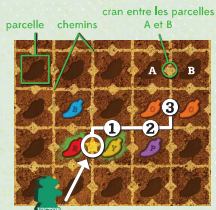


EXEMPLE :

C'est au tour de Victor lors de la première manche.

Il place son Fermier sur l'étoile et commence son déplacement.

(Le placement initial sur l'étoile ne compte pas comme un « pas » ; le joueur ne récolte rien.)



Le 1er pas l'amène entre une parcelle vide et un piment Jaune : il ne récolte donc rien.

Le 2e pas l'amène entre un piment Orange et un piment Pourpre : il vérifie le Tableau des croisements et récolte un piment Blanc !

Le 3e pas l'amène entre deux piments Oranges. Il vérifie de nouveau le Tableau des croisements et voit qu'il récolte un piment Charbon !

Pour la manche suivante, son Fermier commencera son déplacement entre ces deux piments Oranges.



- Voir « Croisements » sur la page suivante pour apprendre comment lire le Tableau des croisements et récolter des piments toujours plus piquants !

Quand un Fermier termine entre deux piments après un pas, le joueur peut croiser les piments et récupérer le(s) piment(s) correspondant(s) dans la réserve.

Les combinaisons seront apprises rapidement au fil de la partie, mais il est toujours utile de se référer au Tableau des croisements pour vérifier les résultats.

Pour utiliser le Tableau des croisements, choisissez l'un des piments dans la colonne de gauche du Tableau, puis continuez sur sa ligne jusqu'à atteindre la colonne de l'autre piment. L'endroit où la ligne et la colonne se retrouvent indique le résultat du croisement.

- La plupart des combinaisons résultent en un seul piment.
- Certaines combinaisons résultent en deux piments.
- Certaines combinaisons (toutes impliquant un piment Tanné) résultent en un **X** sur le Tableau, ce qui signifie que le joueur ne récolte aucun piment.



Exemple 1 : Votre Fermier est entre deux piments Bleus. La colonne Bleue et la ligne Bleue se croisent à l'endroit indiqué : vous récoltez deux piments Bleus.

Exemple 2 : Votre Fermier est entre un piment Orange et un piment Pourpre. La colonne Orange et la ligne Pourpre se croisent à l'endroit indiqué : vous récoltez un piment Blanc !

Exemple 3 : Votre Fermier est entre un piment Tanné et un piment Orange. La colonne Tanné et la ligne Orange se croisent à l'endroit indiqué : vous ne récoltez rien !

Dans la phase **Actions**, tous les joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, réaliser l'une ou plusieurs des actions décrites ci-dessous. Le joueur peut réaliser ses actions dans n'importe quel ordre, mais ne peut réaliser chaque action qu'une fois par manche.

VISITER LE MARCHÉ DES FERMERS

Le joueur peut choisir une carte Marché disponible dans le Marché des fermiers. Il paie dans la réserve les piments indiqués dans la partie « demande » de la carte et gagne la ou les récompense(s) indiquée(s) dans l'autre partie. La carte Marché est gardée derrière l'écran du joueur.

EXAMPLE :

Jeanne choisit cette carte Marché. Elle paie les piments demandés (un Jaune et un Orange), prend un piment Tanné et 3\$ de la réserve et garde la carte Marché derrière son écran. Comme indiqué, elle rapportera 1 point à la fin de la partie.



PARTICIPER AU CHILI CONTEST

Le joueur peut choisir une carte Recette disponible dans le Chili Contest. Il paie à la réserve la combinaison de piments indiquée sur la carte, puis garde la carte Recette derrière son écran.

EXEMPLE :

Jeanne choisit cette carte Recette du Chili Contest. Elle paie les 2 piments Charbon, les 2 piments Tannés et les 2 piments Rouges indiqués sur la carte à la réserve, puis garde la carte Recette derrière son écran. Elle portera un total de 16 points à la fin de la partie !



VENDRE UN LOT DE PIMENTS

Le joueur peut vendre à la réserve **jusqu'à 5** piments **d'une couleur** parmi ceux qu'il possède. Chaque piment vendu rapporte 1\$ par groupe de **deux** piments de cette couleur plantés dans le champ de piments.



EXAMPLE :

Jeanne peut vendre jusqu'à 5 piments d'une couleur parmi ceux qu'elle possède. Voyons les piments actuellement plantés sur le champ :

-  Les piments Rouges rapportent 0.
-  Les piments Pourpres rapportent 0.
-  Les piments Oranges rapportent chacun 1\$.
-  Les piments Bleus rapportent chacun 1\$.
-  Les piments Jaunes rapportent chacun 2\$.

Jeanne décide alors de vendre 3 piments Jaunes. Elle les remet dans la réserve et reçoit 65 de la banque.

5. VÉRIFICATION DU TEMPS

Le jeu se divise en deux sections : le Matin et l'Après-midi. La partie commence le Matin, ce qui explique pourquoi les pioches Matin des cartes Marché et Enchère sont utilisées durant la mise en place. La phase Vérification du temps fonctionne de la manière suivante :

SI C'EST LE MATIN

Comptez d'abord le nombre de cartes Recette restantes au Chili Contest.

- Si'il y a moins de cartes que de joueurs (par exemple 2 cartes ou moins dans une partie à 3 joueurs), l'Après-midi est Ignoré. Une autre manche est jouée et la partie se termine après la phase Actions de cette manche. Note : Cette situation se produit rarement le Matin, mais elle est tout de même possible.

Comptez ensuite le nombre de cartes Marché restantes au Marché des fermiers.

- Si'il y a au moins autant de cartes restantes que de joueurs (par exemple 3 cartes ou plus dans une partie à 3 joueurs), il est toujours le Matin. Commencez une nouvelle manche !

- Si'il y a moins de cartes que de joueurs, la partie continue en passant à l'Après-midi.

1. Défaussez toutes les cartes Marché du Matin restantes dans le Marché des fermiers. Piochez ensuite autant de nouvelles cartes Marché de la pioche Après-midi pour remplir le Marché des fermiers jusqu'au même nombre de cartes qu'en début de partie. Remettez le reste de la pioche Après-midi du Marché dans la boîte de jeu.

2. Remettez la pioche Enchère du Matin dans la boîte de Jeu, mais laissez où elles sont les cartes Enchère déjà présentes sur la Maison d'enchères. Commencez ensuite une nouvelle manche !

SI C'EST L'APRÈS-MIDI

Comptez le nombre de cartes Marché restantes au Marché des fermiers, ainsi que le nombre de cartes Recette restantes au Chili Contest.

- Si'il y a moins de cartes que de joueurs sur l'un de ces deux lieux, une autre manche est jouée et la partie se termine après la phase Actions de cette manche.
- Si'il y a moins de cartes que de joueurs sur chacun des lieux, la partie se termine immédiatement sans qu'aucune autre manche ne soit jouée.

Dans le cas contraire, commencez une nouvelle manche !

EXEMPLE POUR LE MATIN :

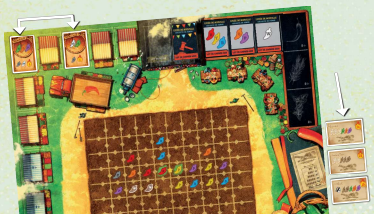
C'est le Matin dans cette partie à 3 joueurs, et nous voyons que le Marché des fermiers n'a plus qu'une seule carte. Cela signifie que l'Après-midi commencera à la manche suivante.

La dernière carte Marché est défaussée, puis 9 cartes Marché de la pioche Après-midi sont placées avant de remettre le reste de la pioche dans la boîte de jeu. Enfin, la pioche Enchère du Matin est également remise dans la boîte de jeu.



EXEMPLE POUR L'APRÈS-MIDI :

Dans cette partie à 3 joueurs, nous voyons que le Marché des fermiers n'a plus que 2 cartes, et qu'il n'est que 3 cartes sur le Chili Contest. Puisqu'un seul des deux lieux contient moins de cartes qu'il n'y a de joueurs, une dernière manche va être jouée avant la fin de la partie.



FIN DE PARTIE

Lorsque la partie se termine, chaque joueur compte le total de ses points. Les points sont comptés sur 5 catégories différentes :

-  **Points sur les cartes Marché,**
-  **Points sur les cartes Recette**
-  **Points sur les Plagues Récompense**
-  **Points à l'arrière des tuiles Action Bonus non jouées**
-  **1 point par 3\$ (ignorez les \$ qui restent)**

Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur, à égalité avec le plus de pièces est le vainqueur.

EXEMPLE :

À la fin de la partie, ce joueur a

8 points pour les cartes *Marché*,

21 points pour les cartes *Recette*,

7 points pour les Plagues *Récompense*,

4 points pour les tuiles *Action Bonus* non utilisées,

5 points pour ses 17\$ de pièces restantes.

Le total de ce joueur est donc :
8 + 21 + 7 + 4 + 5 = 45 points

Est-ce que c'est assez pour gagner ?

(Probablement pas... C'est un score très bas mais au moins le calcul s'est assez clair. Enfin, tout dépend de ce que les autres joueurs ont eu comme score !)



TUILES ACTION BONUS

Chaque joueur obtient 3 tuiles Action Bonus au début de la partie. Ces tuiles sont conservées derrière les écrans des joueurs. Les joueurs peuvent les jouer lors de leur tour, et les défausser après avoir obtenu leur bénéfice (les tuiles doivent être défaussées face visible devant l'écran pour que les autres joueurs puissent voir quelles tuiles ont été utilisées). Un joueur peut utiliser plusieurs tuiles lors d'un tour s'il le souhaite. À la fin de la partie, chaque tuile non utilisée par un joueur lui rapporte 4 points (les points sont indiqués au verso des tuiles).



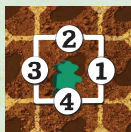
Jouez cette tuile pendant votre tour lors de la phase Planter afin de planter un deuxième piment de votre choix, en suivant les règles habituelles pour planter (le premier piment que vous avez planté compte comme étant déjà planté).

Si le premier piment vous a déjà rapporté une Plaque Récompense, ce deuxième piment ne peut pas vous en rapporter une autre, même s'il remplait normalement les conditions (vous ne pouvez gagner qu'une Plaque par manche). Il est possible de refuser une Plaque pour le premier piment afin d'acquiescer une Plaque pour le deuxième.



Jouez cette tuile pendant votre tour lors de la phase Récolter afin de vous déplacer d'un pas de plus, si vous avez déjà atteint votre limite de trois pas. Les règles normales de déplacement et de croisement s'appliquent pour ce quatrième pas.

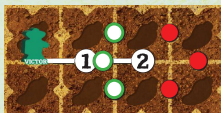
En théorie, cela permettrait de faire le tour d'une parcelle et de terminer au même endroit qu'au début du tour. La règle interdisant de se retourner reste respectée, puisque vous ne revenez pas vraiment sur votre chemin.



Jouez cette tuile pendant votre tour lors de la phase Récolter. Cette capacité permet à votre fermier de revenir sur ses pas pour ce tour-ci. Pour clarifier : cela n'ajoute pas de pas à votre tour, mais permet simplement à votre Fermier de se retourner une seule fois, et donc de se déplacer sur un chemin qu'il a déjà traversé ce tour-ci. Souvenez-vous que vous pouvez librement pivoter votre Fermier pour qu'il soit face à la direction de votre choix au début de votre tour.

EXEMPLE :

Victor démarre à l'endroit indiqué et se déplace de deux pas. Puisqu'il est orienté vers la droite, son troisième pas devrait normalement le faire arriver sur l'un des trois crans marqués par des cercles rouges. En jouant la tuile « Se retourner 1 fois », il pourrait se retourner dans la direction opposée et son prochain pas pourrait l'amener sur n'importe lequel des crans marqués par les cercles verts.



SCOVILLE

LE MOISSONNEUR

MODE SOLO

Les compétiteurs du festival de Scoville font souvent tout leur possible pour prendre de l'avance. Et en pratique, cela signifie s'entraîner ! Dans Le Moissonneur, vous jouerez en solo pour essayer d'obtenir le plus haut score possible. Si vous avez ce qu'il faut pour atteindre les objectifs, vous pourriez devenir le meilleur fermier de piments que la ville de Scoville ait jamais connu !

Une partie solo de Scoville se déroule en 10 manches. Le nombre de manches est noté avec les cartes Objectif. Au bout de 10 manches, vous calculerez votre score total pour savoir quel genre de Fermier vous êtes !

MATÉRIEL DU MODE SOLO

« Le Moissonneur » introduit de nouvelles cartes Objectif et des jetons Flamme (points). Ces éléments ne sont pas utilisés dans les parties multijoueurs.



15 CARTES
OBJECTIF
MATIN



15 CARTES
OBJECTIF
APRÈS-MIDI



40 JETONS FLAMME
DE VALEUR 0, 1, 2

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE



A Utilisez le côté solo du plateau de jeu marqué par des points noir près du champ.

B Piochez 5 cartes Marché du Matin et placez-les face visible sur les emplacements de la zone Marché du plateau.

C Piochez 5 cartes Marché de l'Après-midi et placez-les dans une pile face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau.

D Piochez 12 cartes Recette et placez-les face visible sur les emplacements indiqués du plateau.

E Mélangez séparément les pioches Enchère du Matin et de l'Après-midi et placez-les face visible sur la Maison d'enchères.

F Mélangez les cartes Objectif de l'Après-midi et prenez-en 5 pour former une pioche Objectif que vous placez face cachée sur l'emplacement indiqué du plateau. Remettez les cartes Objectif de l'Après-midi restantes dans la boîte de jeu. Seulement 5 sont utilisées pour chaque partie. Mélangez les cartes Objectif du Matin. Piochez-en 5, puis placez-les face cachée par-dessus l'autre pioche Objectif déjà placée. Remettez les 10 cartes Objectif du Matin restantes dans la boîte de jeu.



NOTE : Les Plaques Récompense ne sont pas utilisées en solo.

CHANGEMENTS DES RÈGLES

PHASE ENCHÈRE

Piochez DEUX cartes Enchère au début de la manche et placez-les face visible sur les emplacements de la Maison d'enchères.

Note : Il n'y a pas vraiment d'enchères dans « Le Moissonneur ». Les cartes Enchère sont utilisées à la place pour planter plus de piments à chaque manche.

Piochez ensuite une carte Objectif. Placez-la sur l'emplacement adjacent à la pioche Objectif (cet emplacement doit avoir un symbole).

PHASE PLANTER

Suivez les trois étapes suivantes lors de la phase Planter :

- 1- Choisissez une carte Enchère et ajoutez les piments indiqués à votre réserve personnelle. Défaussez ensuite la carte Enchère choisie.
- 2- Prenez tous les piments indiqués sur l'autre carte Enchère et plantez-les sur n'importe quelle case de votre choix, en suivant les règles habituelles pour planter. Défaussez ensuite cette carte Enchère.
- 3- Plantez 1 piment de votre réserve personnelle en suivant les règles habituelles.

PHASE RÉCOLTER

Suivez les règles habituelles de récolte avec une exception : vous pouvez récolter en avançant de QUATRE pas à chaque tour au lieu des trois habituels.

PHASE ACTIONS

En plus de réaliser une commande du Marché et une Recette, vous pouvez également réaliser une carte Objectif située sur le plateau. Pour réaliser une carte Objectif, choisissez une ligne de cette carte et remplissez les conditions indiquées à gauche de la flèche pour gagner la récompense correspondante à droite. Placez ensuite la carte Objectif dans votre réserve personnelle. Prenez un jeton Flamme avec une valeur bonus correspondant à celle représentée sur l'emplacement du plateau sur lequel la carte Objectif est placée et placez ce jeton sur la ligne correspondante de la carte Objectif que vous avez réalisée.

EXEMPLE :

La carte Objectif « Vendre du Jaune » a été révélée pour cette manche. Il est situé sur l'emplacement « 2 points ». Pendant la phase Actions, vous pouvez vendre 4, 5 ou 6 piments Jaunes pour compléter respectivement le niveau du bas, du milieu ou du haut de la carte Objectif.



Vous possédez 5 piments Jaunes.

Vous choisissez donc de compléter la ligne du milieu de la carte Objectif.

Prenez un jeton Flamme correspondant au nombre de points indiqués sur l'emplacement du plateau où la carte est placée, dans ce cas 2 points. Placez la carte Objectif dans votre réserve personnelle et placez le jeton Flamme de 2 points sur la ligne du milieu de la carte pour indiquer le niveau que vous avez complété. Grâce au jeton Flamme de 2 points, vous gagnez 7 points pour avoir complété la ligne du milieu (2 pour le jeton Flamme et 5 pour la ligne complétée).

Vous recevez également 55.

Il y a 4 types de cartes Objectif : « Acheter », « Vendre », « Échanger » et « Avoir ». Pour les Objectifs « Acheter », « Vendre » et « Échanger », vous devez défausser les conditions indiquées sur la gauche de la carte pour obtenir la récompense indiquée sur la droite. Pour les Objectifs « Avoir », vous devez simplement avoir les conditions indiquées dans votre réserve personnelle, et n'avez pas à les défausser.

PHASE VÉRIFICATION DU TEMPS

Vous ne suivez pas les règles habituelles pour cette phase. À la place, suivez les instructions suivantes :

- Déplacez toutes les cartes Objectif sur le plateau d'un emplacement vers la droite. Si une carte Objectif était déjà placée sur l'emplacement le plus à droite, elle est retirée du plateau et ne peut plus être complétée. Placez-la à côté du plateau. À la fin de la partie, vous perdez 2 points pour chaque carte Objectif non complétée.
- Si vous êtes à la fin de la cinquième manche, le Matin est terminé.



Remettez toutes les cartes Marché du Matin restantes sur le plateau dans la boîte de jeu et placez les 5 cartes Marché de l'Après-midi face visible sur le plateau. Pour le reste de la partie, vous piochez 2 cartes Enchère de l'Après-midi pendant la phase Enchère au lieu de 2 cartes Enchère du Matin.

- Si vous êtes à la fin de la dixième manche, il ne devrait plus y avoir de cartes Objectif dans la pioche. La partie prend fin et vous devez effectuer le calcul du score.

FIN DE LA PARTIE

À la fin des 10 manches, calculez votre score total avec chacune de ces catégories :



Cartes Objectif

- Jetons Flamme sur chaque carte Objectif
- -2 points pour chaque Objectif non rempli qui a été retiré du plateau.

Note : Les Objectifs qui sont toujours sur le plateau ne rapportent rien.



Recettes complétées



Cartes Marché complétées



Tuiles Action Bonus non utilisées, 4 points chacune



Pièces : 3\$ = 1 point, arrondi à l'inférieur.

RANG DE FERMIER

Une fois que vous avez calculé votre score, découvrez votre rang de Fermier :

0-69 points = Paysan
70-89 points = Saisonnier
90-99 points = Désherbeur
100-109 points = Motoculteur
110-119 points = Coupeur
120-129 points = Vendangeur
130-139 points = Cueilleur
140-149 points = Laboureur
150-159 points = Semeur
160-169 points = Planteur
170-179 points = Agriculteur expert
180-189 points = Professionnel du piment
190-199 points = Héritier du sol
200-209 points = Propriétaire du domaine
210-219 points = Lieutenant Cultivateur
220-229 points = Commandant Galoche
230-239 points = Capitaine Agraire
240-249 points = Assistant du Moissonneur
250+ points = Le Moissonneur



**12 NOUVELLES
CARTES MARCHÉ**
6 Matin, 6 Après-midi.
Mélangez-les dans les
pioches Marché
correspondantes avant la
mise en place.



**12 NOUVELLES
CARTES RECETTE**
Mélangez-les dans votre
pioche Recette avant la
mise en place.

6 PLATEAUX LABO



**6 TUILES BONUS
SUPPLÉMENTAIRES**



La compétition se réchauffe au Festival du Piment de Scoville. Les participants cherchant à remporter le précieux trophée se sont tournés vers la science pour essayer d'avoir un avantage. Les producteurs ont construit des Labos individuels afin d'étudier leurs piments, essayant ainsi d'augmenter leur qualité et d'accélérer le processus pour avoir toujours plus de piquant !

Assurez-vous de mettre vos lunettes de protection, parce que ça commence à être chaud bouillonnant ici !



Les cartes Marché et Recette de l'extension contiennent ce symbole. Il vous permettra de distinguer les cartes qui font partie de l'extension si vous devez les séparer de celles du jeu de base.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place normalement, avec les exceptions suivantes :

JOUEURS :

Donnez à chaque joueur le Labo de sa couleur et une tuile Action Bonus
« Planter 1 piment de plus » **supplémentaire**.

HÔTEL DE VILLE :

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, **ne retirez pas** la Plaque avec la valeur la plus haute de chaque pile comme vous le feriez normalement.

DÉROULEMENT DU JEU

Scoville Labs vous offre un nouveau moyen de croiser et de récolter votre propre source de piments. De plus, cultiver des piments de n'importe quelle couleur dans votre Labo vous permet d'accroître le prix de vente de cette couleur de piment **uniquement pour vous** ! Ceci impactera les phases **Planter** et **Actions** comme décrit ci-dessous :

PHASE 2 : PLANTER

Pendant chaque phase **Planter**, **après** avoir planté le piment requis dans le champ, vous **pouvez** planter **un** piment de votre réserve dans le Labo. Le premier piment planté dans votre Labo peut aller dans n'importe quel bac, mais les piments suivants **doivent** être plantés de manière **adjacente** à un piment existant (mais pas en diagonale).

Lorsque vous plantez un piment dans votre Labo, vous récoltez **immédiatement** des piments résultant au croisement entre le piment que vous venez de planter et **tous** les piments qui y sont directement adjacents (sauf en diagonale). Votre tour dans la phase **Planter** prend alors fin. Ainsi, vous ne gagnerez rien la première fois que vous plantez dans votre Labo, mais les piments que vous planterez plus tard vous rapporteront immédiatement des croisements et donc d'autres piments.

EXEMPLE :

Comme indiqué à droite, vous choisissez de planter un piment Orange comme premier piment de votre Labo. Cela ne produit aucun effet pour l'instant, puisqu'aucun croisement n'est effectué.



EXEMPLE :

Plus tard dans la partie, vous plantez un piment Vert dans le bac indiqué à droite. Il fait un croisement avec le piment Pourpre à sa gauche (créant ainsi un Blanc), et avec le Vert au-dessus (créant ainsi un Charbon). Il n'efface aucun croisement avec le piment Orange à sa diagonale. Vous récoltez immédiatement vos piments Blancs et Charbon.



Vous devez finir de planter **tous** les piments que vous souhaitez planter sur le champ pour votre tour. Vous pouvez planter avec l'Action Bonus « Planter 1 piment de plus » **avant** de commencer à planter dans votre Labo.

Une Action Bonus « Planter 1 piment de plus » **peut** être utilisée dans votre Labo, mais seulement si vous avez déjà planté un piment dans votre Labo de manière normale pendant ce tour.

Les Plaques Récompense **ne sont pas** accordées pour les piments plantés dans votre Labo. Les piments plantés dans le champ rapportent des Plaques comme d'habitude.

Si tous les bacs de votre Labo sont remplis, vous ne pourrez plus y planter de piments.

PHASE 4 : ACTIONS

... LORSQUE VOUS RÉALISEZ L'ÉCHANGE D'UNE CARTE MARCHÉ

Parmi les nouvelles cartes Marché du Matin, certaines accordent une Action Bonus comme récompense. Elles sont obtenues normalement, et comme les autres cartes Marché, vous les gardez derrière votre écran. Lorsque vous souhaitez utiliser l'Action Bonus, vous devez défausser la carte Marché (abandonnant ainsi sa valeur en points) pour obtenir l'Action Bonus, en suivant les règles habituelles.



... LORSQUE VOUS VENDEZ UN LOT DE PIMENTS

Lorsque vous vendez un lot de piments, vous pouvez compléter les piments **de votre propre** Labo en plus de ceux du champ pour déterminer l'argent gagné. Comme d'habitude, vous ne pouvez vendre que jusqu'à 5 piments d'une couleur que vous possédez.

Les piments plantés dans le Labo **ne peuvent pas** être vendus, tout comme les piments plantés dans le champ. Seuls les piments de votre réserve personnelle peuvent être vendus.

EXEMPLE :



JEANNE



PAULINE

Le champ contient 3 piments Bleus et Jeanne a planté 3 piments Bleus dans son Labo. Elle peut donc vendre les piments Bleus pour 35 chacun. Pauline n'a pas de piments Bleus dans son Labo, et ne peut donc les vendre que pour 15 chacun.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

AUTEUR : Ed Marriott

ILLUSTRATIONS : Vincent Dutrait

DÉVELOPPEMENT : Chris Zephro

DESIGN GRAPHIQUE : Jody Henning

CHEF DE PROJET : Andy Van Zandt

TRADUCTION : Valentin Le Lay

RELECTURE : Pierre Hebert

En plus de toutes les personnes qui ont contribué à la première édition de Scoville, l'auteur tient également à remercier les membres de l'équipe de Trick or Treat Studios : Chris Zephro, Andy Van Zandt, Jody Henning, Joe Stoken et Vincent Dutrait.

Et le jeu n'aurait pas pu voir le jour sans ces gens formidables : Erin, Lili, Oliver et Charlotte Marriott, Alan et Catherine Marriott, Jeremy "J" Van Maanen, Adam "A-Game" Buckingham, Ben "Bosun" McGuiston, David "Commodore" Felker, Mark "MARK" Wyse, Mike "Zeke" Lashua et SDG. Bonne récolte à tous !

TRICK-OR-TREAT
STUDIOS



www.graillgames.games

Publishing Technology
& Solutions
1 Chemin de la Coume,
93030 LAVELANET



Retrouver les dernières
versions de toutes
nos règles en scannant
ce QR code !



JOINTEZ
RECYCLEZ



JOINTEZ
RECYCLEZ



JOINTEZ
RECYCLEZ

Produit en France et distribué en France