

Farm Club

— DISCOURS DU COCHON NAPOLÉON —

“Nous venons de chasser le fermier et contrôlons maintenant la ferme. À présent, à nous de travailler pour prouver à ces humains que nous sommes capables de faire de meilleures récoltes. Mais attention, j'ai entendu dire que d'autres révoltes grondent ici-même et nos chiens devront faire régner l'ordre si nous voulons être une “Ferme des animaux” exemplaire, un modèle d'avenir que nos oiseaux pourront transmettre aux fermes voisines.”



Présentation du jeu

Farm Club est un jeu de placement qui se déroule en 9 tours. Lors de chacun d'eux, vous choisissez un lot composé d'une carte **Objectif** et d'un pion **Animal** que vous ajoutez à votre **Ferme**.

Selon la place occupée au sein de votre ferme par vos **Animaux**, vous réussirez (ou non) vos **Objectifs**. Ceux-ci vous feront gagner des points en fin de partie. Chaque jeton **Oiseau** encore en votre possession vous rapportera aussi des points.

Mise en place

IMPORTANT :

En fonction du nombre de joueurs, placez dans le sac un certain nombre d'Animaux :

- À 5 joueurs : tous les animaux (9 de chaque)
- À 4 joueurs : 8 animaux de chaque espèce
- À 3 joueurs : 6 animaux de chaque espèce
- À 2 joueurs : 5 animaux de chaque espèce

(Laissez les **Animaux** restants dans la boîte)

1. Formez la zone Élection :

Mélangez les cartes **Clan** et révélez une carte par joueur + 1 carte (les cartes restantes sont replacées dans la boîte). Au dessus de ces cartes, placez un pion **Animal** de chaque espèce (pris depuis le sac) : ces **Animaux** sont appelés des **Meneurs**.

2. Formez la zone Recrutement :

Mélangez les cartes **Objectif**. Formez une pioche face cachée sous la rangée **Élection** et révélez trois

cartes de la pioche. Ensuite, placez sous chaque carte **Objectif** un **Animal** pioché au hasard depuis le sac.

3. Placez les jetons **Oiseau** sur la table à portée de tous les joueurs

4. Chaque joueur reçoit un plateau **Ferme** et choisit au hasard sur quelle face jouer.

Le dernier joueur à s'être fait attaquer par un animal commence la partie (une simple griffure de chat suffit).



Tour de jeu

À votre tour, faites ces actions dans cet ordre :

1 Faire appel aux **Oiseaux** (facultatif)

2 Recruter un **Animal** OU élire un **Meneur**

3 Récolter

C'est ensuite au joueur suivant.

1 FAIRE APPEL AUX OISEAUX (facultatif)



Si vous possédez un jeton **Oiseau**, vous pouvez le remettre dans la réserve commune afin de remplacer les 3 **Objectifs** OU les 3 **Animaux** de la zone **Recrutement** par 3 nouveaux **Objectifs** OU 3 nouveaux **Animaux**.

Les **Objectifs** ou **Animaux** remplacés sont ensuite remis sous la pioche ou dans le sac.

Vous pouvez dépenser autant de jetons **Oiseau** que vous le voulez durant votre tour.

Note : À la fin de la partie, chaque jeton **Oiseau** non utilisé vous rapporte 1 point.

2 RECRUTER UN ANIMAL OU ÉLIRE UN MENEUR

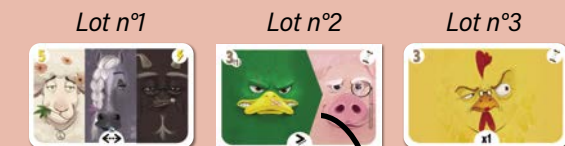
Recruter un Animal

Choisissez un lot **Animal** + **Objectif** parmi les trois présents dans la zone **Recrutement**.

Placez l'**Objectif** à côté du plateau et le pion **Animal** sur une **case vide** du plateau, à l'exception de la maison du fermier réservée au **Meneur** (Voir p.4 : Elire un **Meneur**).

Si vous placez un **Animal** dans l'un des deux **enclos** (en haut à gauche/en bas à droite) et qu'il correspond à l'icone associée, gagnez un jeton **Oiseau**.

Révélez un nouveau lot dans la zone **Recrutement**.



Exemple : Herbert décide de recruter et prend le Lot n°2. Il conserve l'objectif et le place à côté de son plateau. Le Pion Canard est posé dans l'enclos libre en haut à gauche de son plateau. Comme celui-ci affiche une icone Canard, le joueur prend un jeton **Oiseau** de la réserve commune. Herbert aurait également pu placer le canard sur les autres lieux libres.

Elire votre Meneur

Une seule fois dans la partie, au tour que vous souhaitez, vous devez élire votre **Meneur** : Prenez un **animal Meneur** et une **carte Clan** au sein de la zone **Élection** 1.

Contrairement à la zone **Recrutement**, un **Animal** n'est pas lié à une carte spécifique : vous pouvez choisir l'un et l'autre indépendamment.

Le **Meneur** choisi doit être placé sur la maison du fermier uniquement, au centre de votre plateau.

La carte **Clan** est placée à côté du plateau.

IMPORTANT : Une fois qu'un joueur a choisi une carte **Clan** et un **Meneur**, on ne complète pas la zone **Élection** en piochant une carte et un animal.



Exemple : George élit son meneur lors du 8^e et avant-dernier tour. Le choix est restreint car tous les autres joueurs ont déjà effectué leur élection. George place le cheval sur l'emplacement réservé au Meneur, au centre du plateau. Aucune

des 2 cartes **Clan** ne peut être réalisée et il décide de défausser l'une des deux pour bénéficier de l'action de réorganisation de la Ferme (voir encart ci-contre).

RÉORGANISER LA FERME

LORSQUE VOUS PRENEZ UNE CARTE **OBJECTIF** OU **CLAN**, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE NE PAS LA CONSERVER ET LA DÉFAUSSER.

En faisant ainsi, vous pouvez réorganiser votre ferme :

En déplaçant un de vos **Animaux** vers un lieu libre
OU
En intervertissant les animaux de deux lieux.

ATTENTION :

- Vous ne pouvez jamais déplacer ou échanger votre **Meneur**.
- Si vous déplacez un **Animal** vers un enclos comportant une icône de son espèce, vous ne gagnez pas de jeton **Oiseau**.
- Vous ne pouvez pas défausser une carte que vous avez choisi de garder lors d'un tour précédent.



3 RÉCOLTER

Deux types d'**Objectif** (Immédiat ⚡ et Différé ⌚) vous permettent de "récolter" des points. "

IMMÉDIAT ⚡

Lors de cette phase, vous pouvez valider une ou plusieurs cartes **Objectif Immédiat**, indiquées par un éclair, si les conditions ont été réunies.

Retournez face cachée une carte pour indiquer que son **Objectif** est réalisé.

Précisions :

- même si les conditions d'un **Objectif Immédiat** ne sont plus réunies en fin de partie (suite à un déplacement au sein de votre ferme), il reste validé.
- les icônes dans les 2 enclos ne sont pas considérées comme des animaux placés et ne peuvent pas être prises en considération pour valider un **Objectif**.
- les cartes **Clan** dans la zone **Élection** sont des cartes **Objectif Immédiat**.

DIFFÉRÉ ⌚

Ces cartes **Objectif**, indiquées par un sablier, sont uniquement vérifiées (et éventuellement validées) à la fin de la partie.

Précision : certaines cartes **Objectif** peuvent afficher 2 valeurs de points, selon que l'objectif est entièrement ou partiellement atteint (voir ci-contre le descriptif des différents types d'**Objectif**)

DESSCRIPTIF OBJECTIFS



Si ces 2 animaux sont adjacents verticalement ou horizontalement, retournez face cachée cette carte et gagnez **3 points** en fin de partie.



Si ces 3 animaux sont dans la même colonne ou rangée, retournez face cachée cette carte et gagnez **5 points** en fin de partie. **Bonus** : si l'animal au centre de la carte est également au centre de l'alignement, prenez immédiatement un **Oiseau**.



S'il y a au moins ces 5 animaux dans votre Ferme, retournez face cachée cette carte et gagnez **6 points** en fin de partie.



Gagnez **3 points** si l'animal de gauche est plus présent dans votre Ferme que l'animal de droite ; **1 point** s'ils sont en quantité égale.



Gagnez **4 points** si votre Ferme compte plus d'Animaux de cette espèce que la ferme de votre voisin de droite ; **2 points** s'ils sont en quantité égale.



Gagnez **3 points** si votre Ferme ne compte qu'un seul Animal de cette espèce.

Fin de partie

Lorsque tous les plateaux **Ferme** ont été remplis (après 9 tours de jeu), la partie se termine.

- Défaussez toutes les cartes **Objectif** que vous n'avez pas réussi à valider.
- Inclinez à 90° les **Objectifs** différés que vous avez partiellement réussis.
- Retournez face visible les **Objectifs immédiats** validés durant la partie.

Additionnez les points de toutes vos **cartes Objectif** (Différé et Immédiat) et ajoutez 1 point pour chaque jeton **Oiseau** encore en votre possession.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de jetons **Oiseau** gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Remerciements :

Le concepteur tient à remercier sa femme, ses amis et les testeurs pour leur aide et leurs conseils.
Testeurs principaux : Konstantinos Karagiannis, Mike Georgiou, Haralampos Tsakiris.

BLAM!

EXEMPLE DÉCOMPTE



Plateau de George



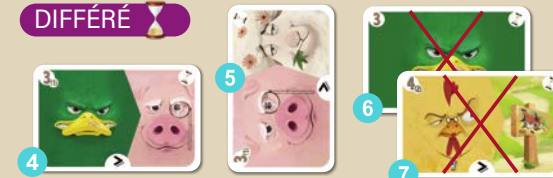
Plateau de Lorine

IMMÉDIAT ⚡ (réalisés au cours de la partie)



Note : lorsque George a validé 1, il a obtenu en bonus un jeton **Oiseau** car parmi ses 3 animaux alignés, la poule est bien au centre, comme sur la carte objectif.

DIFFÉRÉ ⌚



George a défaussé 2 objectifs au cours de la partie pour réorganiser sa ferme. Il lui reste 7 objectifs à décompter :

1 + 2 + 3 = 5 + 6 + 3 = 14 points.
4 + 5 = 3 + 1 = 4 points.
6 x 1 = 1 point
6 et 7 ne sont pas validés.

La ferme de George totalise 19 points.