

# Verdant™

LIVRET  
DE RÈGLES



# Verdant™

Un jeu de draft à base de cartes et de jetons pour collecter et prendre soin de vos plantes d'intérieur en les plaçant de façon judicieuse.

Conçu par Molly Johnson, Robert Melvin, Aaron Mesburne, Kevin Russ et Shawn Stankewich, pour 1 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus.

## MATÉRIEL

60 cartes Plante uniques  
(12 de chacun des 5 types)



Succulente



Plante à fleurs



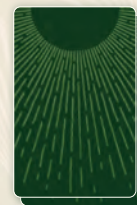
Feuillage



Plante grimpante



Insolite



Succulente



Plante à fleurs



Feuillage



Plante grimpante



Insolite

60 cartes Pièce uniques  
(12 de chacune des 5 couleurs à motifs,  
correspondant à chacun des types de plantes)

10 cartes Aide de jeu



5 cartes Stockage



## 10 cartes Objectif Plantes uniques

(conditions avancées de décompte des points)



## 10 cartes Objectif Décoration uniques

(conditions avancées de décompte des points)



## 10 cartes Objectif Pièce uniques

(conditions avancées de décompte des points)



## 1 sac en tissu

(pour les jetons Enjolivement et Entretien)



## 45 jetons Enjolivement uniques

(5 de chacun des 9 types de meubles et d'animaux à placer dans vos pièces)



Table

Fauteuil

Canapé

Lampe

Étagère



Poisson

Oiseau

Chat

Chien

## 36 jetons Pot

(6 de chacun des 3 types bonus, et 18 pots en terre cuite)



Bonus Béton - 3 pts

Bonus Bois - 2 pts



Bonus

Terre cuite - 0 pts

Céramique - 1 pt

## 1 bloc de score

	2
TOTAL	

## 45 jetons Entretien

(15 de chaque - utilisés pour ajouter du verdoisement à vos plantes)



Engrais

Transplantoir

Arrosoir

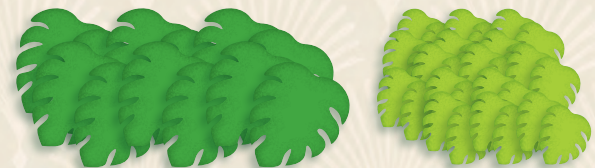
## 36 jetons Main verte

(utilisés pour effectuer des actions spéciales)



## 60 jetons Verdoisement en bois

(pour suivre le verdoisement de vos plantes)



Grand - 3 verdoisements

Petit - 1 verdoisement

(À tout moment, vous pouvez échanger 3 petits jetons Verdoisement contre 1 grand jeton Verdoisement, et inversement. Assurez-vous seulement qu'il reste toujours des petits jetons dans la réserve.)

# MISE EN PLACE

**1** Placez les 45 jetons Enjolivement et les 45 jetons Entretien dans le sac en tissu et mélangez-les bien. Placez le sac au centre de la zone de jeu. Dévoilez 4 jetons du sac et placez-les dans une rangée adjacente au sac pour commencer à former le marché.

**2** Mélangez toutes les cartes Plante en une pioche que vous placez face cachée juste au-dessus du sac en tissu. Dévoilez 4 cartes de la pioche et placez-les face visible dans une rangée adjacente à la pioche, au-dessus des jetons Enjolivement.

**3** Mélangez toutes les cartes Pièce en une pioche que vous placez face cachée juste au-dessous du sac en tissu. Dévoilez 4 cartes de la pioche et placez-les face visible dans une rangée adjacente à la pioche, au-dessous des jetons Enjolivement.

Vous avez déjà mis en place le marché.

**4** Placez tous les jetons Verdoisement et Main verte à portée des joueurs.

**5** À l'aide du tableau ci-dessous, déterminez le nombre de jetons Pot bonus dont vous avez besoin, selon le nombre de joueurs :

1J : 4 de chaque type (béton, bois et céramique)  
2J : 3 de chaque type (béton, bois et céramique)  
3J : 4 de chaque type (béton, bois et céramique)  
4J : 5 de chaque type (béton, bois et céramique)  
5J : 6 de chaque type (béton, bois et céramique)

Ajoutez-y l'ensemble des pots en terre cuite, et placez tous ces jetons près du marché. Rangez les jetons Pot restants dans la boîte.

**6** Placez 2 cartes Aide de jeu et 1 carte Stockage face visible devant chaque joueur. Rangez les cartes Aide de jeu et Stockage restantes dans la boîte.

**7** Chaque joueur pioche 1 carte Plante et 1 carte Pièce, et les place face visible devant lui.

**8** Le joueur qui a les exigences de verdoisement les plus élevées sur sa carte Plante est le premier joueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui dont le nom de plante est le premier dans l'ordre alphabétique commence.

**9** Distribuez les jetons Main verte en fonction de l'ordre du tour de jeu :

Le **premier joueur** ne reçoit aucun jeton Main verte.

Le **joueur à sa droite** (dernier joueur) reçoit 2 jetons Main verte.

Tous les **autres** reçoivent 1 jeton Main verte.

## MISE EN PLACE AVANCÉE

Une fois que vous avez joué à *Verdant* avec la mise en place standard, vous pouvez ajouter plus de variété au décompte des points avec les cartes Objectif !

- Mélangez séparément les 3 pioches de cartes Objectif (plantes, enjolivements et pièces) et tirez 1 carte de chacune. Rangez les cartes Objectif restantes dans la boîte.
- Placez les trois cartes tirées là où tous les joueurs peuvent les voir. Ces cartes représentent les conditions publiques de décompte que tous peuvent atteindre. Les points obtenus pour avoir atteint ces conditions seront attribués à la fin de la partie (voir la page 17 pour les clarifications des règles des cartes Objectif).

# EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



# APERÇU DE LA MÉCANIQUE DU JEU

Au cours d'une partie de *Verdant*, les joueurs choisiront à tour de rôle des cartes Plante, des cartes Pièce et des jetons Enjolivement ou Entretien, et les ajouteront à leur maison en expansion. Ils placeront judicieusement ces cartes et jetons, et utiliseront des jetons Entretien pour prendre soin de leur collection de plantes au fur et à mesure de la progression du jeu.

À son tour, un joueur choisira en effet une carte et un jeton dans une même colonne du marché, et les jouera dans sa maison (l'espace de jeu personnel qui se trouve devant lui). Cette maison sera construite en damier de 5 par 3 (5 cartes en longueur sur 3 cartes en hauteur), et chaque nouvelle carte sera placée à côté d'une carte déjà jouée. Les

## DÉBUT DE LA PARTIE

Avant le début de la partie, tous les joueurs choisissent simultanément les positions de départ de leurs premières cartes Plante et Pièce. Ces deux cartes doivent être orthogonalement adjacentes, c'est-à-dire que l'une doit être placée au-dessus, au-dessous, à droite ou à gauche de l'autre (pas en diagonale).

## APERÇU D'UN TOUR DE JEU

### 1. Sélectionnez une carte et un jeton.

Au début de chaque tour, 4 cartes Plante, 4 jetons Enjolivement et 4 cartes Pièce se trouvent au centre de la zone de jeu : c'est le **marché**. Ces éléments sont disposés en 4 **colonnes**, chacune consistant en 1 carte Plante, 1 jeton (Enjolivement ou Entretien) et 1 carte Pièce.

Vous devez sélectionner 1 jeton et 1 carte (Plante ou Pièce) dans la même colonne.

Vous obtenez également les jetons Main verte qui peuvent se trouver sur la carte que vous choisissez.

**Note:** avant de choisir, vous pouvez utiliser des jetons Main verte pour effectuer des actions qui manipuleront le marché ou modifieront les critères de sélection (voir p. 9).

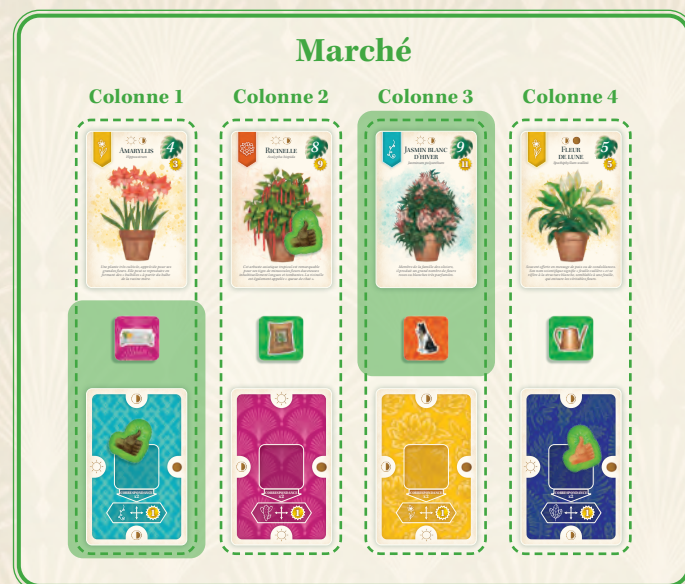
Les joueurs feront correspondre les éléments de leur maison, et effectueront des actions pour ajouter du verdoisement à leurs précieuses plantes afin de les « terminer », et ainsi de les empoter. À la fin du tour de chaque joueur, un jeton Main verte sera placé sur l'autre carte dans la colonne de celle qui a été choisie. En outre, le marché sera complété avec une carte de la pioche correspondante et un jeton du sac.

La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont terminé leur maison de 15 cartes : chacun aura ainsi joué 13 tours.

On passe ensuite au décompte final, et le joueur avec le plus de points remporte la partie !

Tous les joueurs qui font correspondre les conditions d'éclairage de leurs 2 cartes ajoutent immédiatement 1 verdoisement à leur carte Plante (voir l'étape 3, p. 7).

La partie commence alors avec le premier tour du premier joueur.



## 2. Placez la carte dans votre maison.

Vous allez créer une grille de 5 X 3 cartes dans votre zone de jeu personnelle : ce tableau de cartes en expansion est votre **maison**. Vous devez placer les cartes selon ces règles de placement :

- Une nouvelle carte doit être placée de manière orthogonalement adjacente à au moins une autre carte déjà dans votre maison.
- Les cartes Plante doivent être placées à côté des cartes Pièce et vice versa, dans une alternance de motifs évoquant un damier.
- Les cartes ne peuvent pas être placées en dehors de la grille de 5 cartes de large sur 3 cartes de haut.
- Vous posez les cartes dans votre sens de lecture, sans les pivoter.
- Une carte placée ne pourra plus être déplacée.
- Il n'est pas obligatoire que la carte placée corresponde aux conditions d'éclairage (voir juste en dessous) ou à la couleur de la pièce (voir p. 10).

## 3. Vérifiez les conditions d'éclairage et collectez les jetons Verdoiement.

Lorsque vous placez les cartes Plante et Pièce, vous essayez généralement de créer des conditions d'éclairage favorables pour vos plantes, afin de les terminer en leur ajoutant du verdoiement (voir l'étape 5, p. 8).

Toute plante a une préférence pour une à trois conditions d'éclairage différentes. Chaque bord de chaque carte Pièce indique une condition d'éclairage. Si la condition d'éclairage de la pièce correspond à l'une des conditions d'éclairage préférées de la plante, on ajoute 1 jeton Verdoiement sur la carte Plante.

Le verdoiement d'une plante est visible grâce aux jetons Verdoiement : les petits jetons (vert clair) représentent 1 verdoiement, tandis que les plus grands jetons (vert foncé) représentent 3 verdoiements.

Si la nouvelle carte est adjacente à plusieurs cartes déjà dans votre maison, on vérifie l'éclairage pour chacun de ses côtés. *(Il est ainsi possible de collecter plusieurs verdoiements en un seul placement.)*

**Note :** peu importe dans quel ordre vous placez les cartes Plante et les cartes Pièce, chaque fois qu'une correspondance est faite, vous collectez le verdoiement.

### Exemple de maison terminée



### Conditions d'éclairage

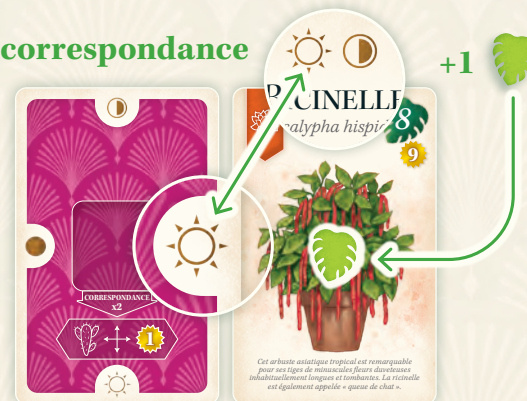


Plein soleil

Mi-ombre

Ombre

### correspondance



1 verdoiement



3 verdoiements



## 4. Placez/Utilisez des jetons.

Vous pouvez placer des jetons Enjolivement (meubles ou animaux) dans votre maison, et utiliser des jetons Entretien pour effectuer des actions d'entretien. Vous pouvez placer ou utiliser le jeton obtenu ce tour-ci, le jeton stocké lors d'un tour précédent (voir l'étape 6, p. 8), ou les deux.

### Placer un jeton Enjolivement (meuble ou animal)

Vous pouvez placer un jeton Enjolivement sur n'importe quelle carte Pièce libre (sur laquelle ne se trouve encore aucun jeton). La couleur ou le type de jeton n'ont pas besoin de correspondre au type de pièce. Mais si c'est le cas, la pièce pourrait valoir davantage au moment du décompte (voir p. 10).

## 5. Terminer une plante et l'empoter.

Aussitôt qu'il y a sur une carte Plante autant de jetons Verdoiement qu'elle en a besoin, elle est **terminée** : retirez tous ces jetons et empotez la plante en posant sur elle le jeton Pot bonus de la valeur la plus élevée encore dans la réserve. S'il ne reste aucun pot bonus dans la réserve, prenez un jeton Pot en terre cuite.

**Note :** les plantes terminées ne reçoivent plus de verdoiement, pas plus grâce à l'éclairage qu'avec de l'entretien.

### Utiliser un jeton Entretien

En plus de faire correspondre les conditions d'éclairage des cartes Plante et des cartes Pièce, vous pouvez utiliser des jetons Entretien pour ajouter du verdoiement aux plantes de votre maison. Les jetons Entretien sont à usage unique, donc défaussés une fois utilisés.

Il existe trois types de jetons Entretien. Chacun d'eux ajoute du verdoiement à vos plantes d'une manière différente :

- **Engrais** : ajoute 3 verdoiements à 1 seule plante de votre choix. Si la plante a besoin de moins de 3 verdoiements pour être terminée, le verdoiement restant est perdu.
- **Transplanter** : ajoute 1 verdoiement à 3 plantes maximum de votre choix. Vous ne pouvez ainsi pas ajouter plus d'1 verdoiement à une même plante. Si votre maison comporte moins de 3 plantes non terminées, le verdoiement restant est perdu.
- **Arrosoir** : ajoute 1 verdoiement à toutes les plantes non terminées entourant la pièce de votre choix.

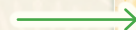
*Dans les rares cas où vous ne souhaiteriez pas ajouter de verdoiement à une plante, vous pouvez toujours choisir de ne pas le faire.*

*Si vous avez gardé un jeton Entretien ou Enjolivement depuis un tour précédent, vous pouvez placer ou utiliser plusieurs jetons lors de votre tour.*

### Engrais



+3



### Transplanter



+1

+1

+1



### Arrosoir



+1

+1

+1



+1



## 6. Stockez tout jeton inutilisé et vérifiez la limite des jetons Main verte.

Vous pouvez choisir de stocker **un seul jeton Entretien ou Enjolivement** (de ce tour ou d'un tour précédent) sur votre carte Stockage pour une utilisation ultérieure. La carte Stockage n'a d'espace que pour **un seul jeton**, de sorte que tous les jetons supplémentaires que vous ne pourriez pas jouer ou choisiriez de ne pas jouer sont défaussés.

Vous pouvez aussi garder **au maximum 5 jetons Main verte** d'un tour sur l'autre, placés sur votre carte Stockage. À la fin du tour, défaussez tout jeton surnuméraire.

## 7. Réapprovisionnez le marché.

Placez un jeton Main verte sur la carte encore dans la colonne dont vous avez récupéré l'autre carte à l'étape 1. De plus, réapprovisionnez le marché en comblant les espaces vides avec un jeton du sac et une carte de la pioche appropriée. **Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.**

**Note :** si vous choisissez une carte et un jeton dans deux colonnes différentes (grâce aux actions de main verte, voir ci-dessous), placez le jeton Main verte sur la carte qui se trouve dans la même colonne que la carte choisie (et non l'enjolivement ou entretien).

### Actions des jetons Main verte

Vous pouvez dépenser des jetons Main verte pour effectuer les actions suivantes. **Chaque action coûte 2 jetons Main verte :**

**A. Réinitialisation des jetons :** avant de sélectionner votre carte et votre jeton sur le marché, choisissez 1 à 4 des jetons du marché et mettez-les de côté. Puis, tirez de nouveaux jetons du sac, et placez-les dans les emplacements libres du marché, en commençant par le plus proche du sac et en vous en éloignant progressivement. Enfin, placez les jetons mis de côté dans le sac, et secouez le sac pour le mélanger.

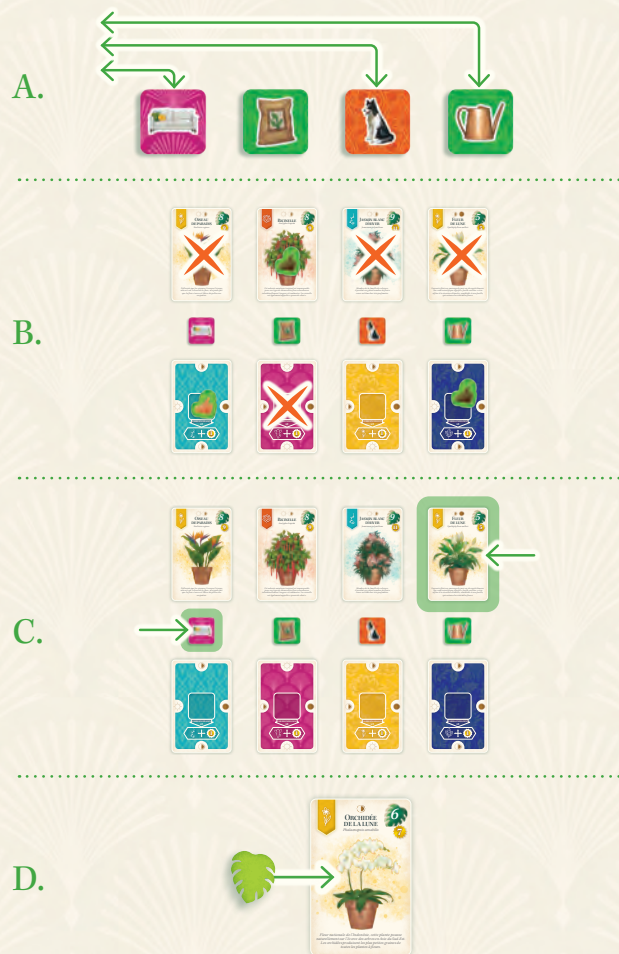
**B. Réinitialisation des cartes :** avant de sélectionner votre carte et votre jeton sur le marché, réinitialisez n'importe quel nombre de cartes sans jeton Main verte. Suivez les mêmes règles de réapprovisionnement que pour les jetons, mais placez toutes les cartes retirées au-dessous de leur pioche respective.

**C. Ignorer les restrictions de sélection :** sélectionnez n'importe quelle carte et n'importe quel jeton sur le marché lors de l'étape 1 (p. 6). Ignorez ainsi l'obligation de prendre ces deux éléments dans une même colonne.

*Puisque cette action remplace la sélection normale de l'étape 1, elle ne peut être effectuée qu'une fois par tour.*

**D. +1 verdoisement à la plante de votre choix.**

Tous les jetons Main verte que vous dépensez sont immédiatement remis dans la réserve. Vous pouvez effectuer autant d'actions Main verte que vous le souhaitez lors de votre tour.



# FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie s'achève après 13 tours de jeu, lorsque les maisons de tous les joueurs comportent 15 cartes (une grille 5 X 3 complète). Notez les points sur le bloc de score pour les éléments suivants :

## 1 Plantes terminées

Chaque joueur additionne les points indiqués sous les exigences de verdoisement de toutes les plantes **terminées** de sa maison. (*Rappel : une plante terminée est une plante dont les exigences de verdoisement ont été satisfaites et qui a donc reçu un jeton Pot.*)



## 2 Verdoisement sur les plantes non terminées

Chaque joueur marque un nombre de points égal au nombre total de verdoisements sur toutes ses plantes non terminées, divisé par deux, puis arrondi au nombre entier inférieur le plus proche. Par exemple : 7 verdoisements restants = 3 points.

## 3 Jetons Pot bonus

Chaque joueur additionne les points indiqués sur tous ses jetons Pot bonus. *Les pots en béton rapportent 3 points, les pots en bois 2 points, les pots en céramique 1 point, et les pots en terre cuite n'en rapportent aucun.*



## 4 Pièces

Pour chaque pièce dans leur maison, les joueurs marquent 1 point par plante adjacente qui correspond au type indiqué sur la carte Pièce. En revanche, si une carte Pièce contient un jeton Enjolivement qui lui correspond (avec la même couleur/le même motif), le nombre de points par plante adjacente du type indiqué est doublé.



**Note :** il est recommandé aux joueurs de commencer le décompte des pièces dans le coin supérieur gauche de leur maison et de compter les pièces dans chaque rangée de gauche à droite, en ajoutant les points au total au fur et à mesure, comme indiqué dans l'exemple p. 11.

## 5 Meubles et animaux

Les joueurs marquent des points en fonction du nombre de jetons Enjolivement de types différents dans leur maison (voir tableau ci-contre).

ENJOLIVEMENTS :  pour X enjolivements différents.
1   2   3   4   5   6   7   8
1   3   6   9   12   16   20   25

## 6 Bonus Collectionneur de plantes

Les joueurs marquent 3 points si leur maison contient au moins 1 plante de chacun des 5 types.

## 7 Bonus Décorateur

Les joueurs marquent 3 points si leur maison contient au moins 1 pièce de chacun des 5 types.

COLLECTIONNEUR ET DÉCORATEUR :  chacun
----------------------------------------

\* Si vous jouez avec les cartes Objectif, les joueurs ajoutent sur la feuille de score les points rapportés par chacun des 3 objectifs (voir p. 17).

Pour finir, additionnez tous ces points, et celui qui en a le plus est reconnu comme le plus délicat et le plus habile décorateur d'intérieur ! Dans le cas d'une égalité, le joueur ayant le plus de jetons Main verte gagne. En cas de nouvelle égalité, partagez-vous la victoire.





	MJ	AM	RM	KR	SS	
	27	30	26	25	32	
	2	1	1	3	0	
	7	6	6	9	8	
	16	14	15	21	13	
	12	20	16	12	9	
	0	3	3	3	0	
	3	0	3	0	3	
	-	-	-	-	-	
	-	-	-	-	-	
	-	-	-	-	-	
	<b>TOTAL</b>	67	74	67	73	65

### EXEMPLE DE DÉCOMPTE - MJ

1. Plantes terminées .....  $2 + 2 + 0 + 5 + 7 + 0 + 8 + 3 = 27$  pts
  2. Verdoisement sur les plantes non terminées .....  $5 / 2 = 2$  pts
  3. Jetons Pot bonus .....  $3 + 2 + 1 + 1 = 7$  pts
  4. Pièces .....  $2 (1x2pts) + 2 (2x1pt) + 2 (2x1pt) + 4 (2x2pts) + 2 (2x1pt) + 4 (2x2pts) + 0 = 16$  pts
  5. Meubles et animaux .....  $5$  différents = 12 pts
  6. Bonus Collectionneur de plantes ..... 0 pts
  7. Bonus Décorateur ..... 3 pts
- TOTAL** ..... **67** pts

# MODE SOLO

## Mise en place

Suivez les règles de mise en place habituelles, à deux exceptions près :

- Commencez la partie avec 2 jetons Main verte.
- Placez 1 jeton Pot en béton en haut de chaque colonne du marché. Puis empilez les autres jetons Pot en haut de la pioche de cartes Plante, avec les pots en bois au sommet, puis les pots en céramique, et enfin les pots en terre cuite à la base. (Rappel : en mode solo, vous n'utilisez que 4 pots de chaque type bonus.)

**Note :** vous pouvez pratiquer le mode solo avec ou sans la mise en place avancée (voir p. 4).



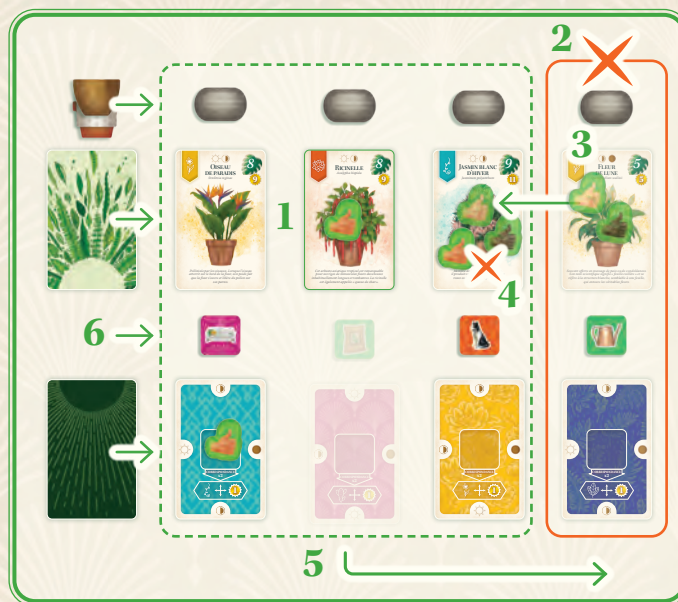
## Aperçu d'un tour de jeu

Suivez les étapes habituelles d'un tour de jeu, à quelques exceptions près :

- **Le marché fonctionne comme un tapis roulant** (voir l'image ci-contre). Réapprovisionnement du marché : (1) placez un jeton Main verte comme d'habitude, puis (2) défaussez les cartes et jetons restants de la colonne la plus à droite du marché (colonne la plus éloignée des pioches). De plus, si vous n'avez **pas terminé de plante** ce tour-ci, supprimez le jeton Pot qui se trouve au-dessus de cette colonne. Si l'une des cartes défaussées contient des jetons Main verte, (3) déplacez ces jetons Main verte sur la carte suivante disponible vers la gauche. Par ailleurs, (4) si une carte contient maintenant 3 jetons Main verte ou plus, retirez tous les jetons de cette carte et remettez-les dans la réserve. (5) Déplacez toutes les cartes et jetons restants vers la droite (en les éloignant des pioches). Il en résulte que la colonne la plus à gauche est complètement vide. (6) Réapprovisionnez tous les emplacements libres du marché avec des jetons ou les cartes correspondantes, et placez le jeton Pot du dessus de la pile au-dessus de la colonne la plus à gauche.

- À votre tour, **si vous terminez une plante**, prenez le jeton Pot au-dessus de la colonne la plus à droite du marché. Si vous terminez des plantes supplémentaires au cours du même tour, prenez autant de jetons Pot de la valeur la plus **basse** disponible dans la pile de **défausse**. (*Vous ne les prenez ainsi pas en haut du marché ou dans la pioche, mais parmi les pots défaussés précédemment.*)

**Il y a une seule exception à cette règle :** lors du 13ème et dernier tour du jeu, le jeton Pot au-dessus de la colonne la plus à gauche du marché sera un jeton Pot en terre cuite. Lors de ce tour, si vous terminez plusieurs plantes, vous empoterez **TOUTES LES** plantes terminées dans des pots en terre cuite.



## Fin de la partie et décompte

La partie s'achève toujours à la fin du 13ème tour, une fois la maison complète, et les étapes de fin de partie ne changent pas. Au lieu d'opposer votre score à celui d'adversaires, vous le comparerez cette fois avec le tableau ci-contre.

Pour vivre complètement l'expérience

de *Verdant* en mode solo, essayez les scénarios des pages 14 et 15 !

**60 et + Un bon départ !**

**70 et + Vous commencez à comprendre !**

**80 et + Très bien !**

**90 et + Excellent !**

**100 et + L'élite de l'élite !**

# VARIANTE FAMILIALE

La variante familiale de *Verdant* propose des règles simplifiées permettant aux joueurs moins expérimentés de profiter du jeu.

## Mise en place

Laissez les jetons Verdoiement et Main verte dans la boîte. En dehors de cela, suivez les règles habituelles de mise en place.

## Aperçu d'un tour de jeu

La variante familiale suit les règles habituelles, à quelques exceptions près :

- Les actions Main verte ne peuvent plus être effectuées.
- Ignorez les conditions d'éclairage et les exigences de verdoiement des plantes, qui sont désormais terminées et empotées de manière plus simple : lorsque vous choisissez un jeton Entretien, quel qu'il soit, vous pouvez l'utiliser immédiatement afin de terminer l'une de vos plantes. Placez alors sur la plante le jeton Pot de votre choix. *(Ce jeton ne rapportera aucun point, et a pour seule fonction de rappeler que la plante est terminée. Prenez donc simplement celui que vous préférez !)*

## Décompte des points

- Chaque plante terminée vaut 5 points à la fin de la partie. *(Ne tenez pas compte des points imprimés sur la carte Plante ou sur les jetons Pot).*
- Comptez les points des meubles et animaux, des pièces, ainsi que des bonus Collectionneur et Décorateur comme d'habitude.
- Dans le cas d'une égalité, le joueur ayant le plus de plantes terminées gagne. S'il y a encore une égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

## Éléments inutilisés dans la variante familiale



## Terminer des plantes dans la variante familiale







## Décompte dans la variante familiale

**5** Chacune →

	MJ	AM	RM	KR	SS
35	30	25	35	40	
	-	-	-	-	
	-	-	-	-	
	15	14	12	14	13
	12	20	16	12	9
	0	3	3	3	0
	3	0	3	0	3
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
TOTAL	65	67	59	64	65

# SUCCÈS DE *VERDANT*

Cultivez votre propre plante en obtenant des succès lorsque vous jouez à *Verdant*, que ce soit à plusieurs ou en solo ! Vous trouverez ci-dessous les plantes de suivi des succès, où jusqu'à 4 joueurs peuvent suivre leur progression globale. Vous pouvez commencer à obtenir des succès à tout moment. Pour cela, écrivez votre nom sous l'une des plantes ci-dessous. Chaque fois que vous jouez, choisissez l'un des trois modes Succès : Scénarios (p. 14-15), Partie normale (p. 16) ou Modifications des règles (p. 16), et suivez ses instructions. À partir de maintenant, chaque fois que vous obtenez un succès (     ) dans l'un des modes Succès, remplissez la forme correspondant à votre plante dans le mode approprié, puis revenez à cette page et remplissez une feuille sur votre plante. Serez-vous capable d'aider votre plante à atteindre un verdoisement complet ?



*nom*



*nom*



*nom*



*nom*

## SCÉNARIOS

Vous pouvez jouer les scénarios en mode multijoueur ou solo. Chacun des scénarios vous montrera quelles cartes Objectif utiliser et indiquera les conditions qui devront toutes être satisfaites pour le réussir. Lorsque vous jouez en solo, nous vous suggérons de commencer par le scénario 1 et de progresser jusqu'au scénario 15, car ils deviennent de plus en plus difficiles. Lorsque vous jouez en multijoueur, choisissez n'importe quel scénario. Tous les joueurs qui réussissent le scénario peuvent remplir leur forme Succès pour le scénario correspondant, puis remplir une feuille de leur plante de suivi des succès ci-dessus.

Nombre	Cartes Objectif	Marquer minimum	Conditions	Terminé
1	  			   
2	  			   
3	  			   
4	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminer toutes les plantes.</li> </ul>	   
5	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impossible d'utiliser les transplantoirs.</li> </ul>	   
6	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminer 1 plante de chacun des 5 types.</li> </ul>	   
7	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer 8 enjolivements de types différents dans votre maison.</li> </ul>	   
8	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les conditions d'éclairage doivent être satisfaites.</li> <li>• Chaque enjolivement doit correspondre à sa pièce.</li> </ul>	   
9	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Même type de plante/pièce dans chaque colonne.</li> <li>• Marquer 5 points ou plus de verdoisement des plantes non terminées.</li> </ul>	   
10	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoir seulement 3 types de plantes différents.</li> <li>• Marquer 10 points ou plus grâce aux pots.</li> </ul>	   
11	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas avoir d'animaux.</li> <li>• Terminer le jeu avec 3 jetons Main verte ou plus.</li> </ul>	   
12	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoir 4 plantes du même type.</li> <li>• Marquer 35 points ou plus grâce aux plantes.</li> </ul>	   
13	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les conditions d'éclairage doivent être satisfaites.</li> <li>• Toutes les pièces doivent contenir un enjolivement.</li> </ul>	   
14	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impossible d'utiliser les arrosoirs.</li> <li>• Marquer 20 points ou plus grâce aux pièces.</li> </ul>	   
15	  		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser à la fois le bonus Collectionneur et le bonus Décorateur.</li> <li>• Marquer 40 points ou plus grâce aux plantes.</li> </ul>	   

# SUCCÈS (PARTIE NORMALE)

Faites une partie multijoueur de *Verdant* en suivant les règles habituelles. Chaque participant qui remplit les conditions d'un ou plusieurs succès ci-dessous peut en choisir un et remplir sa forme, puis remplir une feuille sur sa plante (p. 14).

1. Marquer 70+ points ou plus.
2. Marquer 80+ points ou plus.
3. Marquer 90+ points ou plus.
4. Marquer 100+ points ou plus.
5. Avoir 5 plantes du même type.
6. Avoir 5 pièces du même type.
7. Terminer 8 plantes.
8. Collectionner 8 enjolivements différents.
9. Marquer 30+ points ou plus grâce aux plantes terminées.
10. Marquer 40+ points ou plus grâce aux plantes terminées.
11. Marquer 20+ points ou plus grâce aux pièces.
12. Marquer 25+ points ou plus grâce aux pièces.
13. Tous les enjolivements correspondent à leur pièce.

14. Marquer 9+ points ou plus grâce aux pots bonus.
15. Marquer 12+ points ou plus grâce aux pots bonus.
16. Marquer 10+ points ou plus grâce aux cartes Objectif.
17. Marquer 15+ points ou plus grâce aux cartes Objectif.
18. Avoir 10 verdoiements ou plus sur ses plantes non terminées.
19. Obtenir les bonus Collectionneur et Décorateur.
20. Gagner avec 10 points d'avance ou plus.
21. Gagner avec 15 points d'avance ou plus.
22. Collectionner les 4 animaux.
23. Collectionner les 5 meubles.
24. Marquer 8 points avec une seule pièce.
25. Terminer la partie avec 5 jetons Main verte.

# SUCCÈS (MODIFICATIONS DES RÈGLES)

Faites une partie multijoueur de *Verdant* en suivant les règles habituelles... mais en y appliquant la modification de votre choix dans cette liste. Chaque participant remplit sa forme associée à la règle choisie, puis remplit une feuille sur sa plante (p. 14).

1. Lors du placement d'une carte, toutes les conditions d'éclairage doivent être satisfaites.
2. Trois jetons Main verte requis pour effectuer une action Main verte.
3. Au début de la partie, chacun pioche une pièce. Il ne pourra plus choisir ce type de pièce.
4. Jouer avec 2 ensembles de cartes Objectif. À la fin, chaque joueur choisit pour chaque type d'objectif laquelle des 2 cartes il prend en compte.
5. Chaque joueur reçoit en début de partie un ensemble secret de cartes Objectif qu'il marquera seul.

6. Jouer sans restriction de grille de 5 X 3 : les joueurs peuvent créer n'importe quelle forme avec leurs cartes, toujours en 13 tours.
7. Jouer sans stockage : les jetons sont joués au tour où ils sont choisis, ou défaussés.
8. Les jetons Engrais ne peuvent pas être joués. Au lieu de cela, défaussez-les et obtenez 3 jetons Main verte.
9. Vous pouvez dépenser 5 jetons Main verte pour effectuer n'importe quelle action d'entretien.
10. Jouer avec un marché de 3 colonnes seulement.



# CLARIFICATION DES CARTES OBJECTIF

Les cartes Objectif utilisées dans la mise en place avancée de *Verdant* (p. 4) comportent un objectif et le nombre de points rapporté par sa complétion. Vous trouverez ci-dessous des réponses aux questions fréquemment posées les concernant.

Les cartes Objectif qui impliquent d'avoir le « plus » de quelque chose indiquent une « **égalité amicale** » : cela signifie que les joueurs à égalité dans la complétion de l'objectif marquent l'ensemble des points indiqués. Ces cartes doivent être retirées en mode solo.

Une « **correspondance parfaite** » désigne le fait, pour une plante ou une pièce, d'être adjacente par chaque côté à une carte satisfaisant ses conditions d'éclairage. (*Une carte peut avoir des conditions d'éclairage en correspondance parfaite même si elle se trouve aux limites de la grille, et qu'elle ne peut donc être adjacente que par 2 ou 3 côtés à d'autres cartes.*)

Les types « **manquants** » sont les types de plantes ou de pièces que le joueur n'a pas dans sa maison à la fin de la partie.

Il existe 4 types de jetons Pot - les pots en terre cuite comptent comme l'un de ces types.



Béton



Bois



Céramique



Terre cuite



## « Correspondance parfaite »



# CARTE DU MONDE DES PLANTES

## AMÉRIQUE DU NORD

- Capillaire - *Adiantum pedatum*
- Dionée attrape-mouche - *Dionaea muscipula*
- Coussinet des bois - *Leucobryum glaucum*
- Cactus coussin - *Mammillaria celsiana*

## AMÉRIQUE CENTRALE

- Langue de feu - *Anthurium andraeanum*
- Pied d'éléphant - *Beaucarnea recurvata*
- Palmier nain - *Chamaedorea elegans*
- Artichaut - *Echeveria elegans*
- Guzmanie lingulée - *Guzmania lingulata*
- Dormeuse - *Maranta leuconeura*
- Sensitive - *Mimosa pudica*
- Philodendron monstera - *Monstera deliciosa*
- Philodendron à feuilles de cœur - *Philodendron hederaceum*
- Queue d'âne - *Sedum morganianum*
- Fleur de lune - *Spathiphyllum wallisii*
- Patte d'oie - *Syngonium podophyllum*
- Misère - *Tradescantia zebrina*

## AFRIQUE DE L'OUEST

- Bambou de la chance - *Dracaena sanderiana*
- Figuier lyre - *Ficus lyrata*
- Langue de belle-mère - *Sansevieria trifasciata*

## AMÉRIQUE DU SUD

- Bégonia bambou - *Begonia coccinea*
- Artichaut - *Echeveria elegans*
- Fittonie de Verschaffelt - *Fittonia verschaffeltii*
- Amaryllis - *Hippeastrum*
- Dormeuse - *Maranta leuconeura*
- Faux trèfle - *Oxalis triangularis*
- Cactus de Noël - *Schlumbergera x buckleyi*

## LÉGENDE DES TYPES DE PLANTES

- Plantes succulentes - *Magenta*
- Plantes à fleurs - *Jaune*
- Plantes à feuillage - *Bleu foncé*
- Plantes grimpantes - *Bleu clair*
- Plantes insolites - *Orange*

## EUROPE

- Cyclamen des fleuristes - *Cyclamen persicum*
- Lierre commun - *Hedera Helix*
- Joubarbe des toits - *Sempervivum tectorum*

## ASIE

- Aloès - *Aloe vera*
- Cyclamen des fleuristes - *Cyclamen persicum*
- Os de dragon - *Euphorbia lactea*
- Figuier rampant - *Ficus pumila*
- Fleur de porcelaine - *Hoya carnosa*
- Jasmin blanc d'hiver - *Jasminum polyanthum*
- Faux trèfle - *Oxalis Triangularis*
- Plante à monnaie chinoise - *Pilea peperomioides*

## AFRIQUE DE L'EST

- Cyclamen des fleuristes - *Cyclamen persicum*
- Plante panda - *Kalanchoe tomentosa*
- Violette du Cap - *Saintpaulia ionantha*
- Suzanne aux yeux noirs - *Thunbergia alata*
- Plante ZZ - *Zamioculcas zamiifolia*

## ASIE DU SUD-EST

- Oreille d'éléphant - *Alocasia calidora*
- Arum titan - *Amorphophallus titanum*
- Ficus bonsaï - *Ficus retusa*
- Orchidée de la lune - *Phalaenopsis amabilis*
- Bétel - *Piper Betle*
- Fleur de lune - *Spathiphyllum wallisii*
- Vigne marronnier - *Tetrastigma voinierianum*

## AFRIQUE AUSTRALE

- Albuca spiralée - *Albuca spiralis*
- Plante araignée - *Chlorophytum comosum*
- Lys de St-Joseph - *Clivia Miniata*
- Arbre de jade - *Crassula ovata*
- Euphorbe candélabre - *Euphorbia ingens*
- Plante zébrée - *Haworthia attenuata*
- Haworthia de Cooper - *Haworthia cooperi*
- Amaryllis - *Hippeastrum*
- Pierre vivante - *Lithops otzeniana*
- Géranium zonal - *Pelargonium x hortorum*
- Collier de perles - *Senecio rowleyanus*
- Oiseau de paradis - *Strelitzia reginae*

## OCÉANIE

- Ricinelle - *Acalypha hispida*
- Oreille d'éléphant - *Alocasia calidora*
- Pin de Norfolk - *Araucaria heterophylla*
- Vigne kangourou - *Cissus antarctica*
- Fougère patte de lapin - *Davallia fejeensis*
- Lierre du diable - *Epipremnum aureum*
- Fleur de porcelaine - *Hoya carnosa*
- Géranium zonal - *Pelargonium x hortorum*
- Orchidée de la lune - *Phalaenopsis amabilis*



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Début 2019, Flatout Games a ouvert ses portes pour créer le Flatout Games CoLab. Le CoLab est l'occasion pour les membres fondateurs de Flatout Games de faire équipe avec des gens géniaux dans le secteur du jeu de société et de faire des trucs sympas ensemble. Notre approche consiste à créer les meilleures expériences possibles en impliquant chacun tout au long du processus. Nous nous efforçons de stimuler la passion et l'enthousiasme chez tous nos collaborateurs grâce au partage des efforts et des profits. Cette publication CoLab de *Verdant* est un vrai projet-passion pour toutes les personnes impliquées, puisque nous faisons tous partie d'une équipe interconnectée : ensemble, nous prenons des risques, et ensemble nous en récoltons les fruits.

**Le CoLab Flatout Games pour *Verdant* est composé de :**

**Joseph Z. Chen** - développement, marketing

**Molly Johnson** - conception, développement, direction artistique, administration, marketing

**Dylan Mangini** - conception graphique

**Robert Melvin** - conception, développement, logistique

**Aaron Mesburne** - conception, développement, direction artistique, marketing

**Kevin Russ** - conception

**Shawn Stankewich** - conception, développement, gestion de projet, direction artistique, conception graphique, production, marketing, financement participatif

**Illustrations** - Beth Sobel

**Conception du mode solo** - Shawn Stankewich

**Crédits AEG :**

**Nicolas Bongiu** - directeur de projets

**David Lepore** - production

**Adelheid Zimmerman** - production

**Version française :**

**Traduction** - Armelle Rapin

**Relecture** - Siegfried Würtz

Nous souhaitons remercier les personnes qui ont contribué à faire de *Verdant* le jeu incroyable qu'il est aujourd'hui :

Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Gavin McGruddy, Jessie Mesburne, Tony Miller, Robert Newton, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci et John Zinser.

Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers et Zephyr Workshop.

Flatout Games tient également à exprimer une immense gratitude aux Fondateurs de *Verdant*, dont le soutien précoce a contribué à rendre ce jeu possible : **Collin Alligood, Jean Arrington, James Chapman, Tru North Dermatology, Jennifer J S Domingo, Shelby Edge, Benjamin Guinane, Sean Gulla, Philip Hamel, Michael & Holly Indence, Chinh Le, Andreas Lind, Aidan McClory, Theresa L. Misenhelter, Glenn and Beverly Myers, oppcostgames, Rick Osborne, Dave Raynor, Evan Riley et Mac Vogelsang.**

VOUS AIMEZ VERDANT ?

#VERDANTGAME !

f SUIVEZ-NOUS :  
@LuckyDuckGamesFR

[www.luckyduckgames.com/fr](http://www.luckyduckgames.com/fr)



©2022 Alderac Entertainment Group

©2022 Lucky Duck Games

Zielińskiego 11

30-320 Cracovie, Pologne.

Tous droits réservés.

Des questions ? [info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)