

# UNBEETABLE

Bienvenue au grand concours de jardinage ! Comme tous vos amis jardiniers, vous rêvez de remporter la célèbre Unbeetable Cup en créant le plus productif des potagers. Durant une année, vous allez tout donner pour semer, cultiver et récolter vos légumes afin de marquer un maximum de points. Mais faites attention, car vos adversaires chercheront à vous mettre des bâtons dans les choux ! À moins que vous ne deveniez vous-même le cauchemar des autres jardiniers... Au début de l'hiver, le meilleur jardinier sera désigné et remportera l'Unbeetable Cup !

## MISE EN PLACE

Mettez les cartes Saison de côté. Triez toutes les autres cartes selon le symbole représenté sur leur verso pour former trois pioches (Printemps, Été et Automne). La pioche Printemps comprend huit cartes portant un symbole Plant de départ. Chaque joueur reçoit deux de ces cartes qu'il place devant lui, face visible avec la phase 1 vers le haut, pour commencer son potager. Toutes les autres cartes Plant de départ sont remises dans la pioche Printemps. Tout au long de la partie, vous allez jouer vos cartes Plant de manière à former une grille. La taille maximale de votre potager dépend du nombre de joueurs. Dans une partie à deux joueurs, votre potager peut contenir au maximum 3x3 cartes Plant. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, votre potager peut contenir au maximum 2x2 cartes Plant.

Mélangez chacune des pioches Saison séparément. Distribuez cinq cartes de la pioche Printemps à chaque joueur. Puis, prenez la carte Été et mélangez-la avec les dix dernières cartes de la pioche Printemps. Mélangez ensuite la carte Automne avec les dix dernières cartes de la pioche Automne. Les trois pioches restent séparées pendant toute la durée de la partie. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent utiliser que la pioche Printemps. La carte Printemps est posée face visible sur la table.

Désignez le premier joueur. Vous pouvez commencer la partie.

Exemple de grille de potager de 2x2 cartes Plant



Carte Plant de départ



## TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur se déroule en trois étapes :

1. Action saisonnière
2. Jouer des cartes
3. Compléter sa main

### Action saisonnière

Chaque saison est associée à sa propre action (ou effet). Le printemps est propice à la croissance des plants. Vous devez faire grandir un plant de votre potager en le faisant passer à la phase suivante. En été, la météo reste favorable à la croissance, mais c'est aussi le bon moment pour commencer les récoltes. Vous devez donc faire grandir un plant de votre potager en le faisant passer à la phase suivante, puis récolter tous les plants de votre potager. En automne, le moment est venu de tout récolter. Vous devez donc récolter tous les plants de votre potager. Les cartes Saison comportent des symboles pour vous rappeler les actions associées à chacune d'entre elles.



Faites passer un plant à la phase suivante



Récoltez tous les plants



### Jouer des cartes

Vous pouvez jouer jusqu'à trois cartes de votre main ou défausser vos cinq cartes en une seule fois. Si vous choisissez de jouer des cartes, notez que vous

pouvez ajouter des cartes Plant uniquement dans votre propre potager. Les cartes Action, en revanche, peuvent être jouées dans n'importe quel potager. Ces deux types de cartes sont présentés plus tard.

### Compléter sa main

Prenez maintenant des cartes dans les pioches Saison pour compléter votre main jusqu'à avoir cinq cartes. Au début de la partie, vous pouvez prendre des cartes uniquement dans la pioche Printemps, jusqu'à ce que la carte Été soit piochée. Si vous piochez une carte Saison, posez-la immédiatement face visible par-dessus la carte Saison précédente. Cette nouvelle carte indique un changement de saison, et donc l'arrivée d'une nouvelle action. Continuez à piocher des cartes jusqu'à en avoir cinq en main.

Dès lors que la carte Été est piochée, vous pouvez également prendre des cartes dans la pioche Été. Lorsque la carte Automne est piochée, vous pouvez également prendre des cartes dans la pioche Automne. Vous pouvez continuer à prendre des cartes dans la pioche d'une saison déjà passée tant qu'elle n'est pas épuisée.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer son tour

### FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement lorsque la carte Hiver est piochée. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de points dans son potager gagne la partie.



## CARTES PLANT

Il existe différentes espèces de plants. Le cycle de vie de chaque plant se décompose en quatre phases illustrées sur les cartes : 1) levée, 2) croissance, 3) maturité, 4) affaiblissement. Selon les espèces, la récolte d'un plant vous fait gagner ou perdre un certain nombre de points.

Chaque plant occupe une zone de votre grille de potager et peut accueillir une carte Action de chaque type. Vous ne pouvez jouer les cartes Plant que dans votre propre potager. Lorsque vous jouez une carte Plant, veillez à ce que la phase 1 soit tournée vers le haut. Une carte Plant ne peut être retirée qu'avec une carte Action.

### Croissance

Les plants peuvent grandir sous l'effet d'une action saisonnière ou des cartes Action. Lorsqu'un plant grandit, tournez la carte d'un quart de tour dans le sens antihoraire pour la faire passer à la phase suivante. Un plant qui a atteint la phase 4 (affaiblissement) ne peut plus grandir et reste toujours dans cette phase.



### Récolte

Les plants peuvent être récoltés sous l'effet d'une action saisonnière ou des cartes Action. Lorsque vous récoltez un plant, vous recevez (ou perdez) le nombre de points correspondant à la phase dans laquelle il se trouve au moment de la récolte. Lorsque vous récoltez un plant, la carte correspondante reste en jeu et ne change pas de phase. Vous pouvez donc le récolter plusieurs fois.



$$+ \text{Sun icon} = +1 \text{ point}$$



$$+ \text{Sun icon} = -2 \text{ points}$$

Pour compter vos points, prenez des cartes dans la défausse et posez-les face cachée devant vous. Des marqueurs sont situés en haut et en bas du verso de chaque carte, symbolisant un ou deux points. Vous pouvez former une série de cartes face cachée pour suivre votre score. Vous ne pouvez pas avoir un score négatif. Dans les rares cas où la défausse est vide, vous pouvez tourner une carte face cachée d'un quart de tour pour indiquer que cette carte compte pour cinq points.



Pile de score  
10 points

## CARTES ACTION

Il existe neuf types de cartes Action. Quatre d'entre elles ont des effets immédiats et quatre autres ont des effets permanents. Le dernier type de carte Action représente des Mauvaises herbes. Glissez les cartes ayant un effet permanent sous les cartes Plant de manière à laisser dépasser le bas de la carte pour indiquer son effet sur le plant. Vous pouvez jouer une carte Action dans n'importe quel potager, y compris dans le vôtre.

### Einmalige Aktionen



**Arrosoir**  
Faites passer un plant à la phase suivante.



**Soleil**  
Récoltez un plant.



**Bêche**  
Défaussez une carte Plant ou une Mauvaise herbe.



**Inondation**  
Défaussez une colonne ou une ligne entière de cartes Plant (et de Mauvaises herbes) d'un jardin.

### Effets permanents



**Mauvaises herbes**  
Les Mauvaises herbes bloquent une zone du potager. Cette carte Action peut être jouée dans n'importe quel potager à condition qu'il reste une zone libre dans la grille. Les Mauvaises herbes ne peuvent être retirées qu'avec une Bêche ou une Inondation.



**Grêle**  
Applique un malus d'un point au plant lors de la récolte.



**Compost**  
Ajoute un point au plant lors de la récolte.



**Puceron**  
Bloque le plant ciblé. Ce plant ne peut plus grandir ni être récolté, mais peut toujours être défaussé à l'aide d'une carte Action.



**Coccinelle**  
Protège un plant contre les Pucerons. Si vous jouez un Puceron sur une carte protégée par une Coccinelle, défaussez les deux cartes Action. Si vous jouez une Coccinelle sur une carte attaquée par un Puceron, défaussez les deux cartes Action.

### Cartes défaussées

Lorsqu'une carte Plant possédant des effets permanents est retirée du jeu, la carte Plant et ses cartes Action sont placées dans une défausse. Les cartes Plant sans effet permanent et les cartes Action retirées ou utilisées sont également défaussées.

### CRÉDITS

**Auteurs** : Nick Eulink & Maikel Leemans

**Illustrateur** : Gustavo Forstenau

**Graphiste** : Vicky Trouerbach

**Éditeur** : Jolly Dutch

**Versión** : 2022

**Traduction française** : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU OU DES RÈGLES, SCANNEZ CE QR CODE :

