

FRIEDEMANN FRIESE

FORMIDABLE FARM

LIVRET DE RÈGLES



FRIEDEMANN FRIESE

FORMIDABLE FARM

LE JEU FABULEUX AVEC DES PRODUITS FERMIERES POUR 1 À 4 JOUEURS.

C'EST ENFIN LE JOUR DU MARCHÉ...

Dans **Formidable Farm**, vous essayez tant bien que mal de satisfaire les attentes des villageois qui réclament des produits fermiers.

De bon matin, vous planifiez le nombre de ventes à réaliser dans la journée. Au début, vous ne savez pas vraiment ce que les villageois souhaitent et vous pouvez seulement vous occuper des ventes une à une.

Les villageois n'ont qu'une seule règle à suivre pour toutes leurs demandes : si vous leur fournissez les produits fermiers voulus, vous obtiendrez une récompense.

Si un client veut des tomates, il vous donnera deux sacs de blé.

Si vous livrez un mouton à temps, le client vous échangeera votre surplus de concombres contre des cochons. Pour deux concombres et un sac de blé, vous saurez tout de suite ce que souhaitent trois autres villageois.

Si vous rencontrez des problèmes de livraison, vous pourrez réaliser des ventes supplémentaires au marché pour récupérer les récompenses nécessaires. Vous pouvez aussi échanger chacune de vos cartes Vente complétées contre des avantages.

Si vous êtes le premier à satisfaire toutes les demandes des villageois, vous gagnez la partie de **Formidable Farm** et pourrez rentrer du travail plus tôt !

MATÉRIEL

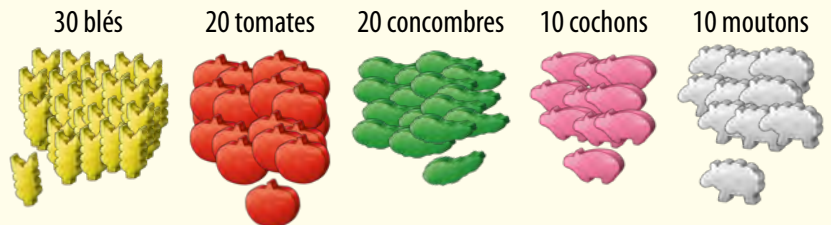
• 1 plateau Hangar



• 119 cartes Vente



• 90 produits fermiers



• 1 carte de départ



• 4 tuiles Avantages



• 4 disques

(1 couleur par joueur)



• 1 livret de règles

MISE EN PLACE

① Posez le **plateau Hangar** au centre de la table.

② Placez les **produits fermiers** (triés par type) dans une réserve près du plateau Hangar.

③ Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 **disque** et la **tuile Avantages** de cette couleur. Placez-les en face de vous.

Rangez les disques et les tuiles Avantages non utilisés dans la boîte.

④ Mélangez toutes les **cartes Vente**. Distribuez aux joueurs le nombre de cartes suivant :

1 joueur :	30 cartes
2 joueurs :	20 cartes
3 joueurs :	17 cartes
4 joueurs :	15 cartes

Empilez vos cartes face cachée sans les regarder et posez la pile en face de vous. Laissez de la place pour placer une pile de cartes Vente complétées.

Piochez les 3 premières cartes Vente de votre propre pile et prenez-les en main.

⑤ Formez la pile marché avec les **cartes Vente** non distribuées face cachée et placez-la près du plateau Hangar. Piochez 5 cartes Vente et placez-les face visible les unes à côté des autres pour former le **marché**. Laissez également de la place pour une pile de défausse.

⑥ Choisissez aléatoirement un joueur qui prend la **carte de départ** et la place en face de lui pour commencer la partie de **Formidable Farm**.

Exemple pour 2 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans **Formidable Farm**, vous jouez les uns après les autres chacun votre tour et réalisez à chaque fois plusieurs actions simples :

Vous **faites du stock, complétez jusqu'à 3 cartes Vente** et pouvez échanger des cartes Vente complétées contre des **avantages**. Ensuite, vous **réapprovisionnez le marché** et c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur a complété toutes ses cartes Vente, finissez la manche en cours et la partie est terminée.

CARTES VENTE ET PRODUITS FERMIER

Il y a 119 cartes Vente différentes dans **Formidable Farm**. Elles sont faciles à comprendre même si elles sont toutes différentes les unes des autres. Une carte Vente affiche son coût en haut, les récompenses en bas et au dos se trouve une pièce de monnaie indiquant que vous avez bien complété cette carte Vente :



Les coûts : le haut des cartes Vente indique le coût que vous devez payer pour compléter cette carte Vente. Pour la plupart des cartes, vous devez payer 1 ou plusieurs produits fermiers et les placer dans la réserve : blé, concombres, tomates, moutons ou cochons. Certaines cartes ont un coût spécifique que vous trouverez dans le glossaire au dos de ce livret de règles.

Les produits fermiers ont différentes valeurs. Vous recevrez de meilleures récompenses pour les moutons et les cochons, et des plus petites pour le blé. C'est pourquoi le plateau Hangar permet de récupérer 3 blés, 2 concombres ou 2 tomates et seulement 1 mouton ou 1 cochon. Quand vous devez payer un coût demandant n'importe quel type de produits fermiers, évitez le plus possible de dépenser ceux dont la valeur est la plus élevée !

Si vous êtes le seul joueur à compléter toutes vos cartes Vente, vous gagnez la partie. Si plusieurs joueurs réussissent, celui à qui il reste le plus la plus haute valeur de produits fermiers gagne la partie.

Formidable Farm propose une version solo qui donne au joueur un peu de fil à retordre. Toutes les règles ci-dessous doivent être suivies et vous trouverez les quelques règles supplémentaires spécifiques au mode solo en page 7.

Les récompenses : le bas des cartes Vente vous indique les récompenses que vous pouvez utiliser. Elles sont toujours utiles mais jamais obligatoires. La seule action obligatoire pour compléter une carte Vente est de payer son coût.



Vous obtenez souvent des produits fermiers en récompense, que vous prenez dans la réserve. Prenez toujours la quantité indiquée. Il n'y a aucune limite au nombre de produits fermiers que vous pouvez avoir en face de vous. Même s'il est judicieux de compléter les cartes Vente le plus rapidement possible et qu'obtenir les produits fermiers nécessaires ne prend normalement pas beaucoup de temps, la réserve de produits fermiers est théoriquement illimitée. Si vous n'avez plus de produits fermiers, vous pouvez les remplacer par des objets semblables.

La plupart des autres récompenses peuvent être utilisées un certain nombre de fois, même si vous pouvez aussi choisir de ne pas les utiliser du tout.



Seulement quand vous piochez des cartes : s'il n'y a pas assez de cartes dans votre pile pour piocher le nombre de cartes indiqué, prenez 1 produit fermier au choix par carte manquante.



Cartes Vente complétées : à la fin de votre tour, placez vos cartes Vente payées face cachée en face de vous. Elles sont désormais considérées comme complétées. Il y a une pièce de monnaie sur leur dos pour vous rappeler que vous pouvez les échanger contre des avantages. Après avoir échangé ces cartes, placez-les face visible sur la pile de défausse, à côté du marché.

VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous **faites du stock** et **complétez au maximum 3 cartes Vente** avant de **réapprovisionner le marché**. Vous pouvez **choisir l'ordre** dans lequel vous effectuez ces actions et vous pouvez compléter chaque carte Vente individuellement avant et après avoir refait votre stock. Vous pouvez aussi utiliser plusieurs **avantages** en les échangeant contre des cartes Vente complétées. Tant que vous payez leur coût, vous pouvez les utiliser à tout moment durant votre tour.

FAIRE DU STOCK



À chaque tour, choisissez un emplacement disponible parmi les 6 types de produits fermiers du plateau Hangar. À votre premier tour, choisissez un emplacement pour placer votre disque. Pour tous les tours suivants, vous devrez déplacer votre disque vers un autre emplacement disponible.



Prendre des produits fermiers : prenez le nombre de produits fermiers indiqué sur l'emplacement du plateau Hangar et placez-les en face de vous : 3 blés, 2 concombres, 2 tomates, 1 mouton ou 1 cochon. Il n'y a pas de limite au nombre de produits fermiers que vous pouvez obtenir.



Piocher une carte Vente : piochez 1 carte Vente de votre pile et prenez-la en main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Vente que vous pouvez avoir en main.

COMPLÉTER DES CARTES VENTE

Pour compléter une carte Vente, jouez-la, en la posant devant vous. Payez son coût, puis prenez la récompense (si vous le souhaitez).

Bien que votre objectif soit de compléter votre pile de cartes Vente le plus rapidement possible, vous pouvez aussi choisir de compléter des cartes Vente du marché pour en récupérer les récompenses. Cela peut être judicieux si vous voulez récupérer des produits fermiers qui vous manquent ou piocher plus de cartes Vente de votre pile.

Important : au début de la partie, le joueur qui commence peut compléter au maximum 1 carte Vente du marché et le deuxième joueur peut en compléter au maximum 2. À partir du troisième joueur, il n'y a plus cette restriction. N'oubliez pas que vous pouvez compléter au maximum 3 cartes Vente par tour, qu'elles viennent de votre main ou du marché.

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser les **avantages** suivants en les échangeant contre vos cartes Vente complétées aux tours précédents :



Le même stock : au lieu de choisir un emplacement disponible quand vous *faites du stock*, vous pouvez laisser votre disque sur le même emplacement en défaussant 2 cartes Vente complétées. Ainsi, vous récupérez les mêmes produits fermiers que vous avez acquis lors de la phase « Faire du stock » du tour précédent.



Emplacement occupé : au lieu de choisir un emplacement disponible quand vous *faites du stock*, vous pouvez placer votre disque par-dessus un ou plusieurs autres disques sur un emplacement occupé en défaussant 1 carte Vente complétée par disque occupant cet emplacement.



Prendre un produit fermier supplémentaire : vous pouvez prendre autant de produits fermiers que vous le souhaitez de la réserve en défaussant 3 cartes Vente complétées par produit fermier.



Piocher une carte Vente supplémentaire : vous pouvez piocher autant de cartes Vente de votre pile en défaussant 3 cartes Vente complétées par carte piochée.

Ne soyez pas surpris : dans *Formidable Farm*, vous ne piochez jamais de cartes sans raison. Vous le faites seulement quand vous faites du stock, quand vous recevez des récompenses ou quand vous utilisez un avantage.

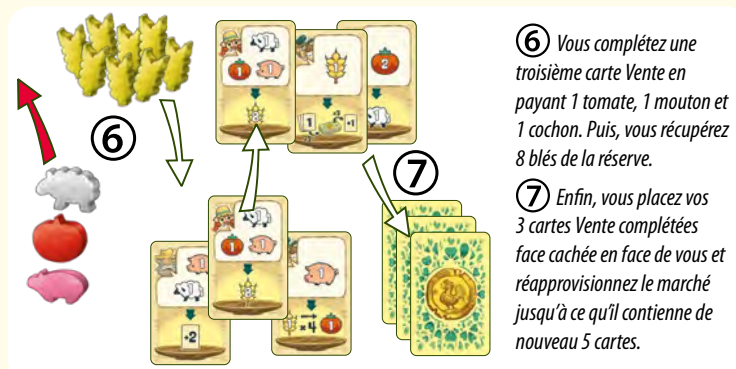
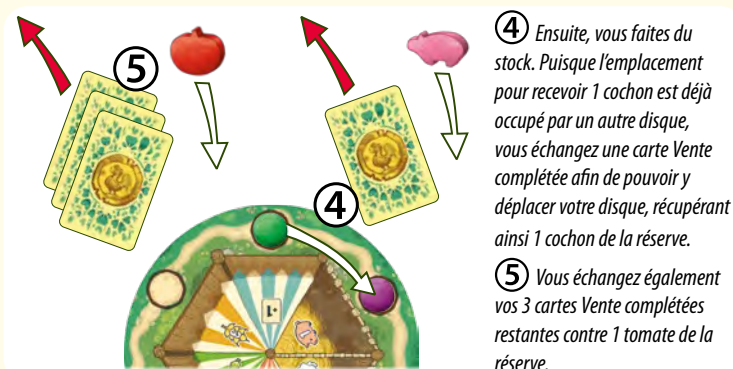
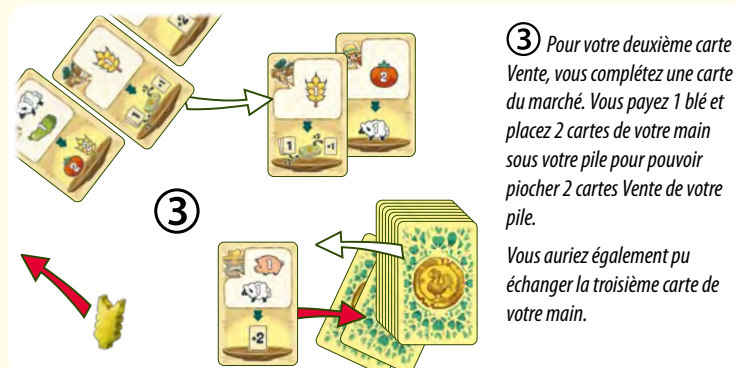
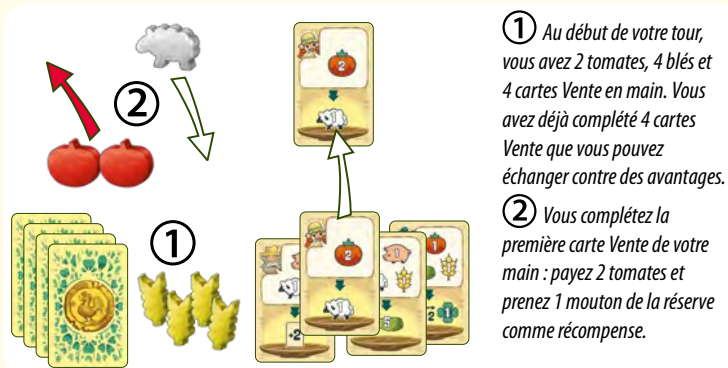
Le **glossaire** au dos du livret de règles peut sembler intimidant mais les récompenses individuelles sont faciles à comprendre. À la page suivante, vous trouverez un exemple d'une des récompenses.



À la fin de votre tour, placez les cartes Vente complétées face cachée en face de vous. Vous pourrez les échanger à votre prochain tour. S'il y a moins de 5 cartes dans le marché, réapprovisionnez-le jusqu'à 5 cartes en piochant des cartes de la pile marché. Quand la pile marché est vide, mélangez la pile de défausse et placez-la face cachée pour former la nouvelle pile marché.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET POUR UN JOUEUR



FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a complété sa dernière carte Vente, finissez la manche en cours pour que tous les joueurs aient le même nombre de tours.

Si seulement un joueur a complété toutes ses cartes Vente, il gagne la partie !

Si plusieurs joueurs y parviennent, comparez les produits fermiers restants : marquez 1 point par blé, 2 points pour chaque concombre et chaque tomate, et 3 points pour chaque mouton et chaque cochon. Le joueur à égalité avec la plus grande valeur de produits fermiers gagne la partie. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée !

Nous remercions **Hans im Glück** et **Lookout Spiele** de nous avoir laissé utiliser leurs cochons et moutons pour **Formidable Farm** !

Auteur : Friedemann Friese
Illustrations : Sylvain Leroy
Design graphique : Antoine Morandi
Mise en page livret de règles et boîte : Harald Lieske
Relecture : Linus Wolf, Ronald Hrkáč, Christian Frank, Dale Yu, Brian Yu
Traduction VF : Tabatha Picard
Relecture VF : Valentin Le Lay
Édition et production : Henning Kröpke
 Copyright 2025, 2F-Spiele, Brême/Allemagne

PTS CREATION



PTS
DISTRIBUTION

Publishing Technology & Solutions
 1, chemin de la Coume
 09300 Lavelanet
 France
www.publishing-technology-solutions.com



2F-Spiele
 Fedelhöfen 64
 D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de

PARTIE SOLO

Il n'y a que quelques petits ajustements à faire pour une partie en solo.

MISE EN PLACE

- ③ Choisissez un disque et une tuile Avantages. Placez l'un des disques restants sur l'emplacement **+1**. Ce sera le disque « décompte ». Empilez les deux autres disques à côté du plateau Hangar.



VOTRE TOUR

Vous avez exactement 18 tours pour compléter vos 30 cartes Vente.

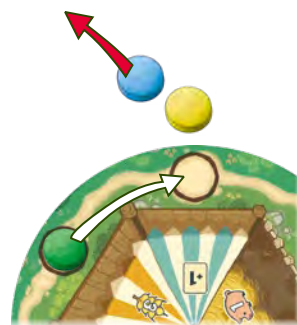
Faire du stock : considérez l'emplacement avec le disque « décompte » comme un emplacement occupé. Si vous souhaitez déplacer votre disque sur cet emplacement pour faire du stock, vous devez échanger 1 carte Vente complétée pour le faire en tant qu'avantage.

Compléter des cartes Vente : vous pouvez compléter autant de cartes Vente que vous le souhaitez à chaque tour.

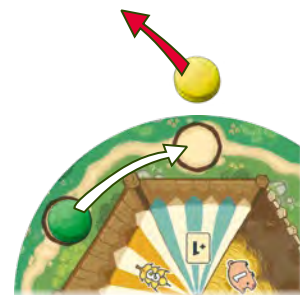
Le décompte : à la fin de votre tour, vous déplacez le disque « décompte » d'un emplacement dans le sens horaire.

Quand le disque revient à l'emplacement **+1** pour la première fois après les 6 tours, rangez l'un des deux disques empilés à côté du plateau Hangar dans la boîte. Après 12 tours, rangez l'autre disque dans la boîte.

Après 6 tours... :



...et après 12 tours :



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que vous avez complété vos 30 cartes Vente. Vous avez satisfait toutes les demandes des villageois et vous gagnez la partie de **Formidable Farm**.

Si vous déplacez votre disque « décompte » sur l'emplacement de départ pour la troisième fois, après 18 tours, et que vous avez toujours des cartes Vente en main ou dans votre pile, une bonne partie des villageois n'est toujours pas satisfaite. Vous retournez alors discrètement chez vous et perdez la partie...

PRODUITS FERMIERS



Concombre :



Tomate :



Mouton :



Cochon :

Tout type de produit fermier :



SYMBÔLES GÉNÉRAUX



Carte Vente jouée / cartes en main



Votre pile



Donnez « A » pour avoir « B ». Vous pouvez le faire X fois.



Échangez « A » contre « B ». Vous pouvez le faire X fois.



Carte vente complétée



Marché avec 5 cartes Vente



Prochaine carte Vente jouée dans le tour.



Produits fermiers identiques



Emplacement sur le plateau Hangar



Votre disque



Joueur précédent



Produits fermiers différents

COÛTS SPÉCIFIQUES



Placez 1 de vos cartes Vente complétées sous votre pile.



Prenez 1 de vos cartes Vente complétées en main.



Placez 1 carte Vente du marché sous votre pile.



Placez 3 cartes Vente du marché sous votre pile.



Payez 3 cartes Vente complétées.



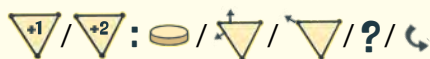
Payez n'importe quel nombre de moutons ou de cochons.

RÉCOMPENSES



Piochez 1, ..., 5 cartes Vente de votre pile (ex : piochez 5 cartes).

Seulement pour cette récompense : s'il ne reste pas assez de cartes dans votre pile, prenez 1 produit fermier par carte manquante.



Faites du stock une ou deux fois sans déplacer votre disque sur le plateau Hangar sur : votre emplacement / l'emplacement adjacent / l'emplacement à l'opposé / 1 emplacement au choix / l'emplacement où se trouvait le disque du joueur précédent.



Piochez la carte Vente en dessous de votre pile.



Piochez jusqu'à 5 cartes Vente et placez-les dans l'ordre de votre choix au-dessus et en dessous de votre pile.



Placez jusqu'à 3 cartes de votre main sous votre pile pour piocher le même nombre de cartes de votre pile.



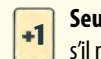
Piochez 1 carte Vente et placez-la face cachée, comme si elle était complétée. Ne récupérez pas de récompenses. Cette carte ne compte pas dans la limite de 3 cartes Vente complétées par tour.



Piochez 2 cartes Vente, puis placez 1 carte de votre main sous votre pile.



Piochez 3 cartes Vente, puis placez 2 cartes de votre main sous votre pile.



Seulement pour les deux récompenses ci-dessus : s'il ne reste pas assez de cartes dans votre pile, piochez 1 carte Vente à la place. Si votre pile est vide, prenez 1 produit fermier de votre choix.



Donnez des produits fermiers pour prendre d'autres produits fermiers (ex : donnez 1 blé pour prendre 1 tomate, 4 fois au maximum)



Donnez 1 produit fermier de votre choix pour piocher 1 carte Vente de votre pile (ex : donnez 1 produit fermier de votre choix pour prendre 1 carte Vente, 3 fois au maximum).



Refaites un tour immédiatement après avoir terminé celui en cours.



Payez 1 produit fermier indiqué de moins pour la prochaine carte Vente du même tour.



Échangez 1 carte de votre main contre 1 carte Vente du marché.



Échangez 1 carte de votre main contre 1 de vos cartes Vente complétées.



Donnez des cartes Vente complétées pour prendre des produits fermiers de votre choix.



Jouez une quatrième carte Vente pendant ce tour (cette carte incluse).



Jouez cette carte comme votre troisième carte Vente pour prendre 1 produit fermier de votre choix.



Faites du stock comme expliqué dans « Votre tour ».