



CHIH-FAN CHEN

HARVEST
ISLAND

A FRUIT GROWER

SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAME RULES

Onderdelen
Spielinhalt



- 1 Seizoenenbord
- 1 Tableau des Saisons
- 1 Jahreszeiten-Tableau
- 1 Season Board



- 12 Dierenmedailles
- 12 Médailles d'Animaux
- 12 Tiermedaillen
- 12 Harvester Animal Medals



- 12 Veldkaarten (4 Vlakten, 4 Heuvels en 4 Bergen)
- 12 Cartes Champs (4 Plaines, 4 Collines et 4 Montagnes)
- 12 Feldkarten (4 Ebenen, 4 Hügel und 4 Berge)
- 12 Field Cards (4 Plains, 4 Hills, and 4 Mountains)



- 135 Kaarten (110 Fruitkaarten en 25 Weerkaarten)
- 135 Cartes (110 Cartes Fruits et 25 cartes Météo)
- 135 Karten (110 Obstkarten und 25 Wetterkarten)
- 135 Cards (110 Fruit Cards and 25 Weather Cards)

Contenu du jeu
Game Components



- 12 Bemestingskaarten
- 12 Cartes Engrais
- 12 Düngekarten
- 12 Fertiliser Cards



- 12 Oogstfiches
- 12 Marqueurs de Récolte
- 12 Erntemarken
- 12 Harvester Markers

Voorbeeld van een spel met 4 spelers
Exemple d'une partie à 4 joueurs
Beispiel für eine Partie zu viert
A 4-player game example





1

-6

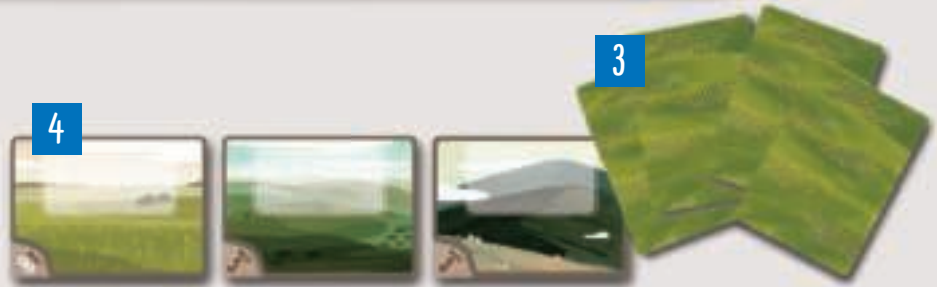
Stapel kaarten voor ieder seizoen.
 Composition de la pile de cartes pour chaque saison.
 Kartenstapel für alle Jahreszeiten.
 Pile of cards for each of the Seasons.



2-1

BEMESTING
 ENGRAIS
 DÜNGER
 FERTILISER AREA

WEER
 MÉTÉO
 WETTER
 WEATHER AREA



4

3



SPELREGELS

Het spel in het kort

Op de overgang tussen Noordoost- en Zuidoost-Azië ligt een mysterieus en bijzonder eiland: Formosa. Het landschap is er prachtig, met bergen, vlakten en heuvels in allerlei vormen en maten. Er heerst een subtropisch klimaat dat perfect is voor het telen van fruit. Ieder seizoen rijpen er de heerlijkste vruchten. Met de juiste aanpak kan er op dit eiland het hele jaar door fruit worden geoogst.

Op **Harvest Island** zijn alle spelers fruitteler. Ze zaaien op verschillende soorten akkers en onder diverse weersomstandigheden om zo veel mogelijk te kunnen oogsten. Met de kennis die ze hebben van het weer moeten de spelers op het juiste moment oogsten willen ze de beste fruitteler van het eiland worden!

Vorbereiding

1 Verdeel de Fruitkaarten en de Weerkaarten in 4 Seizoensstapels (lente, zomer, herfst en winter), zoals de kleur op de achterkant van de kaart aangeeft. Schud de kaarten van iedere Seizoensstapel, met de Fruitkaarten en Weerkaarten door elkaar. Trek willekeurig uit iedere stapel het aantal kaarten dat is aangegeven in de tabel hiernaast. Het aantal kaarten is afhankelijk van het aantal spelers. Leg de verwijderde kaarten terug in de doos, zonder te kijken wat erop staat. Deze kaarten doen niet mee in dit spel.

Aantal spelers	2 Spelers	3 Spelers	4 Spelers
Aantal Zomerkaarten verwijderen	6	0	0
Aantal Herfstkaarten verwijderen	6	6	0
Aantal Winterkaarten verwijderen	6	6	6

2 Leg het Seizoenenbord in het midden van de tafel, zoals je ziet in het overzicht op pagina 2/3.

2-1 Leg de Bemestingskaarten in het Bemestingsvak.

2-2 Leg de Oogstfiches links onderaan naast het bord. Leg alle Dierenmedailles voorlopig aan één kant.

2-3 Trek 2 kaarten uit de Lentestapel en leg deze met de afbeelding naar boven in het Marktvak. Doe hetzelfde voor de Voorraad, maar nu met 3 kaarten. Als er een Weerkaart tussen de getrokken kaarten zit, leg je die voorlopig opzij en trek je een nieuwe kaart totdat in beide zones het juiste aantal kaarten ligt.

3 Iedere speler neemt 4 kaarten van de Lentestapel en houdt die in zijn hand. Als er een Weerkaart tussen je kaarten zit, leg je die voorlopig opzij en neem je een nieuwe kaart totdat je 4 Lentefruitkaarten in je hand hebt. Schud alle getrokken Weerkaarten terug in de Lentestapel.

4 Iedere speler neemt 3 verschillende Veldkaarten (1 Vlakte, 1 Heuvel en 1 Berg) en legt die voor zich op tafel.

De speler die onlangs als laatste druiven heeft gegeten (het favoriete fruit van de ontwerper!), mag beginnen. Heeft niemand onlangs nog druiven gegeten? Bedenk dan een andere manier om een willekeurige beginner aan te wijzen.

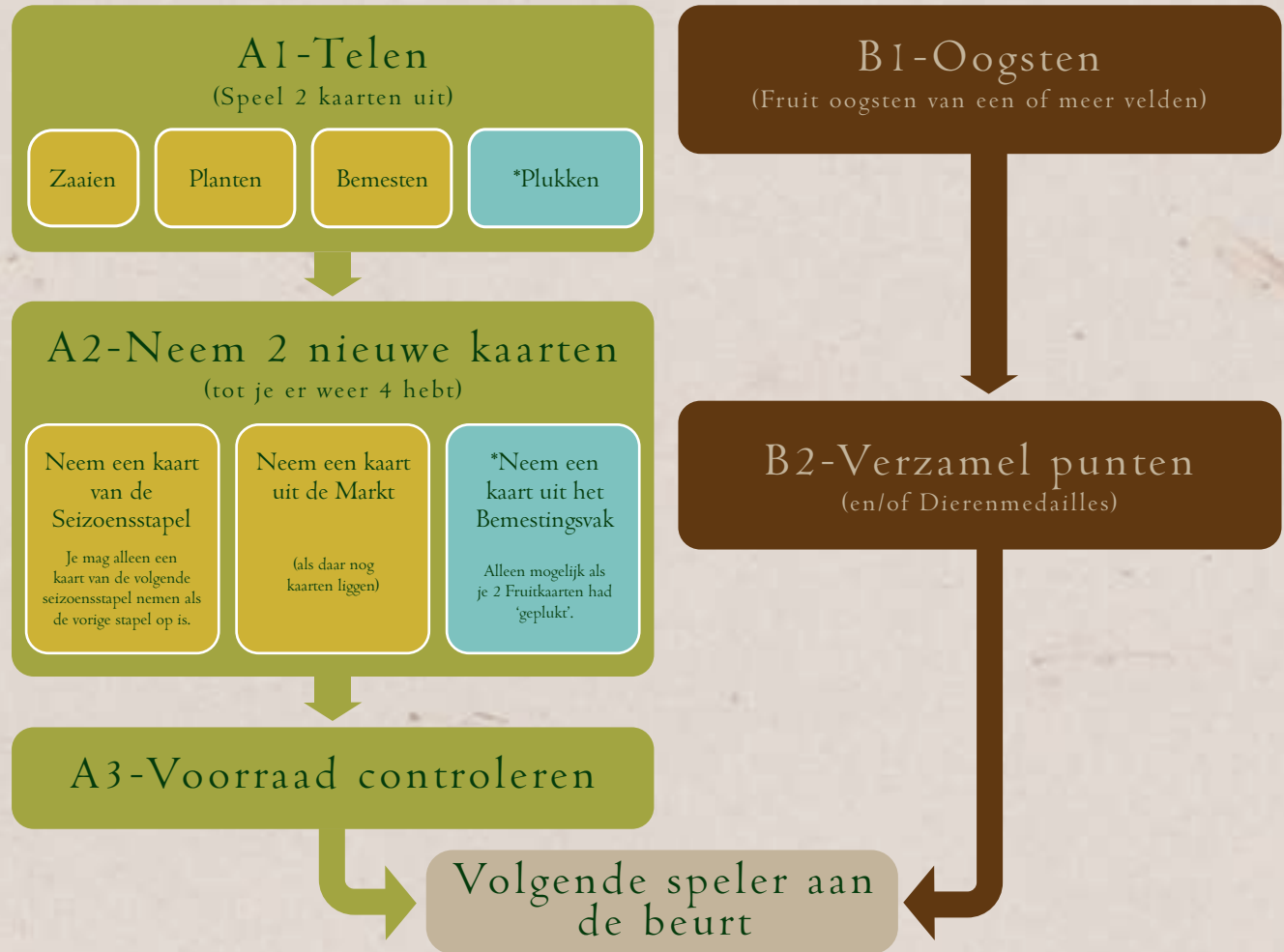
Verloop van het spel

De eerste speler begint. Daarna komen de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Iedere speler voert tijdens zijn beurt EEN van de volgende acties uit:

A Telen (Speel 2 kaarten uit en vul bij tot je weer 4 kaarten in je hand hebt)

B Oogsten (Fruit oogsten van een of meer velden)

Ga door met deze acties tot het spel is afgelopen.



A1- Telen (speel 2 kaarten uit) Afhankelijk van de soort kaarten die je hebt uitgespeeld kun je kiezen uit de volgende acties:

Zaaien

Zaai een 'zaadje' door 1 Fruitkaart uit je hand onder een van je Veldkaarten te schuiven waar nog geen Fruitkaart onder ligt.

(Er mag maar één zaadje onder iedere Veldkaart liggen. Je mag niet opnieuw in een veld zaaien voordat je er geoogst hebt.)

Aantal punten dat je verdient met de oogst.

Maximaal aantal kaarten op dit veld (exclusief het zaadje).

Zaaien

Leg kaart onder het veld (niet meer dan 1 soort fruit per veld).



Seizoenen waarin de vruchten voorkomen.

Planten

Leg kaart boven op het veld.

Planten

Plant een fruitsoort door 1 Fruitkaart boven op een van je Veldkaarten te leggen waar al een 'zaadje' van hetzelfde fruit onder ligt. Je kunt niets planten in een veld zonder zaadje.

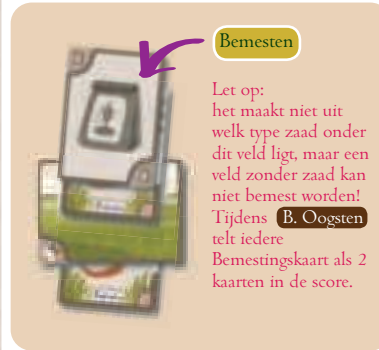
Leg een nieuwe kaart altijd boven op een bestaande Fruitkaart in het veld en zorg dat het getal in de hoek zichtbaar is, zodat je weet hoeveel punten je krijgt wanneer je gaat oogsten.

Bemesten

Bemest een veld door 1 Bemestingskaart op een Veldkaart te leggen waar een 'zaadje' onder ligt (op pagina 7 lees je hoe je een Bemestingskaart krijgt).

Bemesten

Let op: het maakt niet uit welk type zaad onder dit veld ligt, maar een veld zonder zaad kan niet bemest worden! Tijdens **B. Oogsten** telt iedere Bemestingskaart als 2 kaarten in de score.



Plukken



Pluk het fruit door 1 Fruitkaart in de Voorraad te leggen.

(Je mag hier geen Bemestingskaart neerleggen)

Plukken



Voorraad



Ieder veld mag maximaal zoveel kaarten bevatten als aangegeven op de Veldkaart (3 in de bergen, 5 in de heuvels en onbepikt in de vlakten). Iedere Fruitkaart, behalve de kaart die gebruikt wordt als zaad, en iedere Bemestingskaart tellen hierbij als 1. Zodra het aantal is bereikt, mogen er geen nieuwe kaarten meer worden toegevoegd.



Maximum van 3 kaarten bereikt. Je mag niet meer planten of bemesten.

A2-Neem 2 nieuwe kaarten

Wanneer je 2 kaarten uit je hand hebt uitgespeeld, vul je het aantal weer aan tot 4. Daarvoor neem je telkens een kaart van **1** de huidige Seizoensstapel of **2** de Markt.



Let op: De Fruitkaarten moeten altijd in de juiste volgorde worden getrokken (lente > zomer > herfst > winter). Je mag pas een kaart van een nieuwe Seizoensstapel pakken wanneer het vorige seizoen op is.



Let op: Als je een Weerkaart hebt gepakt, leg je die onmiddellijk met de afbeelding naar boven in het Weervak en neem je een nieuwe kaart van de stapel. (zie pagina 9/10 voor Noodweer).

*Weerkaarten blijven in het Weervak liggen, ook als het seizoen wisselt.

Bemestingskaart

Als allebei de kaarten die je in deze beurt hebt gespeeld in de Voorraad terecht komen (via **Plukken**), dan mag je ervoor kiezen om bij het aanvullen van de kaarten in je hand **EEN** kaart uit het Bemestingsvak te nemen. Je mag nog steeds maximaal 4 kaarten in je hand hebben, dus je mag slechts 1 Fruitkaart en 1 Bemestingskaart nemen, en niet 2 Fruitkaarten en 1 Bemestingskaart.



Plukken



7



Telt als 2 kaarten bij het tellen van het aantal geogste kaarten.

Bemestingskaarten mogen alleen worden gebruikt op Veldkaarten waar een zaadje onder ligt. Tijdens **B. Oogsten** telt iedere Bemestingskaart als 2 kaarten in de puntentelling met als doel het verdienen van Dierenmedailles (zie pagina 9 voor details).

A3-Voorraad controleren

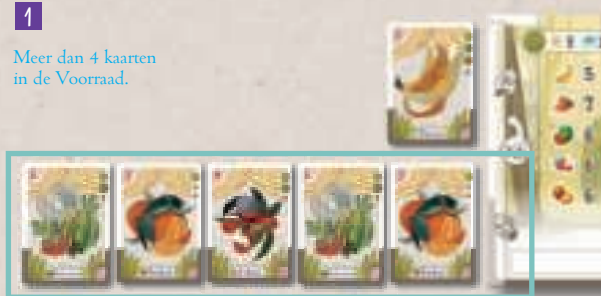
1 Als er 4 of meer kaarten in de Voorraad liggen nadat jij weer 4 kaarten in je hand hebt, **2** verwijder je alle kaarten in de Markt en vervang je die door de kaarten uit de Voorraad. Leg alle verwijderde kaarten aan de zijkant op een aflegstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

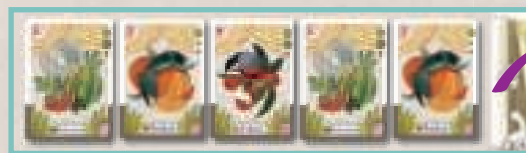
Als er minder dan 4 kaarten in de Voorraad liggen, sla je deze stap over.

1

Meer dan 4 kaarten in de Voorraad.



2

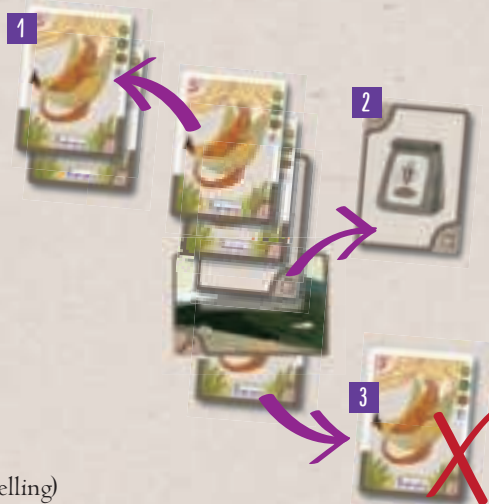


Verwijder de kaarten uit de Markt en verplaats alle kaarten uit de Voorraad naar de Markt.

B1-Oogsten

Kies **1, 2** of alle velden voor je en **1** leg alle Fruitkaarten met de afbeelding naar beneden voor je neer als punten. Bemestingskaarten en de Fruitkaarten die als zaadje zijn gebruikt tellen niet mee in de score. **2** Leg de Bemestingskaarten (als die er zijn) terug in het Bemestingsvak op het spelbord, en **3** leg de Fruitkaarten die je als zaadje had gebruikt op de aflegstapel.

Let op: Je mag ook oogsten van een veld waar alleen een zaadje ligt. Daardoor kun je op die Veldkaart opnieuw zaaien, ook al levert je dat geen punten op in deze stap.



(Zie volgende pagina voor puntentelling)

B2-Verzamel punten en/of Dierenmedailles

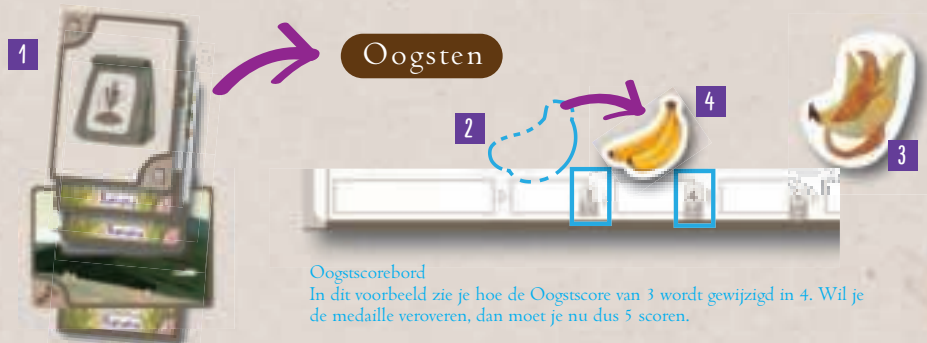
Als er minimaal 3 kaarten (minimumeis) in je velden liggen, kun je een Dierenmedaille verdienen. Voor ieder soort fruit dat je hebt geoogst tel je het totale aantal Fruitkaarten (behalve het zaad) en Bemestingskaarten (tellen als 2 kaarten bij het oogsten). Als het totale aantal groter is dan de hoeveelheid fruit op het scorebord, dan krijg je onmiddellijk de betreffende Dierenmedaille. Je legt de medaille voor je op tafel (ook als dat betekent dat je de medaille afneemt van een andere speler). Leg het Oogstfiche op de plaats op het scorebord waar het aantal gelijk is aan de uitkomst van de puntentelling.

Voorbeeld:

Hans 1 oogst 4 Bananen-fruitkaarten.

2 De Bananen-oogstscore stond op 3 op het scorebord, 3 dus Hans krijgt nu de Dierenmedaille voor de bananoogst.

4 De Bananen-oogstscore wordt nu gewijzigd in 4.



Een Veldkaart waar net is geoogst, is leeg en dus beschikbaar voor nieuwe fruitsoorten. Nu is de volgende speler aan de beurt.

! Noodweer

Er zijn 2 soorten Weerkaarten: Stralende zon en Stortbui. Als er een Weerkaart in het Weervak wordt gelegd, gelden de volgende regels:

- Als er zowel Stralende zon- als Stortbui-kaarten in de zone liggen, moet er van ieder type 1 kaart worden weggenomen. Leg deze kaarten op de aflegstapel.



- Als er 3 dezelfde Weerkaarten liggen (3 Stralende zonnen of 3 Stortbuien), ontstaat er onmiddellijk Noodweer en wordt het spel stilgelegd.



In geval van Noodweer

- Iedere speler lost dit voor zichzelf op. Iedere speler controleert zijn Veldkaarten. Het veld met de meeste kaarten (behalve het zaad) is de dupe. Verwijder uit dat veld de helft van het aantal Fruitkaarten (afgerond naar beneden). De Fruitkaarten met de hoogste waardes moet je als eerste wegnemen. Je mag geen Fruitkaarten wegnemen die als zaad dienen en je mag ook geen Bemestingskaarten wegnemen. Nadat iedereen de noodsituatie heeft opgelost, worden alle kaarten uit het Weervak op de aflegstapel gelegd. Het spel gaat nu weer normaal verder.
- Als het aantal kaarten dat je moet verwijderen hoger is dan het aantal Fruitkaarten dat er in dat veld liggen, haal je gewoon alle Fruitkaarten uit het veld weg. Bijvoorbeeld: Op het moment van het Noodweer heeft Hans 5 kaarten in een veld (4 Bemestingskaarten en 1 Fruitkaart). Hij zou dus 2 kaarten moeten weghalen ($5:2 = 2,5$, naar beneden afgerond tot 2). Omdat hij de Bemestingskaarten niet mag weghalen, kan hij alleen de ene Fruitkaart weghalen.
- Als je in meerdere velden hetzelfde hoogste aantal kaarten hebt, mag je zelf kiezen in welk veld het Noodweer toeslaat.
- Het Noodweer heeft geen gevolgen voor de fruitkaarten die je al hebt geoogst.
- De 'zaadkaart' onder het veld en de Bemestingskaart hoeven niet weg bij Noodweer.

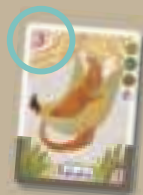


Einde van het spel

Wanneer de Winterstapel op is, gaat het spel door tot de speler die is begonnen weer aan de beurt komt, zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad. Het spel is dan afgelopen en de punten van de spelers worden geteld:

- Het getal in de linker bovenhoek van alle geoogste Fruitkaarten.
- Iedere Dierenmedaille is 8 punten waard.
- Iedere kaart (Fruitkaarten behalve de 'zaadjes' en de Bemestingskaarten) die nog op een veld ligt, is 2 punten waard.

Het getal in de linker bovenhoek van alle geoogste Fruitkaarten.



+8



+8



+2

+2

+2

+0

De speler met het hoogste aantal punten heeft gewonnen!

RÈGLES DU JEU



Présentation du jeu

Quelque part entre l'Asie du Nord-Est et du Sud-Est se trouve une île mystérieuse et magnifique appelée Formosa. Elle est couverte de montagnes, de plaines et de collines de toutes formes et de toutes tailles. Il y règne un climat subtropical idéal pour la culture des fruits. Tellement idéal que les fruits peuvent être cueillis tout au long de l'année. Pour peu qu'ils cultivent leurs champs astucieusement, les cultivateurs sont assurés d'avoir de succulentes récoltes à chaque saison.

Dans **Harvest Island**, tous les joueurs sont des cultivateurs. Ils sèment des graines dans leurs différents champs – et sous différentes conditions météorologiques – dans le but d'obtenir les meilleures récoltes possibles. À l'aide de leurs connaissances de la météo, ils doivent cueillir leurs fruits au bon moment s'ils veulent devenir... le meilleur cultivateur que l'île ait jamais connu !

Avant de commencer

1 Sépare les cartes Fruits et les cartes Météo en 4 piles saisonnières différentes (printemps, été, automne et hiver) selon la couleur indiquée au dos des cartes. Mélange chaque pile saisonnière, avec les cartes Fruits et les cartes Météo mélangées les unes aux autres. Retire de chaque pile, au hasard et sans les regarder, le nombre de cartes en trop (par rapport au nombre de joueurs), tel qu'indiqué dans le tableau ci-contre. Remets les cartes retirées dans la boîte, sans les regarder. Ces cartes ne seront pas utilisées dans le jeu.

Nombre de joueurs	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
Nombre de cartes Été à retirer	6	0	0
Nombre de cartes Automne à retirer	6	6	0
Nombre de cartes Hiver à retirer	6	6	6

- 2** Place le Tableau des Saisons au milieu de la table comme indiqué dans l'exemple pages 2-3.
- 2-1** Place toutes les cartes Engrais dans la zone Engrais.
- 2-2** Place tous les marqueurs de Récolte dans la partie inférieure gauche du plateau de jeu. Place provisoirement tous les médaillons d'animaux sur un seul côté.
- 2-3** Tire 2 cartes de la pile Printemps et place-les, face visible, dans la zone Approvisionnement. Fais la même chose pour la Réserve, mais tire 3 cartes au lieu de 2. Si une carte Météo a été tirée, place-la provisoirement sur le côté et tire une nouvelle carte jusqu'à ce que le bon nombre de cartes se trouve dans les deux zones.
- 3** Chaque joueur tire 4 cartes de la pile Printemps et les garde dans sa main. Si des cartes Météo sont tirées, les joueurs les placent provisoirement sur le côté et tirent une nouvelle carte jusqu'à ce qu'ils aient tous 4 cartes Fruits de Printemps en main. Bats toutes les cartes Météo qui ont été tirées et replace-les dans la pile Printemps.
- 4** Chaque joueur prend 3 cartes Champs différentes (1 Plaine, 1 Colline et 1 Montagne) et les pose devant lui sur la table.

Le joueur qui a mangé le plus récemment du raisin (le fruit préféré du concepteur de ce jeu !) peut commencer. Si aucun joueur n'a jamais mangé de raisin, les joueurs choisissent n'importe quelle méthode de tirage au sort pour déterminer qui commence.

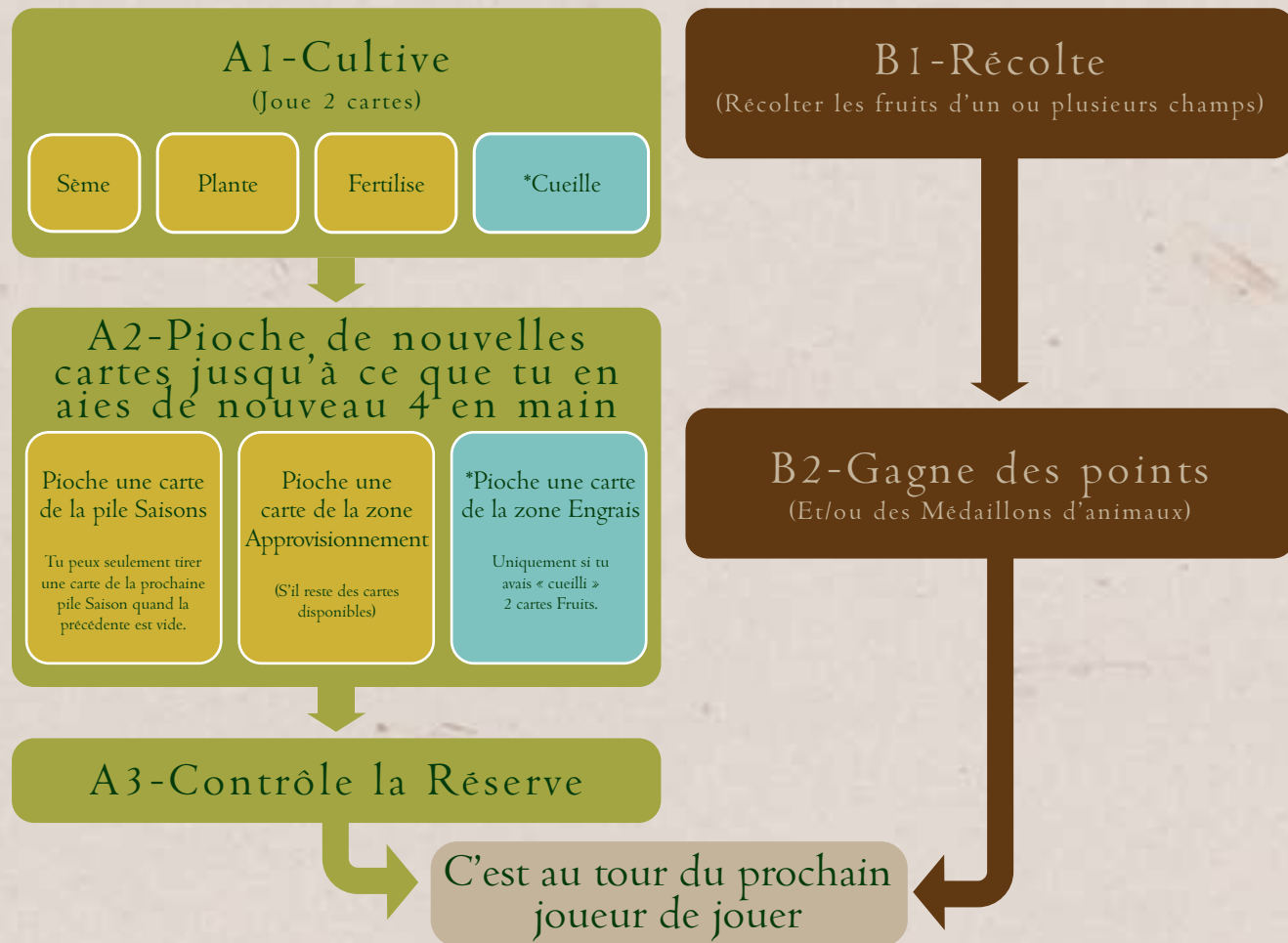
Déroulement du jeu

Le joueur qui a mangé des raisins en dernier (ou qui a été tiré au sort) commence. Les joueurs continuent ensuite à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant UNE des opérations suivantes :

A **Cultive** (Joue 2 cartes et pioche des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main).

B **Récolte** (Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs).

Les joueurs continuent de faire ces opérations jusqu'à la fin du jeu.



AI- Cultive En fonction du type de cartes que tu as jouées, les opérations suivantes sont possibles :

Sème

Sème une « graine » en glissant une carte Fruits de ta main sous une de tes cartes Champs sous laquelle il n'y a pas encore de carte Fruits.

(Il ne peut y avoir qu'une seule graine sous chaque carte Champs. Tu ne peux pas « ressemer » un champ qui n'a pas encore été récolté.)

Nombre de points que tu gagnes avec la récolte.

Nombre de cartes maximum sur ce champ (à l'exclusion des graines).

Sème

Glisse la carte sous le champ (pas plus d'1 variété de fruit par champ).



Saison durant laquelle le fruit peut être cultivé.

Plante

Place-la sur le champ.

Plante

Plante une variété de fruit en posant 1 carte Fruits sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve déjà une « graine » du même fruit. Tu n'as pas le droit de planter dans un champ qui ne contient aucune graine.

Pose ta nouvelle carte toujours au-dessus d'une carte Fruits déjà présente sur ce champ. Veille bien à ce que le nombre indiqué dans le coin reste visible, de manière à savoir combien de points tu gagneras au moment de la récolte.

Fertilise

Fertilise un champ en plaçant 1 carte Engrais sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve une « graine » (voir page 14 pour apprendre comment obtenir une carte Engrais).

Fertilise

Remarque : la variété de graine que tu places sous ce champ n'a pas d'importance : ce qui compte, c'est qu'il y ait une graine car un champ sans graine ne peut pas être fertilisé ! Pendant la **B. Récolte** chaque carte Engrais compte comme 2 cartes dans le décompte des points.



Cueille

Cueille un fruit en plaçant 1 carte Fruits dans la Réserve.

(Tu n'as pas le droit de placer une carte Engrais à cet endroit.)

Cueille



Réserve



Chaque champ peut contenir le nombre de cartes maximum indiqué sur la carte Champ (3 pour les montagnes, 5 pour les collines et un nombre illimité pour les plaines). Chaque carte Fruits, à l'exception de celle utilisée comme graine, et chaque carte Engrais, comptent comme 1. Dès que le nombre est atteint, aucune nouvelle carte ne peut plus être ajoutée sur ce champ.



La limite des 3 cartes est atteinte. Tu n'as plus le droit de planter ni de fertiliser.

A2-Tire 2 cartes

Une fois que tu as joué 2 cartes de ta main, reprends des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main en piochant 1 carte à la fois **1** dans la pile Saison en cours ou **2** dans la zone Approvisionnement.



Remarque : les cartes Fruits doivent toujours être tirées dans le bon ordre (printemps > été > automne > hiver). Tu peux seulement tirer une carte d'une nouvelle pile Saison après que toutes les cartes de la saison précédente aient été jouées.



Remarque : si tu as tiré une carte Météo, place-la immédiatement, face visible, dans la zone Météo et tire une nouvelle carte de la pile. (Voir pages 30/31 pour les cas d'alerte météo).

*Les cartes Météo restent placées dans la zone Météo, même pendant les changements de saison.

Carte Engrais

Si les deux cartes que tu as jouées pendant ton tour atterrissent dans la Réserve (via la **Cueillette**), tu peux choisir de tirer UNE carte de la zone Engrais pour avoir de nouveau 4 cartes en main. Le nombre limite de cartes que tu as le droit d'avoir en main reste 4, ce qui signifie que tu peux seulement tirer 1 carte Fruits et 1 carte Engrais, mais pas 2 cartes Fruits et 1 carte Engrais.



A3-Contrôle la Réserve

1 S'il reste 4 cartes ou plus dans la Réserve après que tu aies de nouveau 4 cartes en main, 2 retire toutes les cartes présentes dans la zone Approvisionnement et remplace-les par les cartes de la Réserve. Place toutes les cartes retirées sur le côté en formant une pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

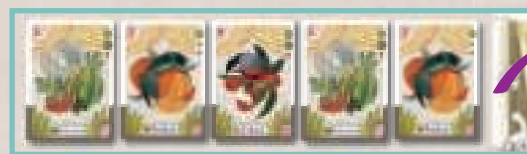
Saute cette étape s'il reste moins de 4 cartes dans la Réserve.

1

Plus de 4 cartes dans la Réserve.



2

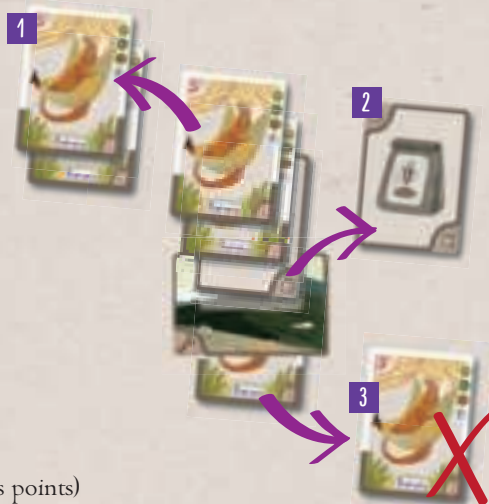


Retire les cartes de la zone Approvisionnement et déplace toutes les cartes de la Réserve vers la zone Approvisionnement.

B1-Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs

Choisis 1, 2, ou tous les champs devant toi, 1 et récupère toutes les cartes Fruits devant toi en bas, conserve les face cachée, elles t'apporteront des points en fin de partie. Les cartes Engrais et les cartes Fruits utilisées comme graines ne sont pas comptabilisées. 2 Remplace les cartes Engrais, s'il y en a, dans la zone Engrais sur le plateau de jeu, 3 et place les cartes Fruits que tu as utilisées comme graines sur la pile de cartes jouées.

Remarque : tu peux aussi récolter dans un champ où ne se trouve qu'une seule graine. Cela te permettra de semer à nouveau sur cette carte Champs, même si cette opération ne te fait gagner aucun point à ce stade du jeu.



2

3

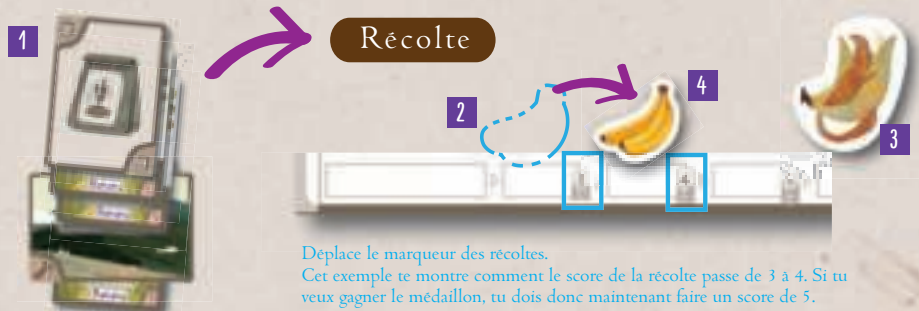
(Voir page suivante pour le calcul des points)

B2-Gagner des points et/ou des Médailles d'animaux

Tu peux avoir la chance de gagner des médailles d'animaux s'il y a au moins 3 cartes (minimum obligatoire) placées sur tes champs. Pour chaque variété de fruit que tu as récolté, calcule le nombre total de cartes Fruits (à l'exception des graines) et de cartes Engrais (qui comptent pour 2 cartes lors de la récolte). Si le total est supérieur au nombre où est placé le marqueur des récoltes, tu reçois immédiatement le Médaille d'animaux correspondant. Pose le médaille devant toi sur la table (même si cela signifie que tu prends le médaille d'un autre joueur). Place le marqueur des récoltes sur le nombre de points calculés.

Exemple:

- 1 Thomas récolte 4 cartes Bananes.
- 2 Le marqueur Banane est actuellement placé sur la case "3" de la file des récoltes.
- 3 ce qui signifie que Thomas gagne le Médaille d'animaux pour la récolte de bananes.
- 4 Le score de la récolte Bananes est maintenant placé sur 4.



Une carte Champs qui vient d'être récoltée est vide et donc disponible pour de nouvelles variétés de fruits.

C'est maintenant au prochain joueur de jouer.



Alerte météo

Il y a 2 catégories d'alertes Météo : Soleil de plomb et Pluie torrentielle. À chaque fois qu'une carte Météo est placée dans la zone Météo du Tableau de jeu, les règles suivantes s'appliquent :

- Si cette zone contient à la fois des cartes Soleil de plomb et des cartes Pluie torrentielle, tu dois retirer 1 carte de chaque catégorie. Pose les cartes retirées sur la pile de cartes qui ont été jouées.



- Si cette zone contient 3 fois la même carte Météo (3 cartes Soleil de plomb ou 3 cartes Pluie torrentielle), une Alerte météo est immédiatement lancée et le jeu est interrompu.



En cas d'alerte météo

- Les joueurs vont résoudre leur situation séparément. Chaque joueur vérifie ses cartes Champs. Le champ avec le plus de cartes (sauf la graine) est celui qui subira les conséquences de l'alerte météo. Retire de ce champ la moitié des cartes (résultat arrondi au nombre entier inférieur). Les cartes Fruits avec les valeurs les plus élevées doivent être retirées en premier. Tu n'as pas le droit de retirer les cartes Fruits utilisées comme graines, ni aucune carte Engrais. Une fois que tous les joueurs ont subi la catastrophe, ils posent toutes les cartes de la zone Météo sur la pile des cartes jouées. Le jeu peut maintenant reprendre normalement.
- Si le nombre de cartes que tu dois retirer est supérieur au nombre de cartes Fruits qui sont placées sur ce champ, retire alors simplement toutes les cartes Fruits de ce champ. Par exemple : Thomas a 5 cartes sur un champ (4 cartes Engrais et 1 carte Fruits) pendant une Alerte météo. Il doit donc retirer 2 cartes ($5 : 2 = 2,5$, arrondi à 2). Comme il n'a pas le droit de retirer les cartes Engrais, il peut seulement retirer son unique carte Fruits.
- Si tu as le même nombre le plus élevé de cartes sur plusieurs champs, tu as le droit de choisir toi-même le champ sur lequel se produira l'Alerte météo.
- L'Alerte météo n'a aucune conséquence sur les cartes Fruits que tu as déjà récoltées.
- La carte graine placée sous le champ et les cartes Engrais n'ont pas besoin d'être retirées en cas d'Alerte météo.

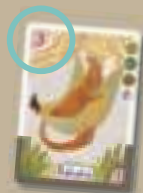


Fin du jeu

Lorsque la pile de cartes Hiver est vide, le jeu continue jusqu'à ce que ce soit de nouveau le tour du joueur qui a joué en premier, de manière à ce que chaque joueur ait disputé un nombre égal de tours. Le jeu est alors terminé et les participants calculent le total de leurs points comme suit :

- Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Fruits récoltées.
- Chaque Médaillon d'animal vaut 8 points.
- Chaque carte qui se trouve encore placée sur un champ vaut 2 points (cartes Engrais et cartes Fruits, sauf les graines).

Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Fruits récoltées.



+8



+8



+2

+2

+2

+0

Le joueur qui a le plus grand nombre de points, a gagné !



SPIELANLEITUNG

Das Spiel im Überblick

Wo Nordost- und Südostasien aneinandergrenzen, liegt eine geheimnisvolle und außergewöhnliche Insel mit dem Namen Formosa. Die Insel hat nicht nur eine wunderschöne Landschaft mit Bergen, Ebenen und Hügeln, sondern auch ein subtropisches Klima, wodurch sie sich ideal zum Anbau von Obst eignet. Das ganze Jahr hindurch reifen auf Formosa die leckersten Früchte. Mit einer durchdachten Strategie kann auf dieser Insel zu jeder Jahreszeit herrliches Obst geerntet werden. Bei dem Spiel **Harvest Island** sind die Spieler Obstgärtner, die auf Feldern unterschiedlicher Art und unter verschiedenen Wetterbedingungen säen, um möglichst viel Obst ernten zu können. Dabei nutzen die Spieler die Informationen aus der Wettervorhersage, um zum richtigen Zeitpunkt zu ernten und der beste Obstgärtner der Insel zu werden!

Vorbereitung

1 Die Obstkarten und die Wetterkarten werden anhand der Farben der Kartenrückseite zu vier Jahreszeitenstapeln (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) sortiert. Die Karten jedes Jahreszeitenstapels (der sowohl Obst- als auch Wetterkarten enthält) werden gemischt. Aus jedem Stapel werden zufällig so viele Karten entfernt, wie in der nebenstehenden Tabelle angegeben. Wie viele Karten aus den Stapeln nicht benötigt werden, hängt von der Spieleranzahl ab. Die entfernten Karten werden unbesehen in die Verpackung zurückgelegt. Diese Karten werden in dieser Partie nicht benutzt.

Anzahl Spieler	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Anzahl Sommerkarten entfernen	6	0	0
Anzahl Herbstkarten entfernen	6	6	0
Anzahl Winterkarten entfernen	6	6	6

- 2** Das Jahreszeiten-Tableau wird in die Tischmitte gelegt, wie auf der Abbildung auf Seite 2/3 zu sehen.
- 2-1** Alle Düngekarten werden in den Düngebereich gelegt.
- 2-2** Alle Erntemarken werden unten links neben den Spielplan gelegt. Alle Tiermedaillen werden beiseitegelegt.
- 2-3** Zwei Karten werden vom Frühlingstapel gezogen und offen in den Marktbereich gelegt. Aus dem Vorratsstapel werden drei Karten gezogen und ebenfalls offen in den Marktbereich gelegt. Wird dabei eine Wetterkarte gezogen, wird diese Karte vorläufig zur Seite gelegt; dann wird eine neue Karte gezogen, bis auf beiden Feldern die richtige Anzahl Karten liegt.
- 3** Jeder Spieler zieht vier Karten vom Frühlingstapel und nimmt sie auf die Hand. Hat ein Spieler eine Wetterkarte gezogen, legt er diese Karte vorläufig zur Seite und zieht eine neue Karte, bis er vier Frühlingkarten auf der Hand hat. Alle gezogenen Wetterkarten werden wieder mit den anderen Karten des Frühlingstapels gemischt.
- 4** Jeder Spieler nimmt sich drei Feldkarten (je eine Karte der verschiedenen Feldtypen: 1 Ebene, 1 Hügel und 1 Berg) und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Der Spieler, der als Letzter Trauben gegessen hat (das Lieblingsobst des Spieldesigners!), darf anfangen. Falls keiner der Spieler kürzlich Trauben gegessen hat, entscheiden die Spieler auf andere Weise, wer anfangen darf.

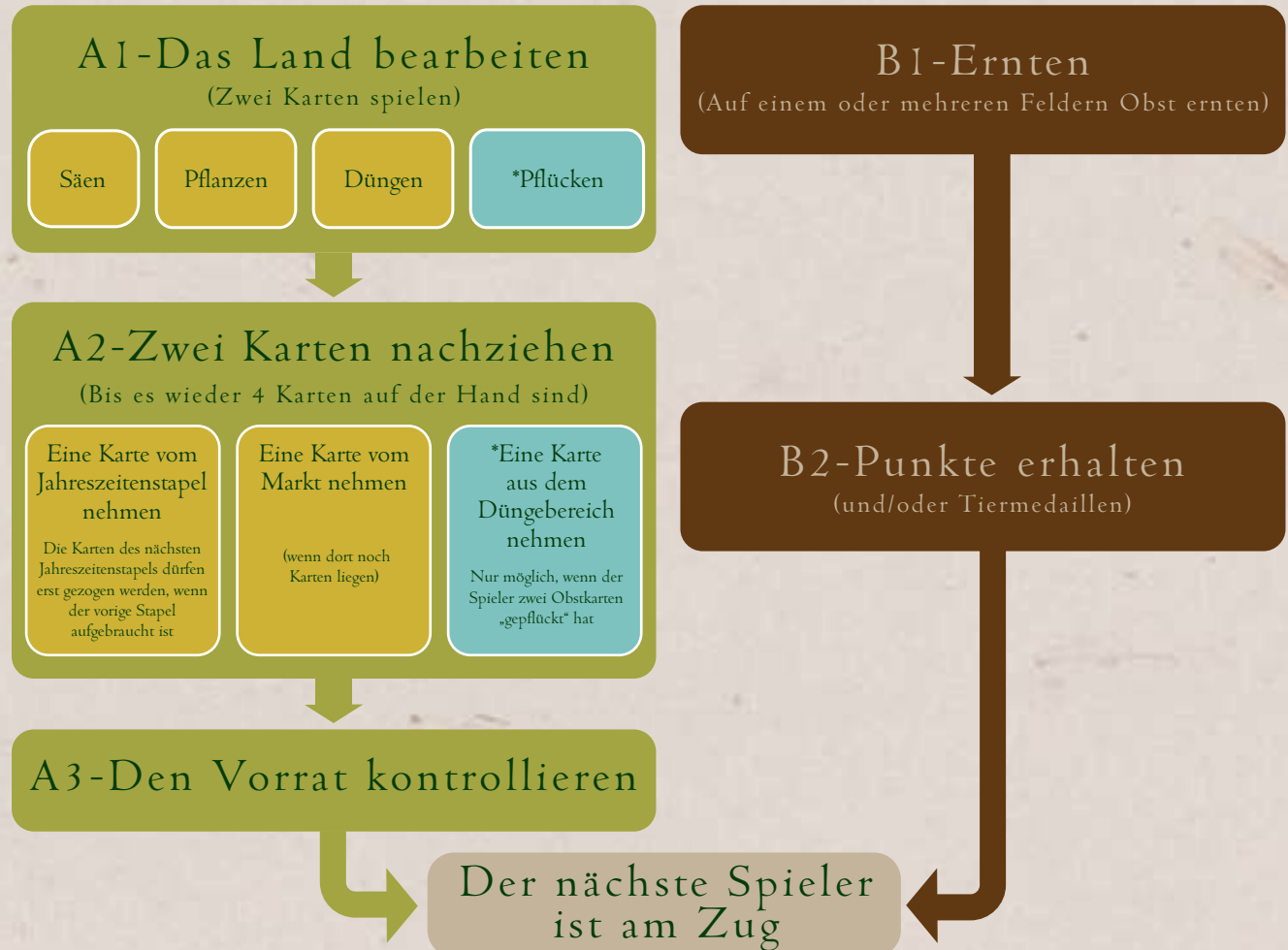
Spielverlauf

Der Startspieler fängt an, und danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt während seines Spielzugs EINE der folgenden Aktionen aus:

A Das Land bearbeiten (Der Spieler spielt zwei Karten und zieht dann nach, bis er wieder vier Karten auf der Hand hat)

B Ernten (Auf einem oder mehreren Feldern Obst ernten)

Diese Aktionen werden so lange ausgeführt, bis das Spiel endet.



AI- Das Land bearbeiten Je nach Kartensorte, die der Spieler gespielt hat, kann er zwischen folgenden Optionen wählen:

Säen

Der Spieler sät ein „Samenkorn“, indem er 1 Obstkarte aus seiner Hand unter eine seiner Feldkarten schiebt, unter der noch keine Obstkarte liegt.

(Unter jeder Feldkarte darf immer nur 1 Samenkorn liegen. Ein Spieler darf nicht erneut auf einem Feld säen, bevor er geerntet hat.)

Anzahl Punkte, die der Spieler mit der Ernte verdient

Höchstzahl Karten auf diesem Feld ohne Samenkorn

Säen

Karte unter das Feld legen (nicht mehr als 1 Obstsorte pro Feld)



Jahreszeit, in der die Früchte reif sind

Pflanzen

Karte auf das Feld legen

Pflanzen

Der Spieler pflanzt eine Obstsorte, indem er 1 Obstkarte auf eine seiner Feldkarten legt, unter der dieselbe Obstsorte schon als „Samenkorn“ liegt. Auf einem Feld ohne Samenkorn kann nicht gepflanzt werden.

Weitere Karten werden immer so auf eine vorhandene Obstkarte gelegt, dass die Zahl in der unteren Ecke sichtbar bleibt: Sie zeigt an, wie viele Punkte der Spieler bei der Ernte erhält.

Düngen

Der Spieler düngt ein Feld, indem er 1 Düngekarte auf eine Feldkarte legt, unter der bereits ein „Samenkorn“ liegt. (Auf Seite 28 steht, wie ein Spieler eine Düngekarte bekommt.)

Düngen

Hinweis: Welche Samenkornart unter diesem Feld liegt, ist egal, aber ein Feld ohne Samenkorn kann nicht gedüngt werden! Während **B. Ernten** zählt jede Düngekarte bei der Punktzahl als 2 Karten.



Pflücken



Der Spieler pflückt das Obst, indem er 1 Obstkarte zum Vorrat legt.

(Hier darf keine Düngekarte abgelegt werden.)

Pflücken

Vorrat



Jedes Feld darf höchstens so viele Karten enthalten, wie auf der Feldkarte angegeben ist (3 in den Bergen, 5 in den Hügeln und unbegrenzt in den Ebenen). Dabei zählt jede Obstkarte – mit Ausnahme der Karte, die als Samenkorn genutzt wird – und jede Düngekarte als 1 Karte. Sobald die Höchstzahl erreicht ist, dürfen keine neuen Karten mehr hinzugefügt werden.



Höchstzahl von 3 Karten ist erreicht. Der Spieler darf nicht mehr pflanzen oder düngen.

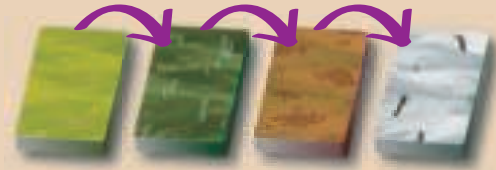
A2-Zwei Karten nachziehen

Nachdem ein Spieler zwei Karten aus seiner Hand gespielt hat, zieht er zwei neue Karten, sodass er wieder vier Handkarten hat. Dabei zieht er in jeder Runde entweder **1** vom aktuellen Jahreszeitenstapel oder **2** vom Markt.



! Wetterkarten

Hinweis: Die Obstkarten müssen immer in der richtigen Reihenfolge gezogen werden (Frühling > Sommer > Herbst > Winter). Karten eines neuen Jahreszeitenstapels dürfen erst gezogen werden, wenn die Karten der vorigen Jahreszeit aufgebraucht sind.



Hinweis: Wenn ein Spieler eine Wetterkarte gezogen hat, legt er sie sofort offen in den Wetterbereich und zieht eine neue Karte vom Stapel (siehe die Angaben zum Unwetter auf Seite 23/24).

*Wetterkarten bleiben immer im Wetterbereich liegen, auch wenn eine andere Jahreszeit beginnt.

Düngekarte

Wenn beide Karten, die ein Spieler in seinem Zug gespielt hat, (durch die Option **Pflücken**) in den Vorrat gelangen, kann er sich dafür entscheiden, beim Nachziehen neuer Karten EINE Karte aus dem Düngebereich zu nehmen. Die Höchstzahl der Handkarten bleibt dabei 4, das bedeutet, dass er nur 1 Obstkarte und 1 Düngekarte ziehen darf, nicht jedoch 2 Obstkarten und 1 Düngekarte.



Pflücken



21



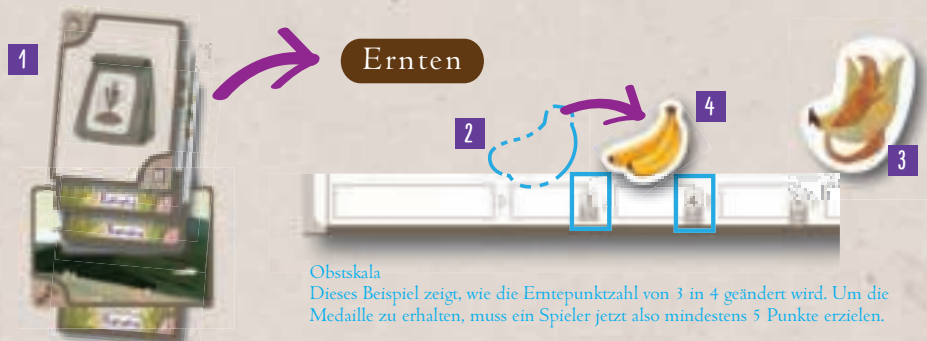
Zählt als 2 Karten, wenn die Anzahl geernteter Karten gezählt wird.

Düngekarten können nur auf Feldkarten, unter denen ein Samenkorn liegt, gelegt werden. Während **B. Ernten** zählt jede Düngekarte bei der Ermittlung der Punkte für die Tiermedaillen als zwei Karten (siehe Seite 30).

B2-Punkte und/oder Tiermedaillen erhalten

Ein Spieler kann eventuell eine Tiermedaille erhalten, wenn auf seinen Feldern mindestens 3 Karten liegen. Für jede Obstsorte, die er geerntet hat, zählt er die Gesamtzahl der Obstkarten (mit Ausnahme des Samenkorns) und der Düngekarten (sie zählen beim Ernten als 2 Karten). Ist die Gesamtzahl höher als die Obstanzahl auf der Obstskala, bekommt er sofort die entsprechende Tiermedaille. Er legt die Medaille vor sich auf den Tisch (und nimmt sie gegebenenfalls einem anderem Spieler weg). Die Erntemarke wird auf der Obstskala auf die neue Zahl gelegt, die dem Ergebnis der Punktezahlung entspricht.

Beispiel:
Hans **1** erntet 4 Bananen.
2 Bananen standen auf der Obstskala bei **3**, **3** Hans erhält also die Bananen-Tiermedaille. **4** Die Bananen-Erntepunktzahl wird in **4** geändert.



Eine Feldkarte, bei der gerade geerntet wurde, ist leer und kann für neue Obstsorten genutzt werden.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

! Unwetter

Es gibt zwei Sorten Wetterkarten: herrlicher Sonnenschein und heftiger Regen. Die folgenden Regeln gelten, wenn eine Wetterkarte in den Wetterbereich gelegt wird:

- Liegen im Wetterbereich sowohl Sonnenscheinkarten als auch Regenkarten, wird je 1 Karte jeder Sorte weggenommen. Diese Karten kommen auf den Ablagestapel.



- Liegen im Wetterbereich drei gleiche Wetterkarten (drei Sonnenscheinkarten oder drei Regenkarten), kommt es sofort zu einem Unwetter, und die Partie wird unterbrochen.



Das passiert bei einem Unwetter

- Jeder Spieler muss seine eigenen Unwetterschäden beseitigen. Alle Spieler kontrollieren ihre drei Feldkarten: Auf ihrem Feld mit den meisten Karten (mit Ausnahme des Samenkorns) richtet das Unwetter Schäden an. Die Hälfte der Karten (gegebenenfalls abgerundet) wird von diesem Feld entfernt. Die Obstkarten mit den höchsten Werten müssen zuerst entfernt werden. Obstkarten, die als Samenkorn dienen, und Düngekarten bleiben liegen. Nachdem alle Spieler die Unwetterschäden beseitigt haben, werden alle Karten aus dem Wetterbereich auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend wird das Spiel normal fortgesetzt.
- Ist die Zahl der Karten, die ein Spieler entfernen muss, höher als die Zahl der Obstkarten auf diesem Feld, muss der Spieler alle Obstkarten dieses Felds ablegen. Beispiel: Als das Unwetter losbricht, hat Hans 5 Karten auf einem Feld (4 Düngekarten und 1 Obstkarte). Er müsste also zwei Karten wegnehmen ($5:2 = 2,5$, abgerundet 2). Weil er die Düngekarten nicht entfernen darf, kann er nur die einzelne Obstkarte entfernen.
- Hat ein Spieler auf mehreren Feldern die höchste Anzahl Karten, entscheidet er selbst, auf welchem Feld das Unwetter den Schaden anrichtet.
- Das Unwetter hat keine Auswirkungen auf bereits geerntete Obstkarten.
- Die „Samenkornkarte“ unter dem Feld und die Düngekarte können bei einem Unwetter liegen bleiben.

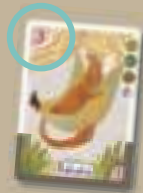


Ende des Spiels

Wenn der Winterstapel aufgebraucht ist, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, sodass jeder gleich oft an der Reihe war. Dann ist die Partie beendet, und es werden die Punkte der Spieler gezählt:

- Die Zahlen in der linken oberen Ecke aller geernteten Obstkarten werden addiert.
- Jede Tiermedaille hat einen Wert von 8 Punkten.
- Jede Karte (Obstkarten mit Ausnahme der „Samenkörner“ und Düngekarten), die noch auf einem Feld liegt, hat einen Wert von 2 Punkten.

Die Punkte in der linken oberen Ecke aller geernteten Obstkarten.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

GAME RULES



Game Overview

At the intersection of northeastern and southeastern Asia, there exists a mysterious and unusual island called Formosa. Throughout this wonderful landscape, mountains, plains, and hills of all shapes and sizes exist under a subtropical environment especially optimal for growing fruits. In fact, fruits are available for harvest every season on this island and with the proper cultivation, delicious crops can be produced throughout the year.

In **Harvest Island**, players take on the role of cultivators, sowing seeds in different types of fields under varying weather conditions in order to maximise their harvests. Using the knowledge gained from weather forecasting, players must harvest their crops at the proper time in order to become the best cultivator the land has ever seen!

Game Setup

- 1 Separate the Fruit Cards and Weather Cards into 4 different Season Piles (Spring, Summer, Autumn, and Winter) as indicated by the colour on the back of the cards. Shuffle each Season Pile, with both the Fruit Cards and Weather Cards combined, randomly remove a number of cards depending on the number of players from each pile as shown in the table. Put the removed cards back into the game box without looking at them. They will not be used this game.

Number of Players	2 Players	3 Players	4 Players
Number of Summer Cards Removed	6	0	0
Number of Fall Cards Removed	6	6	0
Number of Winter Cards Removed	6	6	6

- 2 Put the Season Board in the middle of the table as shown in the diagram on page 2/3.
- 2-1 Put all the Fertiliser Cards in the Fertiliser Area.
- 2-2 Put all the Harvester Markers on the bottom left area of the game board. Place all the Harvester Animal Medals to one side for now.
- 2-3 Draw 2 cards from the Spring Season Pile and place them face up in the Supply Area. Do the same for the Storage Area, but draw 3 cards instead. If any Weather Cards are drawn, place them off to the side for now and continue drawing cards until both areas have the necessary number of cards.
- 3 Each player draws 4 cards from the Spring Season Pile to form their opening hand. If any Weather Cards are drawn, place them off to the side for now and continue drawing cards until each player has 4 Spring Fruit Cards in their opening hand. Shuffle all the drawn Weather Cards, if any, back into the Spring Season Pile.
- 4 Each player takes 3 Field Cards of different types (1 Plain, 1 Hill, and 1 Mountain) and places them in front of him or her.

The player who has most recently eaten grapes (the designer's favorite fruit!) is the starting player. Use any suitable random method to determine the starting player if nobody has eaten grapes before.

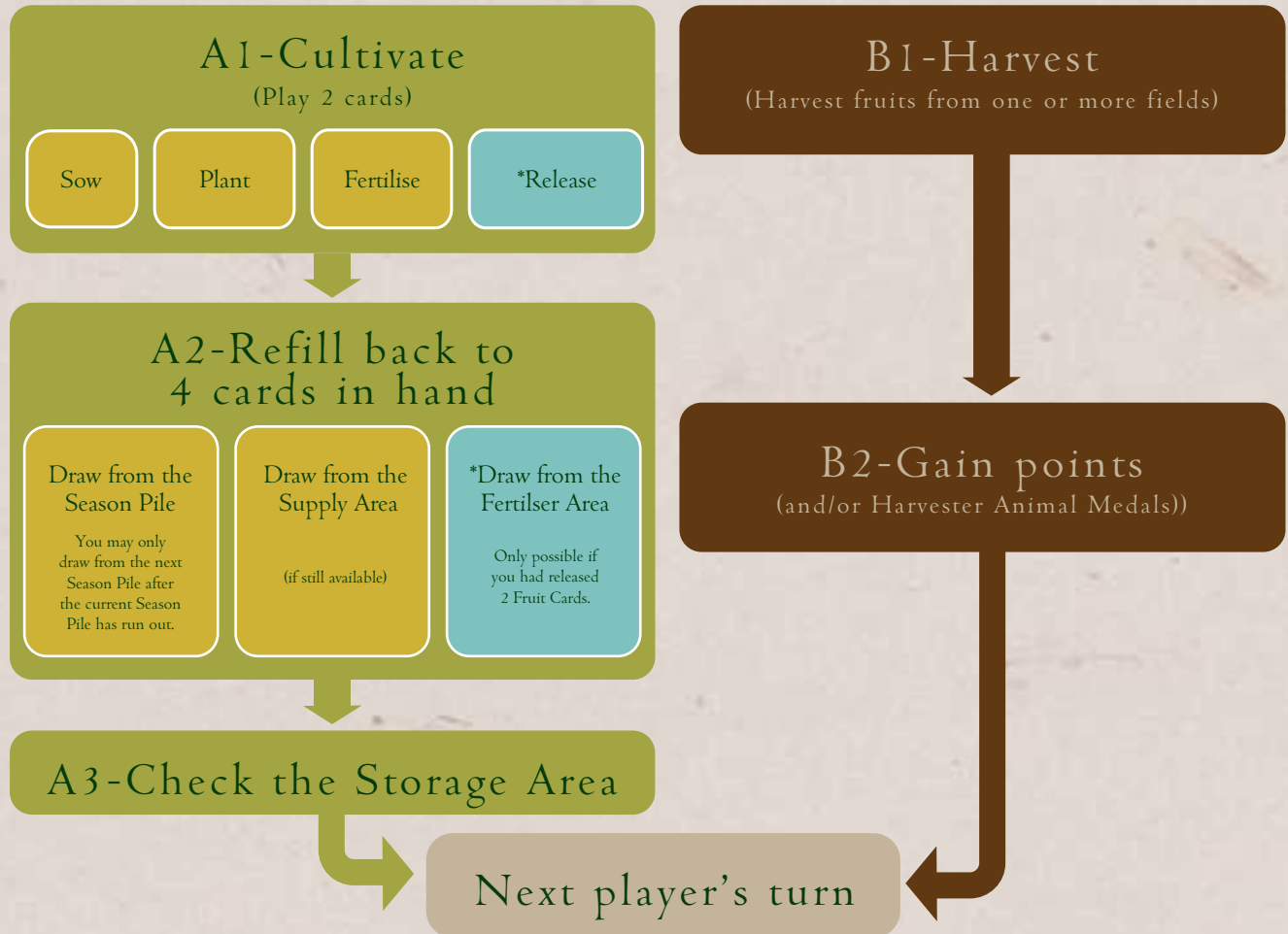
Game Flow

Beginning with the starting player, and continuing clockwise, each player takes a turn performing ONE of the following actions:

A Cultivate (Play 2 cards and refill back to 4 cards in hand)

B Harvest (Harvest fruits from one or more fields)

Players will continue taking actions until the end of the game.



A1- Cultivate Depending on the type of cards you played, the following actions are possible:

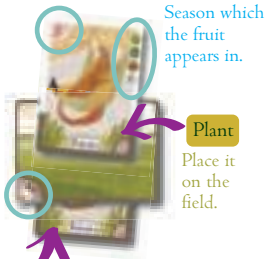
Sow

Sow a “seed” by tucking 1 Fruit Card from your hand under any Field Card in front of you that does not already contain a seed.

(Each Field Card may only have the seed of 1 fruit at a time. You may not “re-sow” the field before first harvesting it.)

Points you earn after the harvest.

Limit to the number of cards on this field (including the seed).



Sow

Place it under the field (each field may only have 1 type of fruit planted.)

Plant

Plant a fruit by placing 1 Fruit Card on any Field Card in front of you that matches the seed in that field. You cannot plant in a field without a seed.

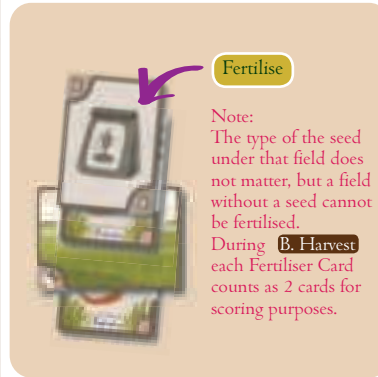
Always place the newly played card on top of any existing Fruit Cards in that field, showing the number in the corner so you can tell how many points you will earn when you harvest.

Plant

Place it on the field.

Fertilise

Fertilise a field by placing 1 Fertilise Card on any Field Card containing a seed (See page 28 to learn how to get a Fertilise Card).



Release

Release a fruit by placing 1 Fruit Card in the Storage Area.

(You may not place a Fertiliser Card)



Each field may contain a number of cards up to the maximum capacity as listed on the Field Card (3 for mountains, 5 for hills, and unlimited for plains). Each Fruit Card, excluding the one used as the seed, and Fertilise Card all count as 1 toward this limit. Once that number has been reached, no new cards may be added in that field.



Limit of 3 cards reached. May no longer be planted or fertilised.

A2-Draw 2 Cards

Once you have played 2 cards from your hand, refill your hand back to 4 cards by drawing from either **1** the current Season Pile, or **2** the Supply Area one card at a time.



Note: You must always draw the Fruit Cards in order (Spring > Summer > Autumn > Winter). Only when the previous Season Pile has run out can you draw from the next Season Pile.



Note: If any Weather Cards are drawn, immediately put them face up on the Weather Area of the Season Board and draw another card as replacement. (See page 30/31 for Weather Catastrophe).

*Weather Cards will remain in the Weather Area even if the season changes.

Fertiliser Card

If both cards you played this turn are placed in the Storage Area (via the **Release** action), you may choose to draw **ONE** card from the Fertiliser Area when refilling your hand. Your hand limit is still 4, so you can only draw 1 Fruit Card and 1 Fertiliser Card, not 2 Fruit Cards and 1 Fertiliser Card.



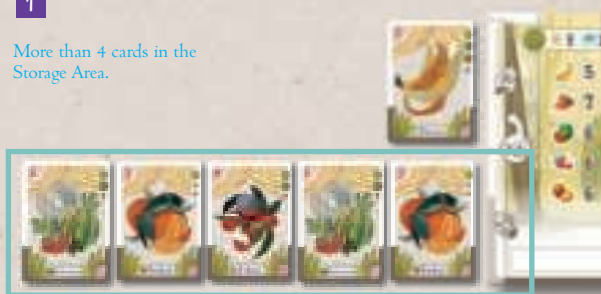
A3-Check the Storage Area

1 If there are 4 or more cards in the Storage Area after you have refilled back to 4 cards in hand, **2** discard all the cards in the Supply Area and replace them with the cards in the Storage Area. Put all the discarded cards off to the side, forming a discard pile. Proceed to **next player's turn.**

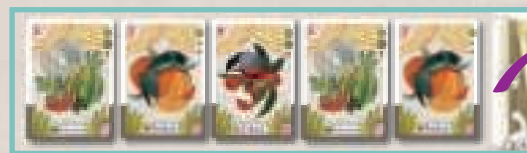
Skip this step if there are less than 4 cards in the Storage Area.

1

More than 4 cards in the Storage Area.



2

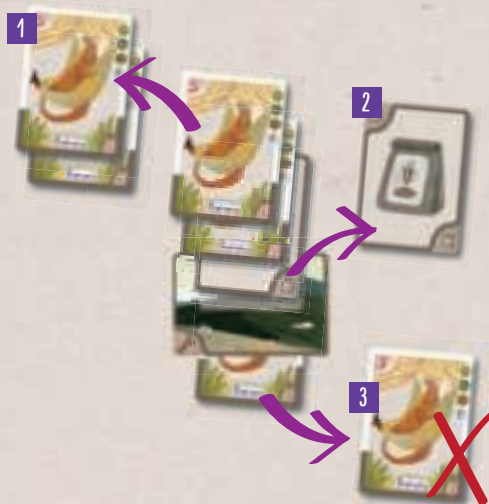


Discard the card(s) from the Supply Area and move all the cards from the Storage Area to the Supply Area.

B1-Harvest fruits from one or more fields

Choose **1, 2, or all fields** in front of you, **1** and place all the Fruit Cards facedown in front of you as points. Fertiliser Cards and the Fruit Cards used as seed will not score. **2** Return the Fertiliser Cards, if any, back to the Fertiliser Area on the Game Board, **3** and place the Fruit Cards used as seed in the discard pile.

Note: You may choose to harvest from a field that only has a seed. It will allow you to sow the Field Card again, although you will not earn any points in the process.



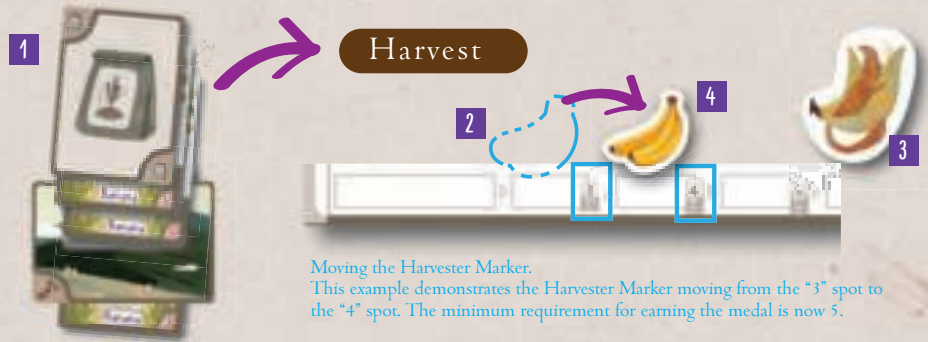
(See next page for scoring)

B2-Gain points and/or Harvester Animal Medals

You might be able to earn Harvester Animal Medals if there are at least 3 cards (the minimum requirement) in your fields. For each different fruit you have harvested, add up the total number of Fruit Cards (excluding the seed) and Fertiliser Cards (count as 2 cards for the purpose of harvesting). If the sum is greater than the number of the fruit with the Harvester Marker, then you immediately take the corresponding Harvester Animal Medal and place it in front of you (even if this means you take the medal away from another player). Update the Harvester Marker to a new spot on the number row where the number is equal to the calculated sum.

Example:

- 1 Henry harvests 4 Banana Fruit Cards.
- 2 The Banana Harvester Marker is located on the "3" spot of the number row.
- 3 so Henry earns the banana Harvester Animal Medal.
- 4 The banana Harvester Marker is then moved up to the "4" spot of the number row to reflect this change.



A Field Card that has just been harvested will be empty and available for new fruits. Proceed to **next player's turn.**

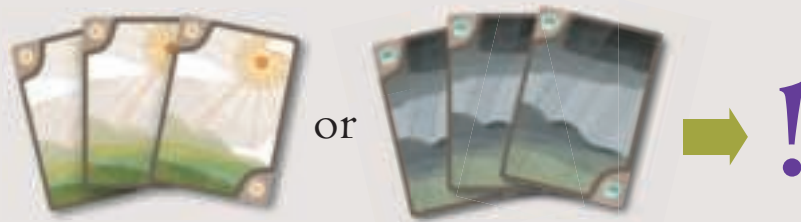
! Weather Catastrophe

The Weather Cards are separated into 2 types: Blazing Sun and Pouring Rain. Whenever a Weather Card is added to the Weather Area on the Season Board, the following conditions are checked:

- If both Blazing Sun and Pouring Rain exist, remove 1 card of each type and place them in the discard pile.



- If there are 3 Weather Cards of the same type (3 Blazing Sun or 3 Pouring Rain), a Weather Catastrophe immediately happens, and the game is interrupted.



When a Weather Catastrophe happens

- Each player resolves this event individually. Each player checks the Field Cards in front of him or her, and the field with the most cards out (excluding the seed) of the 3 will suffer the consequences. Discard half of the cards, rounded down, from that field, prioritizing the Fruit Cards with higher point values first. You cannot discard the Fruit Card used as the seed, nor can you discard any Fertiliser Cards. After everyone has resolved the catastrophe, discard all cards in the Weather Area of the Season Board to the discard pile, and the game resumes as normal.
- If the number of cards you need to discard exceeds the number of Fruit Cards you have in that field, simply discard all the Fruit Cards from that field. For example, if Henry has 5 cards in a field (4 fertilisers and 1 fruit card) when a Weather Catastrophe happens, he would need to discard 2 cards ($5/2 = 2.5$, rounded down to 2). Since he cannot discard the seed and the fertilisers, he only has to discard the sole Fruit Card.
- If more than one of your fields are tied for the highest number of cards, you may choose the field on which the event will occur.
- Fruit Cards you have harvested already will not be affected by the Weather Catastrophe.
- The seed card under the field and the Fertiliser Card will not be removed due to Weather Catastrophe.

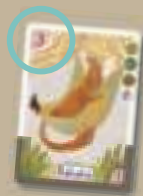


Game End

When the Winter Season Pile is depleted, the game continues until it is the starting player's turn again, so each player will have an equal number of turns. The game will end and each player's total points are calculated as follows:

- The number on the top left corner of all the harvested Fruit Cards.
- Each Harvester Animal Medal is worth 8 points.
- Each card (Fruit Cards, excluding the seed, and Fertiliser Cards) remaining on the Field Cards is worth 2 points.

The number on the top left corner of all the harvested Fruit Cards.



+8



+8

+8



+2

+2

+2

+0

The player with the highest number of points is the winner!



19771

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Game concept © Big Fun Games 2019.



jumbo.eu
jumbostrategygames.com