

Officinalis

3

-3



Datura stramonium L.

Taraxacum officinalis (L.) Weber

FR Règles du jeu Page 3

EN Game rules Page 12

ES Réglas Pagina 21

DE Spielregeln Seite 30

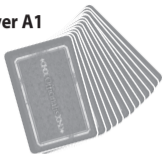
IT Regole del gioco Pagina 39

NL Spelregels Page 48

2

Cartes restantes, *Remaining cards,*
Cartas restantes, Restliche Karten,
Carte rimanenti, Esterende kaarten

Player A1



Player B1



Aire de jeu
Game area
Zona de juego
Spielfeld
Terreno di gioco
Speelruimte

Player B2



Atout, *Trump, Baza,*
Vermögenswert, Risorsa, Aanwinst

Player A



Voilà plusieurs années que j'espérais réaliser un jeu de société où l'on retrouverait des éléments qui participent à la connaissance des plantes aromatiques et médicinales.

Grâce à l'entreprise Corrèzienne **ROBIN RED GAMES**, nous pouvons réaliser ce projet **ludique** et **instructif**. Mais plus encore, j'espère que les joueurs partageront **la sensibilité de la vie des plantes**, de leur monde subtil et primordial grâce à la conception même du jeu et à la qualité des dessins que nous offre Pascal Boucher.

Cette petite aventure **à partager en famille** ou **entre amis** permet également de comprendre la nécessité de protéger les ressources, et de découvrir ou redécouvrir quelques éléments simples de **science**, de **mythologie** et d'**écologie**.

Vous trouverez des traces de l'histoire de ces fabuleux métiers ou fonctions : **druides**, **apothicaires**, **herboristes** et **botanistes**, **explorateurs**...

Vous rencontrerez des **territoires** et des espaces aux caractéristiques écologiques particulières.

J'espère qu'à travers ce jeu pourra être diffusé notre **passion des plantes**. Elles sont d'une importance fondamentale dans l'histoire de l'humanité et nous permettent de répondre en partie aux questions de notre temps.

Jean Maison.

Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICINALIS est un jeu de plis dans lequel les joueurs incarnent des cueilleurs avisés qui parcourent des contrées sauvages en quête de plantes médicinales. Le jeu comporte 49 plantes distinctes aux vertus avérées et 4 cartes spéciales. Seuls ou en équipe, les joueurs devront rivaliser d'astuce pour récolter les meilleures plantes avant leur(s) adversaire(s).

.....

■ A propos des cartes... (cf. page 60-61)

OFFICINALIS comporte 7 grandes **Familles** de **Plantes** : les **Communes**, les **Forêts**, les **Rivières**, les **Jardins**, les **Landes**, les **Prairies** et les **Aromatiques**.

A chaque *Famille* sont associées **7 cartes** :

- **5 Plantes bénéfiques** numérotées de 1 à 5 en fonction de leur *Valeur*.
- **1 Merveille** qui est une *Plante bénéfique* très rare d'une *Valeur* de 10.
- **1 Toxique**⁽¹⁾ qui est une *Plante dangereuse* d'une *Valeur* négative de -3.

La famille **Aromatiques** fait exception car elle est composée de plantes usuelles courantes et par conséquent, elle ne contient ni plante *Merveille* ni plante *Toxique*. Les plantes ont donc des *Valeurs* de 1 à 7.

Le jeu comporte également **4 cartes** aux capacités **Spéciales** :

- La carte **Maisonous Officinalis**⁽²⁾ permet au joueur qui la possède de remporter n'importe quelle *Récolte* à coup sûr, mais elle ne rapporte aucun point.
- La carte **Salvia Maria**⁽²⁾ rapporte un *Bonus* de 20 points en fin de *Manche*, à celui qui l'a *Récoltée*, et possède une *Valeur* de 2.
- La carte **Mortifera**⁽²⁾ fait perdre 20 points en fin de *Manche*, au joueur ou à l'équipe qui l'a *Récoltée*, et possède une *Valeur* de 4 (cette *Valeur* n'est pas comptabilisée lors du calcul des points).

- La carte **Paracelse**, lorsqu'elle est jouée, donne la *Valeur* 5 à toutes les plantes jouées durant le tour (même les plantes *Toxiques*, la *Salva Maria* et la *Mortifera*). *Paracelse* a la *Valeur* 6, il remporte donc le *Pli* (la carte *Paracelse* n'est surpassée que par la *Maisonnus Officinalis*). Il est important de mettre ce *Pli* de côté pour se rappeler de compter ses points différemment en fin de *Manche*.

Les 7 dernières cartes, les **Cueilleurs** ne sont pas jouables et sont utilisées pour définir la **Famille de prédilection** de chaque joueur.

(1) *Par simplification, nous qualifions de **Toxique**, une plante qui est potentiellement dangereuse. En réalité, la plupart de ces plantes peuvent avoir des vertus bénéfiques si elles sont correctement utilisées. En d'autres termes, comme le dit si bien **Paracelse** (considéré comme le père de la toxicologie) : « Tout est poison, rien n'est poison... C'est une question de dosage ».*

(2) *Ces plantes sont pures fantaisies de notre part. Elles n'existent pas.*

■ But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en récoltant les meilleures plantes médicinales et en concoctant des **Infusions**.

■ Préparatif (cf. page 2)

Le joueur le plus jeune est désigné *Donneur* et distribue, face cachée, 1 carte *Cueilleur* à chacun des joueurs (lui inclu). Chaque joueur prend secrètement connaissance de sa carte et la conserve, face cachée, devant lui. Ces cartes ne sont pas jouées mais elles accordent des *Bonus* de points selon la *Famille Privilégiée* du *Cueilleur* (voir *Calcul des points*).

Pour 2 joueurs :

A 2 joueurs, chacun joue pour soi.

Les *Familles **Forêts**, **Rivières** et **Prairies*** sont retirées du jeu, ainsi que les *Cueilleurs*

FR 6 • Règles du jeu

qui leurs sont associés (*Diviciacos, Théophraste et François-Joseph Cazin*). Le *Donneur* distribue **15 cartes** à chaque joueur.

Pour 3 joueurs :

A 3 joueurs, chacun joue pour soi.

Les Familles **Rivières** et **Prairies** sont retirées du jeu, ainsi que les *Cueilleurs* qui leurs sont associés (*Théophraste, et François-Joseph Cazin*). Le *Donneur* distribue **12 cartes** à chaque joueur.

Pour 4 joueurs :

A 4 joueurs, les joueurs jouent par équipe de 2 et se placent face-à-face, en diagonale (comme à la *Belote*). Le *Donneur* distribue **13 cartes** à chaque joueur.

Chaque joueur prend secrètement connaissance de ses cartes.

Les cartes restantes sont placées, faces visibles, à côté de l'*Aire De Jeu* et le *Donneur* choisit parmi elles, la *Famille* qui sera l'**Atout** pour la durée de la *Manche*. Si les cartes restantes sont toutes des cartes *Spéciales* (sans *Famille*), le *Donneur* choisit lui-même l'*Atout*. A 4 joueurs, il ne reste qu'une seule carte.

■ Déroulement

La partie se joue dans le **sens horaire**.

Le *Donneur* pose une carte de sa main au centre de l'*Aire De Jeu*. Les joueurs suivants font de même en respectant la *Famille* de la première carte.

Exemple : si le *Donneur* a joué une carte *Forêt*, les autres joueurs doivent obligatoirement jouer une carte *Forêt* (ils ne sont pas obligés de mettre une carte de valeur supérieure s'ils ne le souhaitent pas).

A la fin du tour complet, lorsque tous les joueurs ont joué, celui ayant joué la carte possédant la valeur la plus élevée remporte la **Récolte** (le *Plî*).

Si un joueur n'a pas de carte correspondant à la *Famille* demandée, il doit jouer une carte *Atout*. Une carte *Atout* est toujours plus forte que n'importe quelle autre carte d'une autre *Famille*. Si plusieurs cartes *Atout* sont jouées, celle possédant la valeur la plus élevée remporte la *Récolte*.

Si un joueur n'a pas de carte correspondant à la *Famille* demandée, ni d'*Atout*, il doit se défausser d'une de ses cartes. La valeur de cette carte est ignorée pour cette *Récolte* (mais elle comptera dans le calcul des points en fin de *Manche*).

Si une carte *Spéciale* est jouée, on applique ses effets comme décrit dans *A propos des cartes*.

La *Récolte* est placée, de manière bien visible, devant le joueur qui l'a remportée (à 4 joueurs, les *Récoltes* sont gérées par un seul joueur de chaque équipe). Le joueur peut classer ses *Récoltes* comme il veut : par *Valeurs*, par *Infusions*... (cf. **page 62**).

Le joueur ayant remporté la *Récolte* précédente devient le *Donneur* pour le tour suivant.

■ Fin de Manche

La *Manche* se termine lorsque toutes les *Merveilles* en jeu ont été récoltées (même si les joueurs ont encore des cartes en main).

■ Calcul des points

1 • Les valeurs : Chaque joueur (ou équipe) additionnent les *Valeurs* des cartes qu'il a récoltées (les plantes *Toxiques* enlèvent 3 points chacune). Les cartes qui n'ont pas été récoltées pendant la *Manche* écoulée, ne rapportent aucun point.

Remarque : si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez convenir en début de partie, de soustraire la *valeur* des cartes restantes en main au total des points gagnés durant la *Manche*.

2 • Les bonus : A ces points s'ajoutent les bonus des cartes *Cueilleurs*. Chacune d'elle accorde un *Bonus* de x2 points pour chaque carte de la *Famille* concernée : **Jeanne Barret** pour les plantes de la *Famille Communes*, **Diviciacos** pour les *Forêts*, **Théophraste** pour les *Rivières*, **Sainte Hildegarde de Bingen** pour les *Jardins*, **Anna Atkins** pour les *Landes*, **François-Joseph Cazin** pour les *Prairies* et **Jean Maison** pour les *Aromatiques*.

Exemple : Le joueur possédant la carte *Diviciacos* a récolté les plantes suivantes : le *Romarin*, le *Bouleau*, le *Muguet* et la *Droséra*. Ces cartes lui rapportent respectivement : 2 points, 8 points (4 x2), -6 points (-3 x2) et 10 points, pour un total de 14 points.

3 • Les infusions (cf. *pages 57-58-59*) : Certaines cartes affichent un (ou plusieurs) symbole(s) indiquant que ces *Plantes* sont utilisées, ensemble, en *Infusion* pour lutter contre certaines pathologies. Les *Infusions* sont des **combinaisons** réalisées en réunissant **au moins 2 cartes Plantes** (à 2 ou 3 joueurs) ou **au moins 3 cartes Plantes** (à 4 joueurs) parmi celles nécessaires à leur composition. Chacune d'elle apporte un **Bonus de 30 points** au joueur (ou à l'équipe) qui les a réalisées + **10 points par carte Plante supplémentaire**. Une *Plante* peut être comptabilisée dans plusieurs *Infusions*.



Anti-Stress (4/3/2)⁽⁴⁾ : romarin, cassis, lavandin, angélique vraie, pomme sauvage⁽³⁾.



Detox (3/3/2)⁽⁴⁾ : mauve sauvage, chicorée⁽³⁾, guimauve⁽³⁾, genévrier, sureau, bardane⁽³⁾.




Tonique (3/3/2)⁽⁴⁾ : églantier, menthe poivrée, réglisse, hibiscus⁽³⁾




Nuit Paisible (3/3/2)⁽⁴⁾⁽⁵⁾ : aubépine, oranger amer⁽³⁾, rose de Damas, aspérule odorante, passiflore⁽³⁾.


 **Féminine (4/3/2)⁽⁴⁾** : framboisier⁽³⁾, achillée millefeuille, sauge officinale, badiane, menthe nanah⁽³⁾, bleuet des champs, basilic⁽³⁾.

 **Silhouette (5/3/2)⁽⁴⁾** : romarin, reine des prés, mauve sauvage, bruyère callune, myrtille.


 **Articulation (5/3/2)⁽⁴⁾** : cassis, reine des prés, achillée millefeuille, grande ortie, prêle des champs.

 **A Vos Souhaits (4/3/2)⁽⁴⁾** : lavandin, menthe poivrée, mauve sauvage, sureau, bourrache⁽³⁾.

 **L'hépatante (3/3/2)⁽⁴⁾** : pissenlit dent-de-lion, romarin, camomille matricaire, chardon marie⁽³⁾, chicorée⁽³⁾, artichaut⁽³⁾, gentiane jaune⁽³⁾.

 **Circulation (3/3/2)⁽⁴⁾** : vigne rouge⁽³⁾, cassis, souci commun, achillée millefeuille.

 **Voies Respiratoires (3/3/2)⁽⁴⁾** : marjolaine⁽³⁾, eucalyptus, aunée⁽³⁾, lavandin, hysope⁽³⁾, pin sylvestre.

 **Digestive (3/3/2)⁽⁴⁾** : anis vert, verveine⁽³⁾, mélisse officinale, badiane, guimauve⁽³⁾.

Exemple : la tisane *Anti-Stress* contient les plantes suivantes : *Romarin*, *Angélique vraie*, *Cassis*, et *Lavandin*. Si le joueur *Récolte* 2 ou 3 de ces 4 plantes (selon le nombre de joueurs en lice), il marque 30 points, s'il en a 1 de plus, il marque 40 points.

⁽³⁾ Ces plantes ne sont pas présentes dans le jeu. Peut-être dans une prochaine édition ?

⁽⁴⁾ Le 1er chiffre indique le **nombre de plantes disponibles** dans le jeu pour réaliser l'Infusion. Le 2nd chiffre indique le **nombre de plantes nécessaires** pour réaliser l'Infusion, à 4 joueurs. Le 3e chiffre indique le **nombre de plantes nécessaires** pour réaliser l'Infusion, à 2 ou 3 joueurs.

⁽⁵⁾ A 2 joueurs, il est impossible de réaliser l'infusion **Nuit Paisible**.

■ Fin de Partie

La partie s'achève au bout de **7 Manches** (libre à vous d'augmenter ou de réduire le nombre de *Manches*). Le joueur (ou équipe) totalisant le meilleur score remporte la victoire.

Mode SOLO • Pour 1 joueur

■ But du jeu

Concocter le plus d'*Infusions* possible avant l'arrivée du dernier *Cueilleur*.

■ Préparatif

Retirez les 4 cartes *Spéciales* du jeu, elles ne seront pas utilisées.

Isolez les cartes *Cueilleurs* du reste des cartes.

Mélangez les cartes et répartissez-les en 2 paquets égaux.

Placez l'un des paquets à côté de l'*Aire De Jeu*, faces cachées, pour former la *Pioche*.

Mélangez les *Cueilleurs* avec le 2ème paquet et placez-le face à vous pour constituer l'*Environnement*.

Prélevez 5 cartes de la *Pioche* pour former votre *Main* de départ.

■ Déroulement

Retournez la première carte de l'*Environnement*, prenez en connaissance et opposez-lui une carte de votre main. Vous n'êtes pas obligé de surenchérir. Les *Familles* des *Plantes* ne sont pas utilisées.

Il y a **4 possibilités** :

- 1 • Si la *Valeur* de votre carte est **égale ou supérieure** à celle de l'*Environnement*, vous *Récoltez* les 2 cartes. Si la *Récolte* contient une (ou deux) plante utilisée dans une *Infusion*, placez-la face visible devant vous, sinon, défaussez-la.
- 2 • Si la *Valeur* de votre carte est **inférieure** à celle de l'*Environnement*, défaussez-les (même si elles sont utilisables en *Infusion*).

3 • Si la carte de l'*Environnement* est une **Merveille**, défaussez-la et Récoltez ou défaussez n'importe quelle carte de votre *Main*.

Par exemple, vous pouvez Récolter une plante utilisée dans une *Infusion* ou vous défaussez d'une plante sans intérêt.

4 • Si la carte de l'*Environnement* est un **Cueilleur**, mettez-le de côté.

Retournez ensuite une nouvelle carte de l'*Environnement* et procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vos 5 cartes ont été jouées, prélevez-en 5 nouvelles dans la *Pioche*.

■ Fin de partie

La partie s'achève lorsque tous les *Cueilleurs* ont été révélés.

■ Calcul des points

Le calcul des points ne tient compte que des *Infusions*. Les *Infusions* sont des combinaisons réalisées en réunissant au moins 2 cartes *Plantes* parmi celles nécessaires à leur composition. Chaque *Infusion* rapporte un **Bonus de 20 points + 10 points** par carte *Plante supplémentaire*. Une *Plante* peut être comptabilisée dans plusieurs *Infusions*.

Exemple : la tisane *Anti-Stress* contient les plantes suivantes : *Romarin*, *Angélique vraie*, *Cassis*, et *Lavandin*. Si vous Récoltez 2 de ces 4 plantes, vous marquez 20 points, si vous en Récoltez 1 ou 2 de plus, vous totalisez 30 ou 40 points.

So many years ago that I was hoping to make a game of company where one would find elements that take part in the knowledge of medicinal and aromatic plants.

Thanks to the Corrèzienne company **ROBIN RED GAME**, we can realize this **fun and informative** project. But more importantly, I hope that the players will share **the sensitivity of the life of plants**, their subtle and primordial world thanks to the design of the game and the quality of drawings that Pascal Boucher offers.

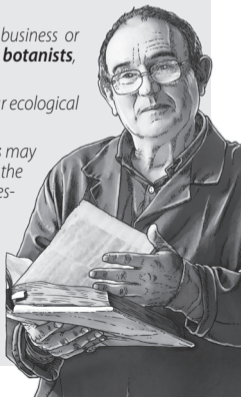
This little adventure to share with **family** or between **friends** allows also to understand the need to protect resources, and to discover or rediscover a few simple elements of science, **mythology**, and **ecology**.

You will find traces of the history of these fabulous business or functions: the **druids**, **apothecaries**, **herbalists** and **botanists**, **explorers**...

You will encounter **territories** and areas with particular ecological characteristics.

I hope that through this game our **passion for plants** may be published. They are of fundamental importance in the humanity history and allow us to respond to the questions of our time.

Jean Maison .
Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICINALIS is a set of folds in which players embody savvy pickers and roam wild lands in search of medicinal plants. The game contains 64 separate plants in the proven virtues, and 10 special cards. Alone or in a team, players will compete for the best plants before their opponent(s).

.....

■ About cards...

OFFICINALIS has 7 major **Families of Plants: Communes, Forests, Rivers, Gardens, Moors, Meadows,** and **Aromatic** ones.

Each Family is associated with **7 cards**:

- **5 beneficial Plants** numbered from 1 to 5 according to their *Value* (5 being the highest).
- **1 Marvel** which is a very rare *beneficial Plant* with a *Value* of 10.
- **1 Toxic⁽¹⁾**, which is a *Dangerous Plant* with a negative *Value* of -3.

The **Aromatic** family is an exception because it is composed of usual common plant and therefore, it contains no *Marvel* plant or *Toxic* plant. The plants thus have *values* of 1 to 7.

The game also features **4 cards** with **special** abilities:

- The **Maisonus Officinalis** card⁽²⁾ allows the player who possesses it to win any *Harvest* for sure, but it does not bring any points.
- The **Salvia Maria** card⁽²⁾ earns a Bonus of 20 points by the end of the *Round*, to the one who has *Harvested* it, and has a *value* of 2.
- The **Mortifera** card⁽²⁾ makes you lose 20 points by the end of the *Round*, for the player or the team who has *Harvested* it, and has a *value* of 4 (this *Value* is not counted when calculating the points).

EN 14 • Game rules

- The **Paracelsus** card, when played, gives the *value* 5 to all the plants played during the round (even the *Toxic* plants, *Salva Maria* and *Mortifera*). *Paracelsus* has the *Value* 6, it wins the *Fold* (the *Paracelsus* card is surpassed only by the *Maisonnus Officinalis*). It is important to put this *Fold* to the side to remember to count the points differently in the end of the *Round*.

The last 7 cards are the **Pickers**. They are not playable and are used to define the **Family** of choice for each player.

(1) *By simplification, we refer to them as Toxic, a plant which is potentially dangerous. In reality, most of these plants may have beneficial properties if they are used properly. In other words, as so well expressed by Paracelsus (considered the father of toxicology): «Everything is poison, nothing is poison... It is a matter of dosage».*

(2) *These plants are pure fantasy on our part. They do not exist.*

.....

■ Goal of the game

Account for the highest number of points by collecting the best medicinal plants and concocting **Infusions**.

Preparation (see *page 2*)

The youngest player is designated *Dealer*, and distributes, face down, 1 *Picker* card to each of the players (him included). Each player takes secretly knowledge of his card and holds it face down in front of him. These cards are not played but they will give *Bonus* points according to the *Privileged Family* of the *Picker* (see scoring).

For 2 players:

With 2 players, each plays for himself.

Families of **Forests**, **Rivers** and **Meadows** are removed from the game, as well as the *Pickers* associated to them (*Diviciacos*, *Theophrastus*, and *Francois-Joseph Cazin*). The

Dealer distributes **15 cards** to each player.

For 3 players:

With 3 players, each plays for himself.

The *Families* of **Rivers** and **Meadows** are removed from the game, as well as the *Pickers* associated with them (*Theophrastus* and *Francois-Joseph Cazin*). The *Dealer* distributes **12 cards** to each player.

For 4 players:

With 4 players, the players play in teams of 2 and they are placed face-to-face in a diagonal line (as in Belote). The *Dealer* distributes **13 cards** to each player.

Each player takes secretly knowledge of his cards.

The remaining cards are placed face up next to the *Play Area* and the *Dealer* chooses among them, the *Family* that will be the **Trump** for the duration of the *Round*. If the remaining cards are all of the *Special* cards (without *Family*), the *Dealer* selects the *Trump*. In 4 players, it remain only a single card.

■ Execution

The game is played in a **clockwise direction**.

The *Dealer* puts a card from his hand to the center of the *Playing Area*. The following players do the same by respecting the *Family* of the first card.

Example: if the *Dealer* has played a *Forest* card, the other players must play a *Forest* card (they are not obliged to put a card of higher *value* if they don't want to).

At the end of the full turn, when all players have played, the one who played the card with the highest value wins the **Harvest** (the *Fold*).

If a player has no card corresponding to the *Family* requested, he must play a *Trump*

card. Card *Trump* is always stronger than any other card of another *Family*. If several *Trumps* cards are played, the one with the highest value wins the *Harvest*.

If a player has no card corresponding to the *Family* requested, nor *Trump*, he must discard one of his cards. The *value* of this card is ignored for this *Harvest* (but it will count in the calculation of the points at the end of the *Round*).

If a *Special* card is played, you apply its effects as described in *About cards*.

The *Harvest* is placed, clearly visible, in front of the player who has won (4 or 6 players, the *Harvests* are managed by only one player from each team). The player can arrange his *Harvests* as he wants: by *values*, by *infusions*... (cf. **page 62**).

The player who won the previous *Harvest* becomes the *Dealer* for the next *round*.

■ End of the Round

The *Round* ends when all the *Marvels* in the game have been *harvested* (even if players still have cards in hand).

■ Calculation of points

1 • Values: Each player (or team) adds up the *values* of the cards that he has *Harvested* (*Toxic* plants removed 3 points each). The cards that have not been *harvested* during the *Round* expires, do not score any points.

Note: if all players agree, you can agree in the beginning of the game, to subtract the value of the cards remaining in their hand to the total number of points earned during the *Round*.


2 • Bonus: To these points are added the bonus of *Pickers* cards. Each one grants a x2 *Bonus* points for each card of the *Family* concerned: **Jeanne Barret** for the plants of the *Commune Family*, **Diviciacos** for the *Forests*, **Théophraste** for *Rivers*, **Saint Hildegard of Bingen** for the *Gardens*, **Anna Atkins** for the *Moors*, **François-Jo-**

seph Cazin for the *Meadows* and *Jean Maison* for the *Aromatic*.

Example: The player with the *Diviciacos* card has collected the following plants : *Rosemary*, *Birch*, *Lily of the valley* and the *Sundews*. These cards bring, respectively: 2 points, 8 points (4 x2), -6 points (-3 x2), and 10 points, for a total of 14 points.

3 • Infusions (see **page 57-58-59**): Some cards have one (or multiple) symbol(s) indicating that these *Plants* are used together in *Infusion* for the control of some pathologies. The *Infusions* are combinations carried out by bringing together **at least 2 Plant cards** (with 2 or 3 players) or **at least 3 Plant cards** (with 4 players) among those necessary to their composition. Each brings a **Bonus of 30 points** to the player (or team) who made **+ 10 points per extra Plant card**. A *Plant* can be counted in more *Infusions*.

Example: the *Relaxing* tea contains the following herbs: *Rosemary*, *Angelica*, *Cassis*, and *Lavender*. If the player *Harvests* 2 or 3 of these 4 plants (depending on the number of players in the hand), he scores 30 points, if he had 1 more, he scores 40 points.


 **Relaxing (4/3/2)⁽⁴⁾** : *rosemary, black currant, lavender, angelica.*


 **Detox (3/3/2)⁽⁴⁾** : *common mallow, juniper, black elder.*


 **Tonic (3/3/2)⁽⁴⁾** : *dog rose, peppermint, liquorice.*

 **Peaceful night (3/3/2)⁽⁴⁾⁽⁵⁾** : *hawthorn, Damask rose, sweet woodruff.*

 **Women (4/3/2)⁽⁴⁾** : *yarrow, sage, star anise, cornflower.*

 **Slimming (5/3/2)⁽⁴⁾** : *rosemary, meadowsweet, common mallow, common heather, bilberry.*


 **Joints (5/3/2)⁽⁴⁾** : *black currant, meadowsweet, yarrow, common nettle, field horsetail.*

 **Cold (4/3/2)⁽⁴⁾** : *lavender, peppermint, common mallow, black elder.*

 **Liver detox (3/3/2)⁽⁴⁾** : dandelion, rosemary, german chamomile, gentian.

 **Blood circulation (3/3/2)⁽⁴⁾** : black currant, marigold, Yarrow.

 **Breathe (3/3/2)⁽⁴⁾** : bluegum eucalyptus, lavender, common pine.

 **Digest (3/3/2)⁽⁴⁾** : anise, balm, star anise.

(4) The 1st digit indicates the number of plants available in the game to make the Infusion. The 2nd number indicates the number of plants necessary to carry out the Infusion, with 4 players. The 3rd digit indicates the number of plants necessary to carry out the Infusion, 2 or 3 players.

(5) With 2 players, it is impossible to make the Peaceful Night infusion.

■ End of the game

The game ends after 7 rounds. The player (or team) with the best score wins the victory.

■ Modo SOLO - For 1 player

Goal of the game

Concoct the more *Infusions* possible before the arrival of the last *Picker*.

Preparation

Remove all the *Special* cards in the game, they will not be used.

Insulate the *Pickers* cards from the rest of the cards.

Shuffle the cards and divide them into 2 equal packets.

Place one packet next to the *Playing Area*, face down, to form the *Deck*.

Mix the *Pickers* with the 2nd packet and place it in front of you to form the *Environment*.

Take 5 cards from the *Deck* to form your starting *Hand*.

Execution

Turn over the top card of the *Environment*, take in knowledge, and oppose it with a card from your hand. You are not obliged to bid. The *Families of Plants* are not used.

There are **4 possibilities**:

- 1 • If the *Value* of your card **is equal to or greater** than that of the *Environment*, you *Collect* 2 cards. If the *Harvest* contains one (or two) plant used in an *Infusion*, place it face-up in front of you, otherwise, discard it.
- 2 • If the *Value* of your card **is lower** than that of the *Environment*, discard it (even if they are usable in *Infusion*).
- 3 • If the *Environment* card is a **Marvel**, discard it and *Collect* or discard any card from your *Hand*. For example, you can *Harvest* a plant that has been used in an *Infusion* or you discard a plant without interest.

EN 20 • Game rules

4 • If the *Environment* card is a **Picker**, set it aside.

Then return a new *Environment* card and do so until the end of the game.

When your 5 cards have been dealt, pick 5 new ones in the *Deck*.

End of the game

The game ends when all the *Pickers* have been revealed.

Calculation of points

The calculation of points take only into account *Infusions*. The *Infusions* are combinations carried out by bringing together at least 2 *Plant* cards, including those necessary to their composition. Each *Infusion* yields a *Bonus* of **20 points + 10 points** per **extra** *Plant* card. A *Plant* can be counted in more *Infusions*.

Example: the *Relaxing* tea contains the following herbs: *Rosemary*, *Angelica*, *Cassis*, and *Lavender*. If you *Collect* 2 of these 4 plants, you score 20 points, if you *collect* 1 or 2 more, you add up 30 or 40 points.

Desde hace varios años esperaba lograr un juego de mes en el que se encuentren elementos que participan en el conocimiento de las plantas aromáticas y medicinales.

Gracias a la empresa de Corrèze, **ROBIN RED GAMES**, podemos realizar este proyecto **lúdico e instructivo**. Pero aún más, espero que los jugadores compartan **la sensibilidad por la vida de las plantas**, por su mundo sutil y primordial gracias al diseño del juego y a la calidad de los dibujos que nos ofrece Pascal Boucher.

Esta pequeña aventura para **compartir en familia o entre amigos** también permite comprender la necesidad de proteger los recursos y de descubrir o redescubrir algunos elementos simples de la **ciencia**, la **mitología** y la **ecología**.

Encontrará las huellas de la historia de estos fabulosos oficios o funciones: **druidas, boticarios, herboristas y botánicos, exploradores...**

Reencontrará **territorios** y zonas con características ecológicas particulares.

Espero que a través de este juego pueda ser difundida nuestra **pasión por las plantas**. Son de una importancia fundamental en la historia de la humanidad y nos permiten responder, en parte, a las preguntas de nuestro tiempo.

Jean Maison .

Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICINALIS es un juego de bazas en el cual los jugadores encarnan recolectores hábiles y recorren tierras salvajes en busca de plantas medicinales. El juego consta de 49 plantas diferentes con virtudes demostradas y 4 cartas especiales. Solos o en equipo, los jugadores tendrán que competir con astucia para recoger las mejores plantas antes que su(s) adversario(s).

.....

■ Acerca de las cartas...

OFFICINALIS KS incluye 7 grandes **Familias** de **Plantas**: las **Comunes**, de **Bosques**, de los **Ríos**, las de **Jardines**, los **Arbustos**, las de **Praderas** y las **Aromáticas**.

A cada *Familia* se le asocian **7 cartas**:

- **6 Plantas benéficas** numeradas del 1 al 5 en función de su Valor (siendo 5 la más fuerte).
- **1 Maravilla** que es una Planta benéfica muy rara con un Valor de 10.
- **1 Tóxica** (1) que es una Planta peligrosa con un valor negativo de -3.

La familia **Aromáticas** es una excepción, ya que está compuesta por plantas usuales corrientes y, por lo tanto, no contiene ni planta *Maravilla* ni planta *Tóxica*. Las plantas tienen, pues, valores de 1 a 7.

El juego incluye asimismo **4 cartas** con habilidades **especiales**:

- La carta **Maisonus Officinalis**⁽²⁾ permite al jugador que la tiene ganar cualquier *Colecta* con seguridad, pero no da ningún punto.
- La carta **Salvia Maria**⁽²⁾ otorga un *Bonus* de 20 puntos al final de la *Ronda*, a aquel que la ha *Recolectado*, y posee un valor de 2.
- La carta **Mortífera**⁽²⁾ hace perder 20 puntos al final de la *Ronda*, al jugador o al equipo que la ha *Recolectado*, y posee un valor de 4 (este Valor no se cuenta en el cálculo de los puntos).

- La carta **Paracelso**, cuando se la juega, da un *valor* 5 a todas las plantas jugadas durante el turno (incluso las plantas *tóxicas*, la *Salva Maria* y la *Mortífera*). *Paracelso* tiene *Valor* 6, se lleva pues la *Baza* (la carta *Paracelso* solo es superada por la *Maisonnus Officinalis*). Es importante poner esta *Baza* de lado para recordar contar sus puntos de manera diferente al final de la *Ronda*.

Las últimas 7 cartas son los **Recolectores**. No se las puede jugar y se utilizan para definir la **Familia de predilección** de cada jugador.

(1) *Para simplificar, calificamos de **Tóxica** a una planta que es potencialmente peligrosa. En realidad, la mayoría de estas plantas pueden tener propiedades benéficas si se las utiliza correctamente. En otras palabras, como dijo tan bien **Paracelso** (considerado el padre de la toxicología): « Todo es veneno, nada es veneno...Es una cuestión de dosis ».*

(2) *Estas plantas son pura fantasía de nuestra parte. No existen.*

■ Objetivo del juego

Contabilizar el mayor número de puntos recogiendo las mejores plantas medicinales y preparando **Infusiones**.

Preparativo (pagina 2)

Se designa *Repartidor* al jugador más joven y reparte, boca abajo, 1 carta *Recolector* a cada uno de los jugadores (él incluido). Cada jugador mira en secreto su carta y la conserva, boca abajo, frente a sí. Estas cartas no se juegan, pero otorgan un *Bonus* de puntos según la *Familia Privilegiada* por el *Recolector* (ver *Cálculo de los puntos*).

Para 2 jugadores :

De a 2 jugadores, cada uno juega para sí.

Las *Familias **Bosque, Ríos y Praderas*** se retiran del juego, así como los *Recolectores*

que les están asociados (*Diviciacos, Théophraste y François-Joseph Cazin*). El *Repartidor* reparte **15 cartas** a cada jugador.

Para 3 jugadores :

De a 3 jugadores, cada uno juega para sí.

Las *Familias Ríos y Praderas* se retiran del juego, así como los *Recolectores* que les están asociados (*Théophraste y François-Joseph Cazin*). El *Repartidor* reparte **12 cartas** a cada jugador.

Para 4 jugadores :

De a 4 jugadores, los jugadores juegan en equipos de 2 y se colocan frente a frente, en diagonal (como en la *Belote*). El *Repartidor* reparte **13 cartas** a cada jugador.

Cada jugador mira en secreto sus cartas.

Las cartas restantes se colocan boca arriba, al costado del *Área De Juego* y el *Repartidor* elige entre ellas la *Familia* que será la **Baza** durante la *Ronda*. Si las cartas restantes son todas cartas *Especiales* (sin *Familia*), el *Repartidor* elige él mismo la *Baza*. De a 4 jugadores quedar solo una carta.

Desarrollo

La partida se juega en el sentido de las **agujas del reloj**.

El *Repartidor* pone una carta de su mano en el centro de la *Zona De Juego*. Los jugadores siguientes hacen lo mismo respetando la *Familia* de la primera carta.

Ejemplo: si el *Repartidor* jugó una carta *Bosque*, los otros jugadores deben obligatoriamente jugar una carta *Bosque* (no están obligados a poner una carta de *valor* más alto si no lo desean).

Al final de la vuelta completa, cuando todos los jugadores han jugado, aquel que haya jugado la carta que posee el *valor* más alto se lleva la **Colecta** (la *Baza*).

Si un jugador no tiene una carta correspondiente a la *Familia* pedida, debe jugar una carta *Baza*. Una carta *Baza* es siempre más fuerte que cualquier otra carta de otra *Familia*. Si se juegan varias cartas *Baza*, aquella que tenga el valor más alto se lleva la *Colecta*.

Si un jugador no tiene una carta correspondiente a la *Familia* pedida, ni *Baza*, debe descartarse de una de sus cartas. El valor de esta carta se ignora para esta *Colecta* (pero sí contará para el cálculo de los puntos al final de la *Ronda*).

Si se juega una carta *Especial*, se aplican sus efectos como se describe en *Acerca de las cartas*.

La *Colecta* se coloca de manera bien visible delante del jugador que la ganó (con 4 o 6 jugadores, las *Colectas* son administradas por un único jugador de cada equipo). El jugador puede ordenar sus *colectas* como quiera: por valores, por infusiones... (**pagina 62**)

El jugador que se llevó la *Colecta* precedente se convierte en *Repartidor* para el siguiente ronda.

■ Fin de la Ronda

La *Ronda* se termina cuando todas las **Maravillas** en juego fueron recolectadas (aun cuando los jugadores tengan todavía cartas en la mano).

■ Cálculo de los puntos

1 • Los valores : Cada jugador (o equipo) suma los valores de las cartas que recogió (las plantas *Tóxicas* quitan 3 puntos cada una). Las cartas que no fueran recolectadas durante la *Ronda* pasada no representan ningún punto.

Nota : si todos los jugadores están de acuerdo, se puede convenir, al comienzo de la partida, sustraer el *valor* de las cartas que queden en la mano al total de puntos ganados durante la *Ronda*.

2 • Los bonus : A estos puntos se agregan los bonus de las cartas *Recolectores*. Cada una de ellas otorga un *Bonus* de x2 puntos para cada carta de la *Familia* de que se trata: **Jeanne Barret** para las plantas de la *Familia Comunes*, **Diviciacos** para los *Bosques*, **Théophraste** para los *Ríos*, **Sainte Hildegarde de Bingen** para los *Jardines*, **Anna Atkins** para los *Arbustos*, **François-Joseph Cazin** para las *Praderas* y **Jean Maison** para las *Aromáticas*.

Ejemplo : El jugador que tiene la carta *Diviciacos* recogió las siguientes plantas: el *Romero*, el *Abedul*, el *Lirio de los valles* y la *Rocio del sol*. Estas cartas le dan respectivamente: 2 puntos, 8 puntos (4 x2) -6 puntos (-3 x2) y 10 puntos, para un total de 14 puntos.

3 • Las infusiones : Ciertas cartas muestran uno (o más) símbolo(s) que indica(n) que estas *Plantas* se utilizan, juntas, en *Infusión*, para combatir ciertas patologías. Las *Infusiones* son combinaciones realizadas al reunir al **menos 2 cartas Plantas** (de a 2 o 3 jugadores) o al **menos 3 cartas Plantas** (de a 4 jugadores) entre las necesarias para su composición. Cada una de ellas aporta un *Bonus* de 30 puntos al jugador (o al equipo) que las ha realizado **+ 10 puntos por carta Planta adicional**. Una *Planta* puede contabilizarse en varias *Infusiones*.



Anti-estrés (4/3/2)⁽⁴⁾ : *romero, cassis, lavandin, angelica.*



Desintoxicación (3/3/2)⁽⁴⁾ : *malva silvestre, enebros común, saúco.*



Tónica (3/3/2)⁽⁴⁾ : *escaramujo, menta piperita, regaliza.*




Noche tranquila (3/3/2)⁽⁴⁾⁽⁵⁾ : *espino blanco, rosa de Damasco, aperula odorosa.*




Femenina (4/3/2)⁽⁴⁾ : *milenrama, salvia, anís estrellado, azulejo.*



Silueta (5/3/2)⁽⁴⁾ : *romero, reina de los prados, malva silvestre, brezo común, mirtillo.*

 **Articulación (5/3/2)⁽⁴⁾** : *cassis, reina de los prados, milenrama, ortica mayor, cola de caballo.*

 **Resfriado (4/3/2)⁽⁴⁾** : *lavandin, menta piperita, malva silvestre, saúco.*

 **Hepática (3/3/2)⁽⁴⁾** : *diente de leon, romero, manzanilla salvaje.*

 **Circulación (3/3/2)⁽⁴⁾** : *cassis, caléndula, milenrama.*

 **Vías respiratorias (3/3/2)⁽⁴⁾** : *eucalipto, lavandin, pino sylvestre.*

 **Digestión (3/3/2)⁽⁴⁾** : *anis común, melissa, anis estrellado.*

Ejemplo : La tisana *Anti-estrés* contiene las siguientes plantas: *Romero, Angélica, Cassis* y *Lavandin*. Si el jugador *Recoge* 2 o 3 de estas 4 plantas (según el número de jugadores en disputa), marca 30 puntos, si tiene una más, marca 40 puntos.

⁽⁴⁾ La 1ra. cifra indica el **número de plantas disponibles** en el juego para realizar la Infusión. La 2da. cifra indica el **número de plantas necesarias** para realizar la Infusión, de **a 4 jugadores**. La 3ra. cifra indica el **número de plantas necesarias** para realizar la Infusión, de **a 2 o 3 jugadores**.

⁽⁵⁾ De a 2 jugadores, es imposible realizar la infusión **Noche tranquila**.

■ Fin de la partida

La partida termina después de 7 *rondas*. El jugador (o equipo) que totaliza la mejor puntuación obtiene la victoria.

Modo SOLITARIO - Para 1 jugador

■ Objetivo del juego

Preparar la mayor cantidad de *Infusiones* posible antes de la llegada del último *Recolector*.

■ Preparativos

Retire todas las cartas *Especiales* del juego, no van a ser utilizadas.

Separe las cartas *Recolectores* del resto de las cartas.

Baraje las cartas y repártalas en 2 mazos iguales.

Ubique uno de los mazos al costado de la *Zona De Juego*, boca abajo, para formar el *Montón*.

Baraje los *Recolectores* con el 2do. mazo y ubíquelo frente a usted para formar el *Entorno*.

Saque 5 cartas del *Montón* para formar su *Ronda* de salida.

■ Desarrollo

De la vuelta a la primera carta del *Entorno*, mírela y opóngale una carta de su mano. No está obligado a superar. Las *Familias* de *Plantas* no se utilizan.

Hay **4 posibilidades**:

- 1 • Si el *Valor* de su carta **es igual o superior** a la del *Entorno*, usted *Recolecta* las 2 cartas. Si la *Colecta* contiene una (o dos) planta(s) utilizada(s) en una *Infusión*, ubíquela(s) en forma visible frente a usted, de lo contrario, descártela.
- 2 • Si el *Valor* de su carta **es inferior** al de la carta del *Entorno*, descártelas (aun cuando sean utilizables en *Infusión*).

- 3 • Si la carta del *Entorno* es una **Maravilla**, descártela y *Recolecte* o descarte cualquier carta de su *Mano*. Por ejemplo, puede *Recolectar* una planta utilizada en una *Infusión* o descartar una planta sin interés.
- 4 • Si la carta del *Entorno* es un **Recolector**, póngala a un lado.

A continuación de la vuelta a una nueva carta del *Entorno* y proceda así hasta el final de la partida.

Cuando sus 5 cartas fueron jugadas retire 5 nuevas cartas del *Montón*.

■ Fin de la partida

La partida termina cuando todos los *Recolectores* fueron revelados.

■ Cálculo de los puntos

El cálculo de los puntos solo toma en cuenta las *Infusiones*. Las *Infusiones* son combinaciones hechas reuniendo por lo menos 2 cartas *Plantas* entre las necesarias para su composición. Cada *Infusión* otorga un *Bonus* de **20 puntos + 10 puntos** por carta *Planta adicional*. Una *Planta* puede contabilizarse en varias *Infusiones*.

Ejemplo: La tisana *Anti-Stress* contiene las siguientes plantas: *Romero*, *Angélica*, *Cassis* y *Lavanda*. Si usted *Recolecta* 2 de estas 4 plantas, usted marca 20 puntos, si usted *recolecta* 1 o 2 más, totalizará 30 o 40 puntos.

Seit mehreren Jahren schon hoffe ich, ein Gesellschaftsspiel kreieren zu können, durch welches man sich Kenntnisse über Kräuter und Heilpflanzen aneignen kann.

Dank der in der Corrèze ansässigen Firma **ROBIN RED GAMES** konnten wir dieses **spielerische** und **lehrreiche** Vorhaben realisieren. Viel mehr noch hoffe ich, dass die Spieler ebenfalls ein **Gefühl für das Leben der Pflanzen** sowie deren subtile und so eminent wichtige Welt entwickeln. Dies soll sowohl durch die Konzeption des Spiels als auch durch die Qualität der von Pascal Boucher erstellten Zeichnungen erreicht werden.

Dieses kleine Abenteuer, dass man **in der Familie** oder unter **Freunden** erleben kann, weckt darüber hinaus Verständnis für den Schutz von Ressourcen. Es werden auch einige einfache Kenntnisse aus den **Wissenschaften**, der **Mythologie** und der **Ökologie** vermittelt.

Sie wandeln auf den Spuren der Geschichte dieser sagenhaften Berufe oder Rollen: **Druiden**, **Apotheker**, **Herbalisten** und **Botanisten**, **Entdecker**...

Sie werden **Lebensräume** kennen lernen, in denen man besonders ökologische Verhältnisse antrifft.

Ich hoffe, dass unsere Leidenschaft für die Pflanzen durch dieses Spiel weite Verbreitung findet. Diese sind von fundamentaler Bedeutung in der Menschheitsgeschichte und geben uns Antworten auf einen Teil der Fragestellungen unserer Epoche.

Jean Maison .
Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICIALIS Ist ein Kartenspiel mit Stichen, In dem die Spieler kompetente Sammler darstellen und auf der Suche nach Heilpflanzen durch wilde Landschaften streifen. Das Spiel besteht aus 49 unterschiedlichen Pflanzen mit erwiesenen Heilkräften sowie 4 Spezialkarten. Alleine oder in Gruppen sind die Spieler aufgefordert, die wertvollsten Pflanzen vor ihren(m) Gegner(n) zu ernten.

■ Über die Karten...

OFFICIALIS beinhaltet 7 große **Pflanzenfamilien**: die **Gemeinen Pflanzen** die **Waldpflanzen**, die **Bachpflanzen**, die **Gartenpflanzen**, die **Heidepflanzen** die **Parietes** und die **aromatischen Pflanzen**.

Zu jeder Familie gehören 7 Karten:

- **5 Wohltuende Pflanzen**, die von ihrer Heilkraft abhängig von 1-5 numeriert sind. Die Nummern stellen ihren Wert dar (5 ist der höchste Wert).
- **1 Wunder** ist eine äußerst seltene Heilpflanze mit einem Wert von 10.
- **1 Giftpflanze**⁽¹⁾, dies ist eine gefährliche Pflanze mit einem negativen Wert von -3.

Die Familie **aromatische Pflanzen** stellt eine Ausnahme dar, sie besteht aus Pflanzen, die im alltäglichen Leben Verwendung finden und beinhaltet deshalb weder Wunder noch Giftpflanzen.

Das Spiel beinhaltet ebenfalls 4 **Karten mit Spezialwirkungen**:

- Die Karte **Maisonus Officialis**⁽²⁾ erlaubt es dem Spieler, der sie besitzt, jegliche Ernte mit absoluter Sicherheit einzufahren, aber sie bringt keinerlei Punkte.
- Die Karte **Salvia Maria**⁽²⁾ bringt dem Spieler, der sie geerntet hat, einen Bonus von 20 Punkten am Ende der Partie ein, und sie besitzt einen Wert von 2.
- Die Karte **Mortifera**⁽²⁾ bringt dem Spieler oder der Mannschaft, der (die) sie geerntet

hat, einen Verlust von 20 Punkten am Ende der Runde ein und sie besitzt einen Wert von 4 (dieser Wert wird bei der Punkteermittlung nicht berücksichtigt).

- Die Karte **Paracelsus** gibt allen Pflanzen, die während der Runde gespielt werden, den Wert 5 (selbst den Giftpflanzen, der *Salva Maria* und der *Mortifera*). *Paracelsus* hat den Wert 6, sie macht also den Stich (Die Karte *Paracelsus* wird nur von der *Maisonus Officinalis* übertroffen). Es ist wichtig, den Stich beiseite zu legen, um nicht zu vergessen, dessen Punkte am Ende der Partie separat und auf unterschiedliche Weise zu zählen.

Die 7 letzten Karten sind die **Sammler**. Sie können nicht gespielt werden und werden dazu benutzt, die Lieblingsfamilie eines jeden Spielers zu bestimmen

(1) Zur Vereinfachung werden als Giftpflanzen solche bestimmt, die potentiell gefährlich sind. In Wirklichkeit kann die Mehrzahl dieser Pflanzen heilende Wirkung haben, wenn sie richtig eingesetzt werden. Mit anderen Worten, wie es Paracelsus (Der Vater der Giftkunde) so gut sagt: « Alles ist Gift, nichts ist Gift ...Es ist eine Frage der Dosierung ».

(2) Diese Pflanzen entspringen vollständig unserer Fantasie. Sie existieren nicht.

.....

■ Ziel des Spiels

Durch die Ernte der besten Heilpflanzen und durch das Zusammenstellen von Kräutermischungen die höchst mögliche **Punktzahl** erreichen.

■ Vorbereitung (cf. Seite 2)

Der jüngste Spieler wird als Geber bestimmt und teilt die Karten verdeckt aus, eine Karte Sammler an jeden Mitspieler (er selbst eingeschlossen). Jeder Spieler schaut sich seine Karte an, ohne den anderen Mitspielern Einsicht zu gewähren und legt sie verdeckt vor sich hin. Diese Karten werden nicht gespielt, aber sie geben einen Punktbonus gemäß der privilegierten Familie des Sammlers (siehe Punkteberechnung).

Für 2 Spieler: Bei 2 Spielern spielt jeder für sich.

Die Familien **Waldpflanzen**, **Bachpflanzen** und **Wiesenpflanzen** werden vom Spiel aussortiert; ebenso die Sammlern, die diesen zugeordnet sind 2 (*Diviciacos*, *Theophrastos* und *François-Joseph Cazin*). Der Geber jeden Spieler **13 Karten** aus.

Für 3 Spieler: Bei 3 Spielern spielt jeder für sich.

Die Familien **Bachpflanzen** und **Wiesenpflanzen** werden vom Spiel aussortiert; Ebenso die Sammlern, die diesen zugeordnet sind (*Theophrastos* et *François-Joseph Cazin*). Der Geber jeden Spieler **12 Karten** aus.

Für 4 Spieler: Bei vier Spielen wird in Mannschaften zu je 2 Spielern gespielt, diese sitzen sich diagonal gegenüber, (wie bei der *Belote*).

Der Geber jeden Spieler **13 Karten** aus.

Jeder Spieler schaut sich verdeckt seine Karten an.

Die restlichen Karten werden offen neben das Spielfeld gelegt und der Geber wählt von diesen eine Familie aus, die während der Runde Trumpf ist. Wenn die restlichen Karten alles Spezialkarten (ohne Familie) sind, wählt der Geber selbst Trumpf aus. Für 4 Spieler, nur eine Karte verbleibt.

■ Spielverlauf

Die Runde wird im **Uhrzeigersinn** gespielt.

Der Geber legt eine Karte aus seiner Hand auf das Spielfeld. Die Mitspieler spielen ebenfalls eine Karte unter Berücksichtigung der Familie erstausgespielten Karte.

Beispiel: wenn der Geber eine Karte Waldpflanzen gespielt hat, müssen die anderen Spieler zwingend ebenfalls eine Karte Waldpflanzen spielen (sie sind nicht dazu verpflichtet eine Karte mit höherem Wert zu spielen, wenn Sie dies nicht wünschen).

Am Ende einer vollständigen Runde, wenn alle Spieler gespielt haben, fährt derjenige die

Ernte ein (macht den Stich), der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat.

Wenn ein Spieler keine Karte der geforderten Familie hat, muss er eine Trumpfkarte spielen. Eine Trumpfkarte ist immer stärker als jede Karte einer anderen Familie. Wenn mehrere Trumpfkarten gespielt sind, fährt diejenige mit dem höchsten Wert die Ernte ein.

Wenn ein Spieler weder eine Karte der geforderten Familie noch Trumpf hat, muss er eine seiner Karten abwerfen. Der Wert dieser Karte wird für die jeweilige Ernte nicht berücksichtigt (er zählt jedoch für die Berechnung der Punkte am Ende der Runde).

Wenn eine Spezialkarte gespielt wird, kommen ihre Fähigkeiten so zum Einsatz, wie im Abschnitt Über die *Karten beschrieben*.

Die Ernte wird gut sichtbar vor dem Spieler, der sie eingefahren hat, ausgelegt (bei 4-6 Spielern werden die Ernten von einem einzigen Spieler der Mannschaft verwaltet). Der Spieler kann die Ernten nach seinem Belieben anordnen: nach Wert, nach Kräutermischungen... (cf. **Seite 62**).

Der Spieler, der die vorhergehende Ernte eingefahren hat, wird bei der nächsten Runde Geber.

■ Ende einer Runde

Die Runde ist beendet, sobald alle im Spiel befindlichen Wunder geerntet sind (selbst wenn die Spieler noch Karten in der Hand halten).

■ Ermittlung der Punktzahl

1 • Punktzahl: Jeder Spieler (oder jede Mannschaft) addiert die Werte der Karten, die er (sie) geerntet haben, (die Giftpflanzen führen jede zu einem Abzug von -3 Punkten). Die Karten, die während der gespielten Runde nicht geerntet wurden, zählen nicht.

Anmerkung: wenn alle Spieler damit einverstanden sind, können Sie zu Beginn der Partie vereinbaren, dass der Wert der Karten, die noch in der Hand gehalten werden, von der

Summe der während der Runde gewonnen Punkte abgezogen wird.


2 • Boni : Zu diesen Punkten addieren sich die Boni der Sammlerkarten. Jede dieser Karten bringt einen Bonus von 2 mal der Punktzahl für jede Karte der betreffenden Familie: **Jeanne Barret** für die Pflanzen der Familie *gemeine Pflanzen*, **Diviciacos** für die *Waldpflanzen*, **Theophrastos** für die *Bachpflanzen*, die **Heilige Hildegard von Bingen** für die *Gartenpflanzen*, **Anna Atkins** für die *Heidepflanzen*, **François-Joseph Cazin** für die *Wiespflanzen* und **Jean Maison** für die *aromatischen Pflanzen*.

Beispiel: Der Spieler mit der Karte *Diviciacos* hat folgende Pflanzen geerntet: Rosmarin, Birke, Maiglöckchen und den Sonnentau. Diese Karten bringen ihm jeweils: 2 Punkte, 8 Punkte (4 mal 2), -6 Punkte (-3 mal 2) und 10 Punkte, dies ergibt insgesamt 14 Punkte.

3 • Aufgüsse (cf. *Seite 57-58-59*): Bestimmte Karten haben ein (oder mehrere) Symbole, die bedeuten, dass diese Pflanzen gemeinsam mit anderen in einem Aufguss zur Heilung bestimmter Krankheiten zubereitet werden. Diese Aufgüsse sind **Kombinationen**, die aus **mindestens 2 Pflanzenkarten** (bei 2 oder 3 Spielern) bzw. aus **mindestens 3 Pflanzenkarten** (bei 4 Spielern) der zu ihrer Zubereitung notwendigen Pflanzenkarten bestehen. Jeder dieser Aufgüsse bringt dem Spieler (oder der Mannschaft), die sie erstellt haben, einen Bonus von 30 Punkten sowie **+10 Punkte pro zusätzliche Pflanzenart**. Eine Pflanze kann in mehreren Aufgüssen gezählt werden.

 **Antistress (4/3/2)⁽⁴⁾ :** Rosmarin, Schwarze Johannisbeere, Lavendel, Engelwurz.

 **Entgiftung (3/3/2)⁽⁴⁾ :** Malve, Wachholder, Holunder.

 **Tonischer (3/3/2)⁽⁴⁾ :** Hundsrose, Pfefferminze, Süßholz.

 **Friedliche Nacht (3/3/2)^(4/5) :** Weissdorn, Damaszener Rose, Waldmeister.

-  **Kräutertee Gelenke (5/3/2)⁽⁴⁾** : Schwarze Johannisbeere, Echte Mädesüß, Gemeine schafgarbe, Brennessel, Zinnkrautl.
-  **Für Frauen (4/3/2)⁽⁴⁾** : Gemeine schafgarbe, Salbei, Sternanis, Kornblume.
-  **Abnehmen (5/3/2)⁽⁴⁾** : Rosmarin, Echte Mädesüß, Malve, Heiderkraut, Heidelbeere.
-  **Kalter (4/3/2)⁽⁴⁾** : Lavendel, Pfefferminze, Malve, Holunder.
-  **Hepatischer (3/3/2)⁽⁴⁾** : Löwenzahn, Rosmarin, Echte Kamille.
-  **Zirkulation (3/3/2)⁽⁴⁾** : Schwarze Johannisbeere, Ringelblume, Gemeine schafgarbe.
-  **Atemwege (3/3/2)⁽⁴⁾** : Fieberbaum, Lavendel, Gemeine Kiefer.
-  **Verdauungs (3/3/2)⁽⁴⁾** : Grüner Anis, Melisse, Sternanis.

Beispiel : Die Kräuterteemischung Antistress enthält folgende Pflanzen: Rosmarin, Engelwurz, schwarze Johannisbeere und Lavendel. Wenn der Spieler 2 oder 3 dieser 4 Pflanzen (je nach Anzahl der Spieler, die im Rennen sind) erntet, erhält er 30 Punkte, kommt eine weitere hinzu, erhält er 40 Punkte.

⁽⁴⁾ Die 1. Ziffer entspricht der **Anzahl der im Spiel verfügbaren Pflanzen**, um den Aufguss zu erstellen. Die 2. Ziffer entspricht der **Anzahl Pflanzen, die zur Erstellung des Aufgusses benötigt werden**, wenn **mit 4 Spielern** gespielt wird. Die 3. Ziffer entspricht der **Anzahl Pflanzen, die benötigt werden**, um den Aufguss zu erstellen, wenn **mit 2 oder 3 Spielern** gespielt wird.

⁽⁵⁾ Mit 2 Spielern ist es unmöglich, den **Gute-Nacht-Aufguss** zu erstellen.

■ Ende der Runde

Eine Partie endet nach **7 Runden**. Der Spieler (oder die Mannschaft) mit dem höchsten Punktestand ist Sieger.

EINZELMODUS - Für 1 Spieler

■ Ziel des Spiels

So viele **Aufgüsse** wie möglich erstellen bevor der letzte **Sammler** erscheint.

Vorbereitung

Sämtliche *Spezialkarten* aus dem Spiel nehmen, sie werden nicht benötigt.

Die *Sammlerkarten* von den restlichen Karten trennen.

Die Karten mischen und auf zwei gleiche Stapel aufteilen.

Einen der Stapel verdeckt neben das *Spielfeld* legen. Dies ist der **Nachziehstapel**.

Mischen Sie die *Sammler* mit dem Zweiten Stapel und platzieren Sie diesen gegenüber von Ihnen um die **Umwelt** darzustellen.

Nehmen Sie 5 Karten vom *Nachziehstapel*, Dies ist ihr *Startblatt*.

Ablauf

Drehen Sie die erste Karte der *Umwelt*, schauen Sie diese an, und stellen Sie ihr eine Karte aus ihrem Blatt gegenüber. Sie sind nicht verpflichtet, die Umweltkarte zu übertreffen. Die *Pflanzenfamilien* werden nicht benutzt.

Es gibt **4 Möglichkeiten**:

- 1 • Wenn der **Wert** ihrer Karte **gleich** oder **größer** als derjenige der Karte aus der *Umwelt* ist, *ernten* sie zwei Karten. Wenn die *Ernte* aus einer oder 2 Pflanzen besteht und wenn der Wert ihrer Karte gleich oder größer als derjenige der Karte aus der Umwelt ist, ernten sie zwei Karten. Wenn die Ernte eine oder 2 Pflanzen enthält, die in einem *Aufguss* Verwendung finden, legen Sie diese aufgedeckt vor sich hin, sonst legen Sie diese ab.

- 2 • Wenn der *Wert* ihrer Karte **niedriger** als derjenige der Umweltkarte ist, legen Sie diese ab (selbst wenn diese in einem *Aufguss* Verwendung finden kann).
- 3 • Wenn die *Umweltkarte* ein **Wunder** ist, legen Sie diese ab, dann können Sie eine beliebige Karte aus ihrem Blatt *ernten* oder ablegen.
Sie können zum Beispiel eine Pflanze *ernten*, die in einem *Aufguss* verwendet wird oder eine Pflanze ohne Verwendungsmöglichkeit ablegen.
- 4 • Wenn die *Umweltkarte* ein **Sammler** ist, legen Sie diese zur Seite.

Drehen Sie sodann eine *Umweltkarte* um und machen Sie weiter so bis zum Ende der Runde.

Wenn ihre 5 Karten gespielt sind, nehmen Sie fünf neue Karten vom Nachziehstapel.

Ende der Runde

Die Runde ist beendet wenn alle *Sammler* aufgedeckt sind.

Ermittlung der Punktzahl

Die Berechnung der Punktzahl berücksichtigt ausschließlich die *Aufgüsse*. *Aufgüsse* sind erstellte Kombinationen, in denen mindestens **2** der zur Zusammensetzung notwendigen **Pflanzenkarten** enthalten sind. Jeder **Aufguss** erbringt einen Bonus von **20 Punkten + 10 Punkten** pro zusätzlicher Pflanzenkarte. Eine Pflanze kann in mehreren *Aufgüssen* gezählt werden.

Beispiel: Der *Aufguss Antistress* enthält folgende Pflanzen: *Rosmarin, Engelwurz, schwarze Johannisbeere* und *Lavendel*. Wenn sie 2 von diesen 4 Pflanzen *ernten*, erreichen Sie 20 Punkte, wenn sie eine oder 2 zusätzlich *ernten*, erreichen Sie 30 oder 40 Punkte.

Da diversi anni speravo di realizzare un gioco di società in cui si ritrovano elementi che contribuiscono alla conoscenza delle piante aromatiche e medicinali.

Grazie all'impresa correlatrice **ROBIN RED GAMES**, possiamo realizzare questo progetto **divertente e istruttivo**. Ma soprattutto, spero che i giocatori condivideranno **la sensibilità della vita delle piante**, del loro mondo sottile e primordiale grazie alla concezione stessa del gioco e alla qualità dei disegni che ci offre Pascal Boucher.

Questa piccola avventura da **condividere in famiglia o tra amici** permette anche di comprendere la necessità di proteggere le risorse, e di scoprire o riscoprire alcuni semplici elementi della **scienza**, della mitologia e dell'**ecologia**.

Troverete tracce della storia di questi favolosi mestieri o funzioni: **druidi, farmacisti, erboristi e botanici, esploratori...**

Incontrerete **territori** e spazi con particolari caratteristiche ecologiche.

Spero che questo gioco possa diffondere la nostra **passione per le piante**. Sono di fondamentale importanza nella storia dell'umanità e ci permettono di rispondere in parte alle domande del nostro tempo.

Jean Maison.
Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICINALIS è un gioco di carte in cui i giocatori rappresentano dei saggi raccoglitori che viaggiano attraverso terre selvagge alla ricerca di piante medicinali. Il gioco comprende 49 piante diverse con virtù provate e 4 carte speciali. Da soli o in squadra, i giocatori dovranno agire d'astuzia per raccogliere le migliori piante prima dei loro avversari.

.....

■ A proposito di carte..... (vedi **pagina 60-61**)

OFFICINALIS comprende 7 grandi **Famiglie** di **Piante: Comuni, Foreste, Fiumi, Giardini, Lande, Praterie e Aromatiche**.

Ogni Famiglia ha **7 carte** associate ad essa:

- **5 Piante benefiche** numerate da 1 a 5 secondo il loro *Valore*.
- **1 Meraviglia** che è una *Pianta benefica* molto rara con un *Valore* di 10.
- **1 Tossica**⁽¹⁾ che è una *Pianta pericolosa* con un *valore* negativo di -3.

La famiglia delle *Aromatiche* fa eccezione perché è composta da piante comuni e quindi non include né piante *Meraviglia* né piante *Tossiche*. Le piante hanno quindi un *Valore* da 1 a 7.

Il gioco include anche 4 carte con funzioni **Speciali**:

- La carta **Maisonus Officinalis**⁽²⁾ permette al giocatore che la possiede di vincere qualsiasi *Raccolta* a colpo sicuro, ma non si guadagnano punti.
- La carta **Salvia Maria**⁽²⁾ prevede un bonus di 20 punti alla fine della *Mano*, per chi l'ha *Raccolta* e ha un *Valore* di 2.
- La carta **Mortifera**⁽²⁾ fa perdere 20 punti alla fine della *Mano* al giocatore o alla squadra che l'ha *Raccolta* e ha un *Valore* di 4 (questo *Valore* non viene conteggiato nel calcolo dei punti).

- La carta **Paracelso**, se giocata, attribuisce un *Valore* di 5 a tutte le piante giocate durante il giro (anche le piante *Tossiche*, *Salvia Maria* e *Mortifera*). La *Paracelso* ha un *Valore* di 6, quindi vince la *Carta* (la carta *Paracelso* è superata solo dalla *Maisonnus Officinalis*). È importante mettere da parte questa *Carta* per ricordare di contare i punti in modo diverso alla fine della *Mano*.

Le ultime 7 carte, i **Raccoglitori**, non sono giocabili e servono a definire la **Famiglia preferita** di ogni giocatore.

(1) *Per semplificare, chiamiamo Tossica, una pianta potenzialmente pericolosa. In realtà, la maggior parte di queste piante può possedere delle proprietà benefiche se utilizzate correttamente. In altre parole, come giustamente afferma Paracelso (considerato il padre della tossicologia): "Tutto è veleno, niente è veleno... È una questione di dosaggio".*

(2) Queste piante sono frutto della nostra fantasia. Non esistono realmente.

■ Scopo del gioco

Registrare il maggior numero possibile di punti raccogliendo le migliori piante medicinali e realizzando degli **Infusi**.

Preparazione (vedi **pagina 2**)

Il giocatore più giovane è chiamato *Mazziere* e distribuisce, a faccia in giù, 1 carta *Raccoglitore* a ciascuno dei giocatori (compreso sé stesso). Ogni giocatore visualizza segretamente la sua carta e la tiene coperta davanti a sé. Queste carte non vengono giocate, ma assegnano *Bonus* di punti in base alla *Famiglia Preferita* del *Raccoglitore* (vedi *Calcolo dei punti*).

Per 2 giocatori:

Con 2 giocatori, ognuno gioca per sé.

Le *Famiglie* delle **Foreste**, dei **Fiumi** e delle **Praterie** sono eliminate dal gioco, così come i *Raccoglitori* ad esse associati (*Diviciacos*, *Théophraste* e *François-Joseph Cazin*). Il *Mazziere* distribuisce **15 carte** ad ogni giocatore.

Per 3 giocatori:

Con 3 giocatori, ognuno gioca per sé.

Le *Famiglie* dei **Fiumi** e delle **Praterie** sono eliminate dal gioco, così come i *Raccoglitori* ad esse associati (*Théophraste* e *François-Joseph Cazin*). Il *Mazziere* distribuisce **12 carte** ad ogni giocatore.

Per 4 giocatori:

Con 4 giocatori, i giocatori giocano in squadre di 2 e si affrontano messi di fronte, in diagonale (come nella *Briscola*). Il *Mazziere* distribuisce **13 carte** ad ogni giocatore.

Ogni giocatore legge segretamente le sue carte.

Le carte rimanenti sono poste scoperte accanto all'*Area di Gioco* e il *Mazziere* sceglie tra di esse la *Famiglia* che sarà il Valore **Aggiunto** per tutta la durata della *Mano*. Se le carte rimanenti sono tutte carte *Speciali* (senza *Famiglia*), il *Mazziere* sceglie lui stesso il Valore **Aggiunto**. Con 4 giocatori, rimane una sola carta.

■ **Svolgimento**

La partita si gioca in **senso orario**.

Il *Mazziere* mette una carta della sua mano al centro dell'*Area di Gioco*. I giocatori a seguire fanno lo stesso, rispettando la *Famiglia* della prima carta.

Esempio: Se il *Mazziere* ha giocato una carta *Foresta*, gli altri giocatori devono obbligatoriamente giocare una carta *Foresta* (se non lo desiderano non sono obbligati a giocare una carta di valore superiore).

Alla fine del giro completo, quando tutti i giocatori hanno giocato, il giocatore con la carta dal valore più elevato vince la *Raccolta* (la *Carta*).

Se un giocatore non ha una carta corrispondente alla *Famiglia* richiesta, deve giocare una carta *Valore Aggiunto*. Una carta *Valore Aggiunto* è sempre più forte di qualsiasi altra carta di un'altra *Famiglia*. Se si giocano più carte *Valore Aggiunto*, quella con il valore più alto vince la *Raccolta*.

Se un giocatore non ha una carta corrispondente alla *Famiglia* richiesta, né un *Valore Aggiunto*, deve scartare una delle sue carte. Il valore di questa carta viene ignorato per questa *Raccolta* (ma conterà per il calcolo dei punti alla fine della *Mano*).

Se viene giocata una carta *Speciale*, si applicano le sue funzioni come descritto nel paragrafo *A proposito delle carte*.

La *Raccolta* è collocata in modo ben visibile di fronte al giocatore che l'ha vinta (con 4 giocatori, le *Raccolte* sono gestite da un solo giocatore per squadra). Il giocatore può classificare le sue *Raccolte* come vuole: per *Valori*, per *Infusi*... (vedi **pagina 62**).

Il giocatore che si è aggiudicato la *Raccolta* precedente diventa il *Mazziere* per il giro successivo.

■ Fine della mano

La *Mano* termina quando tutte le *Meraviglie* in gioco sono state raccolte (anche se i giocatori hanno ancora delle carte in mano).

■ Calcolo dei punti

1 • Valori: Ogni giocatore (o squadra) somma i *Valori* delle carte raccolte (le piante *Tossiche* sottraggono 3 punti ciascuna). Le carte che non sono state raccolte durante la *Mano* precedente non fanno guadagnare punti.

Nota: Se tutti i giocatori sono d'accordo, all'inizio del gioco è possibile decidere di sottrarre il valore delle carte rimanenti in mano dal totale dei punti guadagnati durante la *Mano*.

2 • Bonus: Oltre a questi punti, ci sono anche i bonus delle carte *Raccoglitori*. Ciascuna carta offre un *Bonus* di x2 punti per ogni carta della *Famiglia* interessata: **Jeanne Barret** per le piante della *Famiglia Comuni*, **Diviciacos** per le *Foreste*, **Théophraste** per i *Fiumi*, **Sainte Hildegarde de Bingen** per i *Giardini*, **Anna Atkins** per le *Lande*, **François-Joseph Cazin** per le *Praterie* e **Jean Maisson** per le *Aromatiche*.

Esempio: Il giocatore con la carta *Diviciacos* ha raccolto le seguenti piante: *Rosmarino*, *Betulla*, *Mughetto* e *Drosera*. Queste carte gli valgono rispettivamente: 2 punti, 8 punti (4 x2), -6 punti (-3 x2) e 10 punti, per un totale di 14 punti.

3 • Infusi (vedi *pag. 57-58-59*): Alcune carte mostrano uno (o più) simboli che indicano che queste piante sono utilizzate insieme, negli *Infusi* per combattere alcune malattie. Gli *Infusi* sono **combinazioni** realizzate mettendo insieme **almeno 2 carte Piante** (con 2 o 3 giocatori) o **almeno 3 carte Piante** (con 4 giocatori) tra quelle richieste per la loro composizione. Ciascuna di esse offre **un Bonus di 30 punti** al giocatore (o alla squadra) che se li è aggiudicati **+ 10 punti per ogni carta Pianta aggiuntiva**. Una *Pianta* può essere contata in più *Infusi*.



Antistress (4/3/2)⁽⁴⁾ : *Rosmarino*,
Ribes nero, *Lavanda*, *Angelica*.



Detox (3/3/2)⁽⁴⁾ : *Malva selvaggia*,
Ginepro, *Sambuco*.





Tónico (3/3/2)⁽⁴⁾ : *Rosa canina*,
Menta pepata, *Liquirizia*.



Notte Pacifica (3/3/2)^(4/5) :
Biancospino, *Rosa di Damasco*,
Asperula odorosa.

 **Femminile (4/3/2)⁽⁴⁾** : *Achillea millefoglio, Salvia officinale, Badiana, Fiordaliso dei campi.*

 **Profilo (5/3/2)⁽⁴⁾** : *Rosmarino, Regina dei prati, Malva selvatico, Erica calluna, Mirtillo.*

 **Articolazione (5/3/2)⁽⁴⁾** : *Ribes nero, Regina dei prati, Millefoglio achillea, Grande ortica, Predica dei campi.*

 **Raffreddore (4/3/2)⁽⁴⁾** : *Lavanda, Menta pepata, Malva selvaggia, Sambuco.*

 **Epatica (3/3/2)⁽⁴⁾** : *Dente di leone, Rosmarino, Camomilla.*

 **Circolazione (3/3/2)⁽⁴⁾** : *Ribes nero, Marigold, Achillea millefoglio.*

 **Vie Respiratorie (3/3/2)⁽⁴⁾** : *Eucalipto, Lavanda, pino silvestre.*

 **Digestiva (3/3/2)⁽⁴⁾** : *Anice verde, Melassa officinale, Badiana.*

Esempio: la tisana *Antistress* contiene le seguenti piante: *Rosmarino, Angelica, Ribes nero* e *Lavanda*. Se il giocatore *Raccoglie* 2 o 3 di queste 4 piante (a seconda del numero dei giocatori nel gioco), ottiene 30 punti, se ne ha 1 in più, ottiene 40 punti.

(3) Queste piante non sono presenti nel gioco. Forse in una futura edizione?

(4) La prima cifra indica il **numero di piante disponibili** nel gioco per realizzare l'Infuso. La seconda cifra indica il **numero di piante necessarie** per realizzare l'Infuso, **con 4 giocatori**. La terza cifra indica il **numero di piante necessarie** per realizzare l'Infuso, **con 2 o 3 giocatori**.

(5) Con 2 giocatori, è impossibile realizzare l'Infuso **Notte Piacevole**.

■ Fine della partita

La partita termina dopo **7 Mani** (siete liberi di aumentare o diminuire il numero delle *Mani*). Vince il giocatore (o la squadra) con il punteggio più alto.

Modalità SOLO • Per 1 giocatore

■ Scopo del gioco

Creare più *Infusi* possibili prima che arrivi l'ultimo *Raccoglitore*.

■ Preparazione

Togliere le 4 carte *Speciali* di gioco, non verranno utilizzate. Isolare le carte *Raccoglitori* dal resto delle carte. Mescolare le carte e dividerle in 2 mazzetti uguali. Posizionare uno dei mazzetti accanto all'*Area di Gioco*, a faccia in giù, per formare il *Mazzo*. Mescolare i *Raccoglitori* con il secondo mazzetto e posizionarlo di fronte a voi per formare l'*Ambiente*. Prendere 5 carte dal *Mazzo* per formare la vostra *Mano* di partenza.

■ Svolgimento

Girare la prima carta dell'*Ambiente*, visionarla e opporvi con una carta della vostra mano. Non siete obbligati a rilanciare. Le *Famiglie di Piante* non vengono utilizzate.

Ci sono 4 possibilità:

- 1 • Se il *Valore* della vostra carta è **uguale o superiore** a quella dell'*Ambiente*, *Raccogliete* entrambe le carte. Se la *Raccolta* contiene una (o due) piante usate in un *Infuso*, posizionatela davanti a voi scoperta, altrimenti scartatela.
- 2 • Se il *Valore* della vostra carta è **inferiore** a quella dell'*Ambiente*, scartatele (anche se possono essere utilizzati per l'*Infuso*).
- 3 • Se la carta dell'*Ambiente* è una **Meraviglia**, scartatela e *Raccogliete* o scartate qualsiasi carta dalla *Mano*. Ad esempio, è possibile *Raccogliere* una pianta usata in un *Infuso* o scartare una pianta senza importanza.
- 4 • Se la carta dell'*Ambiente* è un *Raccoglitore*, mettetela da parte.

Girare poi una nuova carta dall'*Ambiente* e procedere in questo modo fino alla fine della partita.

Quando tutte e 5 le vostre carte sono state giocate, estraetene altre 5 dal *Mazzo*.

■ Fine della partita

La partita termina quando tutti i *Raccoglitori* sono stati rivelati.

■ Calcolo dei punti

Il calcolo dei punti tiene conto solo degli Infusi. Gli Infusi sono combinazioni realizzate unendo almeno 2 carte Piante tra quelle richieste per la loro composizione. Ogni Infuso prevede un Bonus di **20 punti + 10 punti per Pianta aggiuntiva**. Una Pianta può essere contata in più Infusi.

Esempio: la tisana *Anti-Stress* contiene le seguenti piante: *Rosmarino*, *Angelica vera*, *Ribes nero* e *lavanda*. Se *Raccogliete* 2 di queste 4 piante, ottenete 20 punti, se ne *Raccogliete* 1 o 2 in più, totalizzerete 30 o 40 punti.

Het is een aantal jaren geleden dat ik een bordspel wilde maken, waarin we elementen zouden vinden die bijdragen aan de kennis van aromatische en medicinale planten.

*Dankzij het bedrijf Corr ezienne **ROBIN RED GAMES**, kunnen we dit **leuke en informatieve** project realiseren. Maar meer nog, hoop ik dat de spelers zullen delen in de **gevoeligheid van het plantenleven**, hun subtiel en oorspronkelijke wereld door het ontwerp van het spel en de kwaliteit van de tekeningen, die worden aangeboden door Pascal Boucher.*

*Dit kleine avontuur om samen **met familie of vrienden** te delen, helpt ook om te begrijpen, dat het noodzakelijk is om bronnen te beschermen en om enkele eenvoudige elementen van **wetenschap, mytheologie en ecologie** te ontdekken of te herontdekken.*

*Je zult sporen vinden van de geschiedenis van de volgende fantastische ambachten of functies: **druiden, apothekers, kruidendokters en plantkundigen, ontdekkingsreizigers...***

*Je zult **territoria** en gebieden tegenkomen met bepaalde ecologische kenmerken.*

*Ik hoop dat door deze game onze passie voor **planten wordt verspreid**. Ze zijn van fundamenteel belang in de geschiedenis van de mensheid en stellen ons in staat een deel van de vragen van onze tijd te beantwoorden.*

Jean Maison .
Le Comptoir d'Herboristerie



OFFICIALIS is een kaartspel waarin spelers scherpzinnige Plukkers belichamen en wilde gebieden doorkruisen op zoek naar medicinale planten. Het spel heeft 49 verschillende planten met aangetoonde goede eigenschappen en 4 speciale kaarten. Alleen of in teamverband moeten spelers slim strijden om de beste planten voor hun tegenstander(s) te verzamelen.

.....

■ Over de kaarten... (cf. page 60-61)

OFFICIALIS estaat uit 7 grote **Plantenfamilies**: de **Wijdverspreide, Bos-, Rivier-, Tuinen, Heide-, Weide-, Berg-en Aromatische** planten.

Bij iedere Familie horen **7 kaarten**:

- **5 heilzamePlanten** genummerd van 1 tot 6 op basis van hun waarde.
- **1 Zeldzame** kaart, dit is een zeer zeldzame nuttige Plant met een Waarde van 10 punten.
- **1 Toxische** kaart (1), dit is een gevaarlijke Plant met een Waarde van -3 punten.

De familie van **Aromatische** planten is een uitzondering omdat deze bestaat uit gewone alledaagse planten en daarom geen Zeldzame of Toxische plant bevat. De planten hebben daarom waarden van 1 tot 7.

De game heeft ook **4 kaarten** met **speciale** vaardigheden:

- Met de **Maisonus Officialis-kaart**⁽²⁾ kan de speler, die hem bezit elke Oogst zeker binnenhalen, maar hij verdient geen punten mee.
- De **kaart Salvia Maria**⁽²⁾ levert een Bonus van 20 punten op aan het einde van de ronde voor diegene, die hem heeft Geoogst en heeft een waarde van 2 punten.
- De **Mortifera**⁽²⁾ **kaart** zorgt ervoor dat de speler, die of het team, dat de kaart heeft Geoogst 20 punten verliest aan het einde van de ronde. Hij heeft een

waarde van 4 (deze Waarde wordt niet meegerekend bij het berekenen van de punten).

- De **Paracelsus**-kaart geeft, als hij gespeeld wordt, de waarde 5 aan alle planten, die tijdens de beurt worden gespeeld (zelfs de giftige planten, de Salva Maria en de Mortifera). Paracelsus heeft de Waarde 6, dus hij wint de Slag (de Paracelsus-kaart wordt alleen overtroffen door Maisonnus Officinalis). Het is belangrijk om deze Slagkaart opzij te leggen, omdat u anders de punten ervan zou kunnen vergeten bij het tellen aan het einde van de Ronde.

De laatste 7 kaarten zijn de **Plukkers**. Ze kunnen niet worden gespeeld en worden gebruikt om de **Voorkeursfamilie** van elke speler te definiëren.

De laatste 8 kaarten zijn de **Plukkers**. Ze kunnen niet worden gespeeld en worden gebruikt om de **Voorkeursfamilie** van elke speler te definiëren.

(1) Voor het gemak spreken we van Toxisch bij een plant die potentieel gevaarlijk is. In werkelijkheid kunnen de meeste van deze planten gunstige eigenschappen hebben, als ze op de juiste manier worden gebruikt. Met andere woorden, zoals Paracelsus zegt (hij wordt beschouwd als de vader van de toxicologie): « Alles is vergif, niets is vergif ... het is een kwestie van dosering.»

(2) Deze planten zijn pure fantasieën van ons. Ze bestaan niet.

.....

■ Doel van het spel

Behalen van het **grootste aantal puntenen** door de beste medicinale planten te verzamelen en **Kruidentheeën** te maken.

■ Voorbereiding (cf. *page 2*)

De jongste speler wordt aangewezen als Deler en geeft, gesloten, 1 Plukkerkaart aan elke speler (inclusief zichzelf). Elke speler bekijkt heimelijk zijn kaart en legt deze,

gesloten, voor zich neer. Deze kaarten worden niet gespeeld, maar ze leveren bonuspunten op volgens de Voorkeursfamilie van de Plukker (zie Puntenberekening).

De Deler legt vervolgens de 10 Speciale kaarten apart van de rest van het spel.

Voor 2 Spelers:

Met 2 spelers speelt iedereen voor zichzelf.

De Families **Bossen**, **Rivieren** en **Weilanden** worden uit het spel verwijderd, evenals de Plukkers, die daarbij horen (*Diviciacos*, *Theophrastus* en *François-Joseph Cazin*). De Deler verdeelt **15 kaarten** aan elke speler.

Voor 3 Spelers:

Met 3 spelers speelt iedereen voor zichzelf.

De families **Rivieren** en **Weilanden** worden uit het spel verwijderd, evenals de Plukkers, die daarbij horen (*Theophrastus* en *François-Joseph Cazin*). De Deler verdeelt **12 kaarten** aan elke speler.

Voor 4 Spelers:

Bij 4 spelers spelen spelers in teams van 2 en zitten ze tegenover elkaar, diagonaal (zoals bij Klaverjassen). De Deler verdeelt **13 kaarten** aan elke speler.

Elke speler bekijkt heimelijk zijn kaarten.

De overgebleven kaarten worden open, met de beeldzijde naar boven, Opzij, naast het speelveld gelegd en de Deler kiest daaruit, de Familie, die Troef is gedurende de Ronde. Als de resterende kaarten allemaal Speciale kaarten zijn (zonder Familie), kiest de donor zelf de Speelkaart. In sommige gevallen is er mogelijk nog maar één kaart over.

■ Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

De Deler plaatst een kaart uit zijn hand in het midden van de speelveld. De volgende spelers doen hetzelfde met respect voor de Familie van de eerste kaart.

Voorbeeld : als de Deler een Bos-kaart heeft gespeelde moeten de andere spelers verplicht een Bos-kaart te spelen (ze zijn niet verplicht om een hogere waarde-kaart te plaatsen als ze dat niet willen).

Aan het einde van de volledige beurt, als alle spelers hebben gespeeld, wint de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, de **Verzameling** (de Slag).

Als een speler geen kaart heeft, die overeenkomt met de gevraagde Familie, moet hij een Troefkaart spelen. Een Troefkaart is altijd sterker dan elke andere kaart in een andere Familie. Als er meer dan één Troefkaart wordt gespeeld, wint de kaart met de hoogste waarde de Verzameling.

Als een speler geen kaart heeft, die overeenkomt met de gevraagde Familie en geen Troef heeft, moet hij een van zijn kaarten bijgooien. De waarde van deze kaart wordt niet meegeteld voor deze Verzameling (maar wordt meegeteld bij de berekening van de punten aan het einde van de Ronde).

Als een Speciale kaart wordt gespeeld, worden de gevolgen hiervan berekend zoals hierboven in Over de kaarten is beschreven.

De Verzameling wordt zichtbaar neergelegd voor de speler, die hem heeft gewonnen (met 4 of 6 spelers worden de Verzamelingen beheerd door slechts één speler van elk team). De speler kan zijn Verzamelingen indelen zoals hij wil: op basis van waarden, op basis van de kruidentheeeën... (cf. **page 62**).

De speler die de vorige Verzameling won, wordt de Deler voor de volgende beurt.

■ Einde van de Ronde

De Ronde eindigt als alle **Zeldzame** kaarten in het spel zijn verzameld (zelfs als de spelers nog kaarten in de hand hebben).

■ Punten Berekenen

1 • De waardes : Elke speler (of elk team) telt de waarden op van de kaarten, die hij heeft verzameld (toxische planten halen er elk 3 punten af). De kaarten, die niet zijn verzameld in de afgelopen Ronde verdienen geen punten.

Opmerking: als alle spelers het ermee eens zijn, kun je aan het begin van het spel overeenkomen om de waarde van de kaarten, die overgebleven zijn in de hand af te trekken van de totale punten verdiend tijdens de Ronde.

2 • Bonussen : Bij deze punten komen de bonussen van de Plukkerskaarten. Elk van hen geeft een bonus van x2 de punten voor elke kaart van de betreffende Familie: **Jeanne Barret** voor de planten van de Familie *Wijdverspreide* planten, **Diviciacos** voor de *Bossen*, **Théophraste** voor de *Rivieren*, **Sainte Hildegarde de Bingen** voor de *Tuinen* **Anna Atkins** voor de *Heidevelden*, **François-Joseph Cazin** voor de *Weilanden* en **Jean Maison** voor de *Aromatische* kruidenplanten.

Voorbeeld: De speler met de Diviciacos-kaart heeft de volgende planten verzameld: rozemarijn, berk, lelietje van dalen en Zonedauw. Deze kaarten leveren hem respectievelijk op: 2 punten, 8 punten (4 x2), -6 punten (-3 x2) en 10 punten, dus een totaal van 14 punten.

3 • Les infusions (cf. *page 57-58-59*) : Sommige kaarten tonen een (of meer) symbool/symbolen om aan te geven dat deze Planten samen Kruidenthee vormen om bepaalde ziektebeelden te bestrijden. De Kruidentheeën zijn **combinaties** gemaakt door het combineren van ten **minste 2 Planten-kaarten** (met 2 of 3 spelers) of ten **minste 3 Planten-kaarten** (met 4 spelers), die nodig

zijn om ze samen te stellen. Elk van hen levert een **bonus op van 30 punten** voor de speler (of het team), die de thee heft gemaakt **+ 10 punten per extra Plantkaart heeft gemaakt**. Een Plant kan in verschillende Kruidentheeën worden meegesteld.



Antistress (4/3/2)⁽⁴⁾ : Rozemarijn, Zwarte bes, Lavendel, Engelwortel.



Detoxicatie (3/3/2)⁽⁴⁾ : Groot kaasjeskruid, Jeneverbes, Vlier.



Tonic (3/3/2)⁽⁴⁾ : Hondсроos, Pepermunt, Zoethout.



Rustige nacht (3/3/2)^(4/5) : Meidoorn, Damascus roos, Lievevrouwebedstro.



Vrouwelijk (4/3/2)⁽⁴⁾ : Duizendblad, Salie, Steranijs, Korenbloem.



Lijn (5/3/2)⁽⁴⁾ : Rozemarijn, Moerasspirea, Groot kaasjeskruid, Struikhei, Bosbes.



Gewricht (5/3/2)⁽⁴⁾ : Zwarte bes, Moerasspirea, Duizendblad, Grote brandnetel, Heermoes.



Verkoudheid (4/3/2)⁽⁴⁾ : Lavendel, Pepermunt, Groot kaasjeskruid, Vlier.



Leverontsteking (3/3/2)⁽⁴⁾ : Paardenbloem, Rozemarijn, Echte Kamille.



Bloedsomloop (3/3/2)⁽⁴⁾ : Zwarte bes, Goudsbloem, Duizendblad.



Luchtwegen (3/3/2)⁽⁴⁾ : Gomboom, Lavendel, Grove den.



Verteren (3/3/2)⁽⁴⁾ : Anijs, Citroenmelisse, Steranijs.

Voorbeeld: de Anti-stresskruidenthee bevat de volgende planten: Rozemarijn, Echte engelwortel, Zwarte bes, Lavandin. Als de speler 2 of 3 van deze 4 planten verzamelt (afhankelijk van het aantal spelers in het spel), scoort hij 30 punten, als hij er nog 1 heeft, scoort hij 40 punten.

⁽⁴⁾ Het 1e cijfer geeft het aantal **beschikbare** planten in het spel aan om Kruidenthee te maken. Het 2e cijfer geeft het aantal planten aan dat **nodig** is om de Kruidenthee te maken, **met 4 spelers**. Het 3e cijfer geeft het aantal planten aan dat **nodig** is om de Kruidenthee te maken, **met 2 of 3 spelers**.

⁽⁵⁾ Met 2 spelers is het onmogelijk om de Kruidenthee Vredige **Nachtrust** te maken.

■ Einde van het spel

Het spel eindigt na **8 Rondes**. De speler (of het team) met de hoogste score wint.

.....

Modo SOLO - Voor 1 Speler:

■ Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk Kruidentheeën voor de komst van de laatste Plukker.

■ Voorbereiding

Verwijder alle Speciale kaarten uit het spel, ze zullen niet worden gebruikt.

Leg de Plukkaarten apart van de rest van de kaarten.

Schud de kaarten en deel ze in 2 gelijke stapels.

Leg een van de stapels naast het Speelveld, gesloten met de afbeelding naar beneden, om de Houweel te vormen.

Meng de plukkers met de 2e stapel en leg deze voor u om de Omgeving te vormen.

Verzamel 5 kaarten van de houweel om je starthand te vormen.

■ Spelverloop

Draai de eerste kaart van de Omgeving om, neem er kennis van en neem een kaart uit uw hand. U hoeft niet te overbieden. De Plantenfamilies worden niet gebruikt.

Er zijn **4 mogelijkheden**:

- 1 • Als de waarde van uw kaart **gelijk** is aan of **hoger** is dan die van de Omgeving, verzamelt u de 2 kaarten. Als de Verzameling een (of twee) planten bevat, die in een kruidenthee wordt/worden gebruikt, leg die dan open voor u, of gooi die weg.
- 2 • Als de waarde van uw kaart **lager** is dan die van de Omgeving, gooit u die weg (zelfs als ze in de kruidenthee kunnen worden gebruikt).
- 3 • Als de Omgevingskaart een **Zeldzame** kaart is, gooi deze weg en Verzamel of gooi een willekeurige kaart uit uw hand. U kunt bijvoorbeeld een plant Verzamelen, die in de Kruidenthee wordt gebruikt of een oninteressante plant weggooien.
- 4 • Als de Omgeving een **Plukker** is, leg deze dan opzij.

Ga dan terug naar een nieuwe kaart van de Omgeving en ga door tot het einde van het spel.

Als uw 5 kaarten gespeeld zijn, neem dan 5 nieuwe kaarten uit de Houweel.

■ Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle Plukkers zijn open liggen.

■ Punten Berekenen

De berekening van punten houdt alleen rekening met Kruidentheeën. De Kruidenthee zijn combinaties, die worden gemaakt door ten minste **2 Plantenkaarten** te combineren, die noodzakelijk zijn voor hun samenstelling. Elke Kruidenthee levert een bonus van **20 punten + 10 punten** per extra Plantenkaart. Een Plant kan in verschillende Kruidentheeën worden meegeteld.

■ **Voorbeeld:** de Anti-stresskruidenthee bevat de volgende planten: Rozemarijn, Echte engelwortel, Zwarte bes, Lavandin. Als je 2 van deze 4 planten Verzamelt, scoort u 20 punten, als u er 1 of 2 extra verzamelt, krijgt u 30 of 40 punten.

☒ Anti-Stress (4/3/2)⁽⁴⁾ : romarin, cassis, lavandin, angélique vraie, pomme sauvage⁽³⁾.



☒ Detox (3/3/2)⁽⁴⁾ : mauve sauvage, chicorée⁽³⁾, guimauve⁽³⁾, genévrier, sureau, bardane⁽³⁾.



☒ Tonique (3/3/2)⁽⁴⁾ : églantier, menthe poivrée, réglisse, hibiscus⁽³⁾



☒ Nuit Paisible (3/3/2)⁽⁴⁾⁽⁵⁾ : aubépine, oranger amer⁽³⁾, rose de Damas, aspérule odorante, passiflore⁽³⁾.



☒ Féminine (4/3/2)⁽⁴⁾ : framboisier⁽³⁾, achillée millefeuille, sauge officinale, badiane, menthe nanah⁽³⁾, bleuet des champs, basilic⁽³⁾.



☒ Circulation (3/3/2)⁽⁴⁾ : vigne rouge⁽³⁾, cassis, souci commun, achillée millefeuille.



58 • Infusions

⌘ Silhouette (5/3/2)⁽⁴⁾ : romarin, reine des prés, mauve sauvage, bruyère callune, myrtille.



⌘ Articulation (5/3/2)⁽⁴⁾ : cassis, reine des prés, achillée millefeuille, grande ortie, prêle des champs.



⌘ Voies Respiratoires (3/3/2)⁽⁴⁾ : marjolaine⁽³⁾, eucalyptus, aunée⁽³⁾, lavandin, hysope⁽³⁾, pin sylvestre.



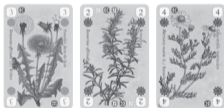
⌘ Digestive (3/3/2)⁽⁴⁾ : anis vert, verveine⁽³⁾, mélisse officinale, badiane, guimauve⁽³⁾.



A Vos Souhais (4/3/2)⁽⁴⁾ : lavandin, menthe poivrée, mauve sauvage, sureau, bourrache⁽³⁾.



L'hépatante (3/3/2)⁽⁴⁾ : pissenlit, dent-de-lion, romarin, camomille matricaire, chardon marie⁽³⁾, chicorée⁽³⁾, artichaut⁽³⁾, gentiane jaune⁽³⁾.



60 • Familles

Communes / Communes / Comunes / Gemeinen / Comuni / Wijdverspreide



Forêts / Forests / Bosques / Waldpflanzen / Foreste / Bos-

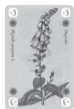


Rivières / Rivers / Ríos / Bachpflanzen / Fiumi / Rivier-



Jardins / Gardens / Jardines / Gartenpflanzen / Giardini / Tuinen



Landes / Moors / Arbustos / Heidepflanzen / Lande / Heide-*Prairies / Meadows / Praderas / Pariertes / Praterie / Weide-**Aromatiques / Aromatics / Aromáticas / Aromatischen / Aromatiche / Aromatische**Spéciales / Spécials / Especiales / Spezialkarten / Speciali / Speciales*

**Infusions, Infusions, Infusiones,
Infusions, Infusi, Infusions.**



Player



**Main, Hand, Mano, Hand,
Mano, Hand.**



**Cueilleur, Picker, Recolector,
Sammler, Raccoglitore, Plukker.**



LOT N° 0419

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu, réalisé en France (Corrèze)

Création, Graphisme & Rédactionnel : Pascal Boucher



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Petites pièces, risque d'étouffement.



Découvrez les règles d'*OFFICINALIS* en vidéo sur...

www.robinredgames.com