

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Flora color



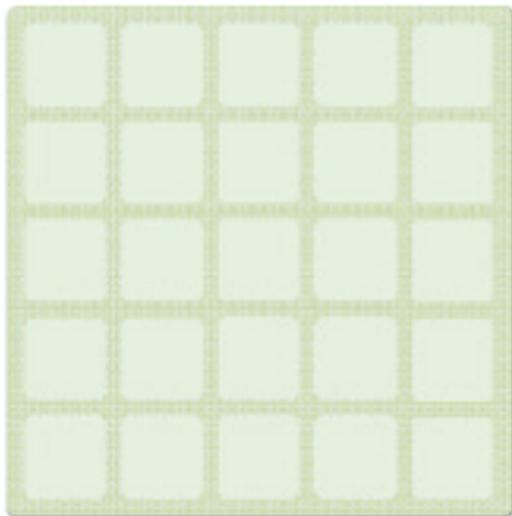
5-10

ans years
anos Jahre



Flora color

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X42



X22



X8



X8



X4

F Règle du jeu

Flora color



Contenu : 1 plateau, 42 cartes " fleur ", 8 cartes " ? ", 8 cartes " arrosoir ", 22 cartes " bouquet ", 4 pions jardinier.

But du jeu : Être le 1^{er} à gagner 8 points en réalisant des bouquets

Préparation du jeu :



Mélanger les cartes " fleur " et les cartes " ? ".
Poser 25 cartes sur le plateau, faces " fleur " ou " ? " visibles. Poser les cartes restantes en pile, faces cachées. Mélanger les cartes " bouquet ".
Poser 4 cartes faces visibles à côté du plateau.
Poser les cartes restantes en pile, faces cachées.
Chaque joueur reçoit 2 cartes " arrosoir ", choisit un pion et le pose au bord du plateau face à une des cartes.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 - Écllosion de nouvelles fleurs :

S'il le souhaite, et en utilisant une carte " arrosoir ", chaque joueur peut faire éclore de nouvelles fleurs sur le plateau. Il défausse alors une carte " arrosoir " et remplit le plateau (sauf sur les cases où il y a déjà un pion " jardinier ") avec les cartes " fleur " et " ? " (Faces " fleur " et " ? " visibles).

Si le tas est terminé, on en reconstitue un avec les cartes " fleur " et " ? " défaussées, après les avoir mélangées.

2 - Déplacement du pion jardinier et réalisation de l'action correspondante:

Le joueur déplace son jardinier d'une case horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale)

- La case sur laquelle le jardinier se pose contient une fleur de couleur primaire (rouge, jaune ou bleu) : le joueur la ramasse et la pose devant lui face visible.



- La case sur laquelle se pose le jardinier contient une fleur de couleur secondaire (orange, vert, violet) :
- **1^{er} cas :** Il possède les 2 cartes de couleur primaire permettant de reconstituer cette couleur secondaire. Il rejette au pot ses 2 cartes et prend la fleur de couleur secondaire qu'il pose alors devant lui face visible.
- **2^{ème} cas :** Il n'a pas les cartes requises : il pose uniquement son pion sur cette carte sans la prendre.
- **La case sur laquelle se pose le jardinier contient un point d'interrogation :** Le joueur retourne la carte et effectue l'action immédiatement :
Fleur fanée : Le joueur se défausse d'une de ses cartes fleur (s'il en a une devant lui)
Voleur : Le joueur vole la carte de son choix dans le jeu d'un autre joueur et la pose devant lui. (Si au moins un des autres joueurs a des cartes devant lui)
Échange : Le joueur échange une de ses cartes fleur avec la carte fleur d'un autre joueur. (Si au moins un des autres joueurs a des cartes devant lui)
- La case sur laquelle se pose le jardinier ne contient plus de carte, rien ne se passe. Le jardinier reste là jusqu'au tour suivant.

3 - Réalisation d'un bouquet :

Si le joueur possède devant lui des fleurs lui permettant de constituer un des 4 bouquets retournés à côté du plateau, il défausse les cartes fleurs correspondantes, prend le bouquet qu'il pose devant lui puis retourne une nouvelle carte bouquet (de sorte qu'il y en ait toujours 4 visibles sur le côté du plateau).

NB1 : le joueur peut effectuer plusieurs bouquets lors de son tour de jeu.

NB2 : le joueur n'est pas obligé d'effectuer un bouquet (il peut vouloir conserver ses fleurs pour constituer un bouquet valant davantage de points)

4- Défausse des fleurs excédentaires:

Les joueurs ne peuvent posséder devant eux que **5 fleurs** au maximum. S'ils en cueillent une 6^{ème} il leur faut en défausser une (au choix) au pot.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné 8 points avec les bouquets qu'il a réalisés.



=



= 1 point