

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Bella Blümchen



Bella Little Flower • Jolie Fleurette • Bella Bloempje
Bellaflor • Belfiorella

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Jolie Fleurette

Un jeu de dé tout en couleurs, pour 2 à 4 cueilleurs de fleurs de 3 à 6 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Stephanie Roehe
Durée de la partie : env. 10 minutes



Qu'y a-t-il de plus joli au monde que les fleurs ? Rien du tout, trouve Jolie Fleurette ! Elle adore se promener dans les prés toute la journée, observer les papillons et cueillir des fleurs. Elle se pare des plus belles en se les mettant derrière l'oreille ou confectionne des colliers ou des couronnes de fleurs, pour elle ou ses amis. Peux-tu aider Fleurette à ramasser des fleurs ?

Contenu du jeu

- 1 Jolie Fleurette
- 1 pré fleuri
- 24 fleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Vous ramassez des fleurs ! Pour cela, vous lancez le dé et avancez Fleurette du nombre correspondant de cases sur le parcours du pré fleuri. Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, vous la/les récupérez. Ensuite, vous retournez une autre fleur et la posez contre la case de couleur correspondante du parcours. Celui qui aura récupéré le plus de fleurs à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Posez le pré de fleurs au milieu de la table et mettez Fleurette sur n'importe quelle case. Mélangez les fleurs et répartissez-les, faces cachées, autour du pré en laissant un petit écart. Ensuite, retournez deux fleurs et posez-les, faces visibles, à côté de la case de la couleur correspondante du pré. Les fleurs identiques seront posées les unes sur les autres. Préparez le dé.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli un bouquet de fleurs en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un, deux ou trois points**
Avance Fleurette du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Fleurette**
Avance Fleurette sur n'importe quelle case.

Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, tu la/les récupères et la/les poses devant toi. Si l'emplacement à côté de la case est vide, tu n'as pas de chance.

Ensuite, tu retournes une nouvelle fleur et la poses, face visible, contre la case du pré de couleur correspondante. S'il n'y a plus de fleurs faces cachées, tu ne peux plus en poser.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque toutes les fleurs ont été récupérées par les joueurs. Chaque joueur empile ses fleurs. Celui qui aura la plus haute pile de fleurs gagne la partie et est récompensé par Fleurette qui lui remet une couronne de vainqueur ... évidemment une couronne de fleurs ! En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Variante pour cueilleurs de fleurs expérimentés

Après avoir lancé le dé, vous avez le choix d'avancer Fleurette soit dans le sens des aiguilles d'une montre soit dans le sens inverse.



L'auteur



Alain Rivollet est né dans les Alpes françaises à St Jeoire. Il est opérateur 3D, enseigne les mathématiques dans un lycée et a deux enfants. Il y a une quinzaine d'années, il lui est venu à l'esprit que les jeux de damier étaient trop « plats ». Depuis lors, il est passionné pour les jeux en 3D, dans lesquels les joueurs doivent « structurer » leurs capacités et empiler les accessoires de jeu. Jusqu'à présent, une dizaine de ses œuvres a été publiée. Chez HABA ont été édités *Attention : stationnement interdit* et *Cubus magicus*.

Pour Marie et Owo, et mes enfants Daphné et Gaétan.

L'illustratrice



Stephanie Roehle est née en 1975 à Braunschweig. Elle a fait des études de communication visuelle à l'École supérieure des beaux-arts de Kassel. Depuis 2000, elle travaille comme illustratrice et auteure freelance. On peut voir ses illustrations, entre autres, dans des livres d'images et de jeux, des magazines, sur des jeux, des cartes postales et même de la vaisselle. Actuellement, Stephanie Roehle vit à Kassel, entourée d'une bande d'animaux en peluche boute-en-train.

Pour Miko et le petit Vincent qui devra encore un peu grandir avant de pouvoir cueillir des fleurs.