

 Paul-Henri ARGOT

 Julie GRUET

FLOWERS



1 - 4



7 +



20'

Placez au mieux les valeurs pour marquer avec les couleurs !



But du Jeu

Créez votre zone de jeu en disposant au mieux les cartes devant vous.

- _ Respectez les conditions liées aux valeurs pour maintenir vos cartes.
- _ Marquez des points avec vos familles de couleurs.

Attention, les cartes qui ne respecteront pas les conditions vous feront perdre des points !

Matériel

- La règle du jeu
- 108 cartes réparties en 4 couleurs : jaune / rouge / bleu et vert avec 3 cartes 1, 6 cartes 2, 8 cartes 3, 10 cartes 4 dont 3 avec des papillons
- 4 cartes « départ » violettes pour la variante « Summer »
- Un carnet de score
- 2 cartes gabarits (identiques) pour former les piles de cartes en fonction du nombre de joueurs :

 : environ 40 cartes par tas (2 tas)

 : environ 25 cartes par tas (3 tas)

 : environ 30 cartes par tas (3 tas)

 : environ 35 cartes par tas (3 tas)
(on utilise toutes les cartes)



Mise en place

Mélanger les cartes. Chaque personne prend une carte au hasard et la pose dans sa zone de jeu face visible.

On constitue trois pioches en faisant 3 tas identiques (ou presque). On utilise les gabarits adaptés (voir « matériel »).

On retourne la première carte du dessus de deux des trois pioches.

Il reste donc une pioche face cachée.

Désignez celui ou celle qui débute la partie.

Tour de jeu

FLOWERS se joue à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour, le joueur ou la joueuse va piocher une carte et la poser dans sa zone de jeu.

1. Piocher

Le joueur ou la joueuse, dont c'est le tour, pioche la carte de son choix sur le dessus d'une des trois piles. Il ou elle peut piocher soit une des deux cartes face visible, soit celle face cachée. Si c'est une carte face visible, le joueur ou la joueuse qui suit retourne une nouvelle carte sur cette pile pour qu'il y ait toujours deux cartes visibles et une cachée.

Attention, la pile face cachée restera face cachée jusqu'à la fin de la partie.

2. Poser

Le joueur ou la joueuse pose la carte dans sa zone de jeu :

- soit **à côté** d'une carte déjà posée (qui touche par au moins 1 côté)
- soit **sur** une carte déjà posée pour la recouvrir.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur ou une joueuse pioche la dernière carte d'une des 3 piles, il ou elle termine son tour en posant cette carte. La partie prend fin immédiatement et on passe à la phase de comptage des points.

Marquer (voir "exemple de fin de partie")

Pour marquer des points en fin de partie il faudra avoir réussi à créer des zones de même couleur d'au moins 5 cartes adjacentes. Il faudra aussi avoir constitué des groupes de cartes valides en respectant les conditions suivantes (sans tenir compte des couleurs) :

Un « 4 » doit faire partie d'un groupe d'exactly quatre « 4 ».

Un « 3 » doit faire partie d'un groupe d'exactly trois « 3 ».

Un « 2 » doit faire partie d'un groupe d'exactly deux « 2 ».

Un « 1 » ne doit pas être adjacent à un autre « 1 » et donc former un groupe de un « 1 ».

Les cartes ne faisant pas partie d'un groupe valide seront défaussées en fin de partie et vous feront perdre des points.

En suivant l'ordre du carnet de score :

1. On enlève les cartes **défaussées**, celles qui ne respectent pas les conditions de réussite : -1 point par carte.
2. On compte les points dans chaque couleur qui possède au moins cinq cartes adjacentes : 1 point par carte.
3. On ajoute 1 point par papillon adjacent à sa couleur.

La victoire revient à celui ou celle qui a le plus de points. En cas d'égalité, c'est celui ou celle qui a le moins de cartes défaussées.

Si l'égalité persiste partagez la victoire.

Exemple de fin de partie :

Cette zone de cartes rouges rapporte 5 points.

Au moment du décompte : Cette carte est défaussée car ce « 3 » devrait être dans un groupe de trois « 3 ». Or il est seul. -1 point.

Au moment du décompte : Ces cartes sont défaussées car ces « 2 » devraient être dans un groupe de deux « 2 ». Ici il y en a trois. -1 point par carte, soit -3 points.

Cette zone de cartes vertes rapporte 7 points.

Au moment du décompte : Ces cartes sont défaussées car ces « 2 » devraient être dans un groupe de deux « 2 ». Ici il y en a trois. -1 point par carte, soit -3 points.

FLOWERS			
	Paul	Louise	Céline
☒	4	2	0
★	0	9	0
🌸	0	0	0
🌺	5	0	0
🌻	7	0	10
🌼	1	0	0
=	9	0	0

1) Cartes défaussées

Les cartes défaussées sont celles qui n'appartiennent pas à un groupe valide. Enlevez-les de votre zone de jeu.

Chaque carte défaussée vous fait perdre un point.

2) Points de victoire

Pour chaque **famille de couleur de minimum 5 cartes adjacentes**, compter 1 point par carte visible.

3) Papillons

1 point pour chaque papillon adjacent à une carte de sa couleur.

Exemple : 1 point si le 4 jaune avec un papillon vert est adjacent à n'importe quelle carte verte. C'est le cas ici.

IMPORTANT : Les valeurs écrites ne sont pas des points. C'est toujours 1 point par carte. Les cartes recouvertes ne comptent pas pour marquer des points, par contre elles comptent -1 par carte quand elles sont défaussées avec celle du dessus.

Variante : Summer

Mise en place

Chaque joueur et joueuse commence avec une carte de départ violette, au lieu d'en prendre une au hasard.

Les règles de pose sont inchangées. Quand on pose une carte, elle doit être adjacente à une carte ou recouvrir une carte déjà en place.

On ne peut jamais recouvrir la carte de départ dans cette variante.

Scoring

Seuls les groupes, d'au moins 5 cartes, adjacents à la carte de départ pourront rapporter des points.

Mode solo

Mise en place

Il n'y a que 2 pioches dans cette version. Prenez la carte gabarit pour constituer 2 piles. Retournez une carte face visible sur le dessus d'une des deux piles.

Tour de jeu

1. Piocher

Le joueur ou la joueuse pioche la carte du dessus d'un paquet soit sur la pile face visible, soit sur la pile face cachée. Si son choix porte sur celle face visible, il faut retourner la suivante afin qu'il y ait toujours une carte face visible.

2. Poser

Il ou elle pose la carte piochée dans sa zone de jeu. Les règles de pose ne changent pas.

3. Tour Automa

Au tour de jeu de l'Automa, on défausse systématiquement la carte visible et on en retourne une nouvelle pour le tour suivant du joueur ou de la joueuse.



Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement lorsque l'une des 2 piles est vide.

Performance

Jusqu'à 10 points : débutant(e)

De 11 à 17 points : confirmé(e)

De 18 à 25 points : expert(e)

Plus de 25 points : maître

Remarque : il est aussi possible de jouer en solo avec la variante Summer !

Mot de l'auteur : Merci à tous les amis qui ont pris le temps de poser des fleurs et à mes deux papillons, Louise et Céline, pour les parties au quotidien.

© 2023 - Actarus éditions
102 avenue de la Salanque
66000 Perpignan



La règle en vidéo
sur notre site :
actaruseditions.com

