



De 5 à 10 ans



2 - 4 joueurs



10 min

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

**But du jeu :** Être le 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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.

*Un jeu d'Agnès Largeaud*



=



+

= 1 point