

## Fleur fouille – Création LuAPE

D'après un jeu de Gigamic

2 à 4 joueurs

### Contenu :

1 dé moyen représentant les couleurs (bleu, jaune, rouge)

1 dé moyen représentant les formes (triangle, rond, carré)

9 fleurs en bois (3 bleues, 3 jaunes, 3 rouges)

1 pot de fleur en bois

1 règle de jeu

### But du jeu :

Etre le plus rapide à repérer la bonne fleur et la cueillir, puis ensuite la planter dans le pot quand l'occasion se présente.

### Préparatifs :

Toutes les fleurs sont placées au centre de la table de manière à ce que leur dessin noir (Triangle, Rond, Carré) soit visible. Le pot de fleur est placé au milieu des fleurs.

### Règle :

#### *Règle simple :*

Sans pot de fleur avec un dé.

A tour de rôle, chaque joueur lance un dé, soit celui des couleurs (bleu, jaune, rouge), soit celui des formes (triangle, rond, carré), au choix en fonction des capacités de chacun. Tous les joueurs essaient de cueillir la fleur qui correspond à l'indication donnée par le dé. Le premier qui y

parvient garde la fleur et la place devant lui face cachée contre la table, cette fleur est définitivement à lui et plus personne ne pourra la cueillir. Lorsque l'on tombe sur une fleur déjà cueillie, on peut relancer le dé. Quand un joueur attrape par erreur une mauvaise fleur, il est pénalisé et doit remettre en jeu l'une de ses fleurs qu'il a déjà cueillie. La partie est finie quand toutes les fleurs ont été cueillies et le gagnant est celui qui a cueilli le maximum de fleurs.

Sans pot de fleur avec deux dés.

A tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés en même temps (formes et couleurs). Tous les joueurs essaient de cueillir la fleur qui correspond aux indications données par les dés. Si par exemple, un dé indique le carré noir et l'autre la fleur rouge, il faut cueillir la fleur rouge avec le carré noir au centre. Le premier qui y parvient garde la fleur et la place devant lui face cachée contre la table, cette fleur est définitivement à lui et plus personne ne pourra la cueillir.

Lorsque l'on tombe sur une fleur déjà cueillie, on peut relancer les dés. Quand un joueur attrape par erreur une mauvaise fleur, il est pénalisé et doit remettre en jeu l'une de ses fleurs qu'il a déjà cueillie. La partie est finie quand toutes les fleurs ont été cueillies et le gagnant est celui qui a cueilli le maximum de fleurs.

*Règle plus difficile :*

Avec pot de fleur et deux dés.

A tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés en même temps (formes et couleurs). Tous les joueurs essaient de cueillir la fleur qui correspond aux indications données par les dés. Si par exemple, un dé indique le carré noir et l'autre la fleur rouge, il faut cueillir la fleur rouge avec le carré noir au centre. Le premier qui y parvient garde la fleur et la place devant lui avec la face visible aux yeux des autres joueurs. Dès que les dés indiquent une fleur déjà cueillie par un autre joueur, ce dernier doit s'emparer rapidement du pot de fleur avant que les autres joueurs ne lui prennent sa fleur. S'il y

parvient, la fleur peut être « plantée » dans le pot, elle sera donc définitivement à lui et plus aucun autre joueur ne pourra la cueillir pour le reste du jeu, celle-ci est retournée face cachée contre la table. Par contre, si un autre joueur réussit à la cueillir avant qu'il n'attrape le pot de fleur, celle-ci sera pour lui. Lorsque l'on tombe sur une fleur déjà cueillie, on peut relancer le dé afin de tomber sur une autre fleur pas encore cueillie. Quand un joueur attrape par erreur le pot de fleur ou une mauvaise fleur, il est pénalisé et doit remettre en jeu l'une de ses fleurs, plantées ou non. La partie est finie quand toutes les fleurs ont été cueillies et le gagnant est celui qui a planté le plus de fleurs dans le pot, c'est-à-dire cueilli définitivement le maximum de fleurs.