

Jardin fleuri

Fin du jeu

La partie est terminée quand un joueur a planté toutes ses fleurs. Ce jardinier sera alors déclaré vainqueur de la partie.

Conseil pratique pour les parents

Par mesure de sécurité, il est recommandé de ne pas laisser jouer des enfants de moins de 36 mois avec ce matériel de jeu.

Conseil

Il se peut qu'après de nombreuses manipulations les fleurs en feutrine se salissent. Vous pouvez les laver dans la machine à laver sans risque. Il est conseillé de prendre une taie de coussin (sans contenu) dans laquelle on place les fleurs et on les lave à 30°.

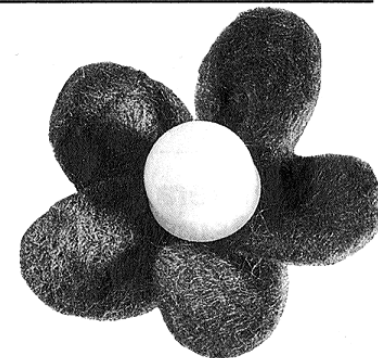
© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**



258773

Jardin fleuri



Editions Ravensburger Attenschwiller, France



Jardin fleuri

Qui arrivera le premier à planter ses 8 fleurs dans le jardin?

Jeu Ravensburger® N° 00 156 9 (601 5 523 2)
Auteur: Theora Design
Graphiste: Sigrid Heuck
Jeu de dés pour 2 - 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Contenu: 1 plan de jeu
4 bâtonnets assortis en 4 couleurs
1 dé avec chiffres de 1 à 4
32 fleurs en feutrine assorties en 4 couleurs
1 règle de jeu

Chers enfants,

Vous adorez certainement planter des fleurs. Malheureusement il n'y a pas toujours assez de place ou d'espace pour réaliser son jardin. Avec ce jeu, vous avez la possibilité de planter dans votre jardin des fleurs tout en jouant et en s'amusant. Mais attention! les fleurs doivent être plantées au bon emplacement. C'est ainsi que votre jardin deviendra de plus en plus beau et de plus en plus fleuri.

But du jeu

Chacun des 4 jardiniers essaie de planter dans le jardin commun une rangée de fleurs. Cela n'est pas toujours très évident, car il arrive souvent que les places qu'on choisit soient déjà prises ou qu'elles soient destinées à d'autres fleurs. Est déclaré vainqueur celui qui le premier a planté toutes ses fleurs dans le jardin.

Préparation du jeu

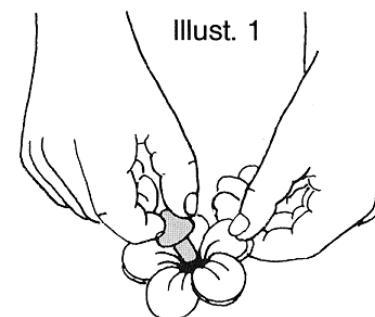
Le plan de jeu reste dans la boîte pour jouer. Les fleurs en feutrine sont détachées avec beaucoup de précautions de la bande feutrine. Chaque joueur reçoit 8 fleurs, 2 de chaque couleur. Chacun choisit un bâtonnet et le place dans la première fleur devant la flèche de couleur assortie. (jaune devant flèche jaune, rouge devant flèche rouge).

Règle de jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Chacun lance le dé à tour de rôle. On déplace la fleur à l'aide du bâtonnet, autant de fois que le dé marque de chiffres. On peut avancer ou reculer à sa guise. Mais on

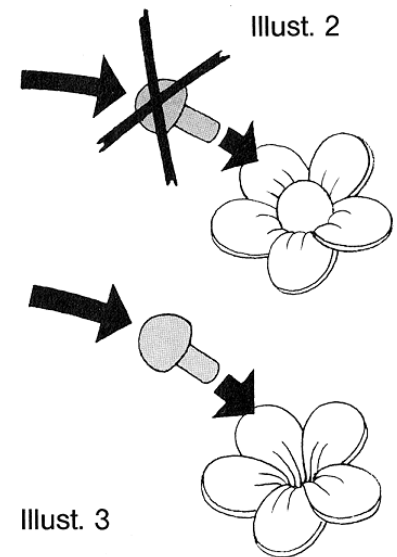
Jardin fleuri

n'est pas autorisé dans un même jeu à changer de direction. (C'est à dire ne pas avancer de 2 cases et reculer d'une case avec un lancé de dé).



exactement sur le trou. Il prend le bâtonnet appuie sur la fleur de manière à ce que la fleur y soit enfoncée. (Illust. 1) A présent la fleur est plantée et le bâtonnet reste enfoncé. Ce n'est qu'au tour suivant que le bâtonnet va être retiré et à nouveau mis en jeu par le dé. Les fleurs ne **sont pas** retirées de leur emplacement.

Lorsque la case est occupée par un bâtonnet d'un joueur (illust. 2) **il faut** changer de direction, car le joueur qui occupe la case, ne peut être renversé.



Illust. 3

Lorsqu'un joueur tombe sur une fleur qui est déjà plantée, il peut rester sur cette place en piquant son bâtonnet dans la fleur. (Illust. 3) A cet endroit, il ne doit plus planter d'autres fleurs. Ce n'est qu'au tour suivant qu'il reprendra son bâtonnet. (Illust. 3) Si un autre joueur arrive sur un champ de fleurs et qu'il n'a plus de fleur correspondant à la couleur du terrain, il peut alors enfoncer le bâtonnet dans le trou, sans planter de fleurs. Il n'est pas autorisé de planter plusieurs fleurs les unes sur les autres.