
Un jardin merveilleux

Pour 2 à 4 joueurs (à partir de 4 ans)

Les joueurs ne jouent pas l'un contre l'autre, mais ensemble. Ensemble ils essaient - chaque joueur part de son terrain de jeu - de planter dans «les parterres» les fleurs obtenues en jouant aux dés. Mais en même temps il y a une nuée au ciel qui change. Au cours du jeu une nuée agréable qui indique le beau temps se transforme de plus en plus en une nuée chargée de grêle. Si les joueurs réussissent à planter les parterres avant que la nuée chargée de grêle se soit formée, ils sont tous ensemble vainqueurs. Par contre, si cette nuée dangereuse s'est formée avant que toutes les fleurs soient plantées, il y aura une grêle et une pluie torrentielle. Elles détruisent la plante et «emportent» les pièces du jeu. Alors le jeu est perdu pour tous les joueurs.

Voici les règles du jeu:

1. Les joueurs distribuent entre eux les 4 terrains de jeu de différentes couleurs.
Le dé a les dessins suivants:
 - clochette
 - ne-m'oubliez-pas
 - pensée
 - marguerite
 - veinard
 - nuée
2. On joue aux dés à tour de rôle. Quand le dé montre une fleur le joueur a le droit de mettre une pièce avec la même fleur dans son parterre, c'est-à-dire de «planter» sa fleur. Mais il a aussi le droit d'offrir sa pièce à un autre joueur. Celui-ci n'est pas forcé de l'accepter, car parfois il peut être plus favorable pour le groupe d'aider d'abord un autre joueur. S'il refuse cette aide, il devrait toujours dire pourquoi.
Si le dé montre un veinard, alors la fortune sourit. Le joueur peut alors choisir une pièce, la planter dans son propre parterre ou la donner à un autre joueur.
Si le dé montre une nuée, tous ont de la malchance. C'est alors que le joueur doit placer une pièce de nuée sur le dessin de nuée (dans ce cas il est impossible de l'offrir à un autre joueur). Si, par contre, son parterre est encore tout vide, il n'est pas obligé de placer une pièce de nuée.
3. Celui qui a complètement planté son propre parterre, continue à jouer. Maintenant il peut aider les autres joueurs sans aucun risque. Si son dé montre des fleurs ou le veinard, il peut offrir des pièces aux autres. Si son dé montre une nuée, il ne place pas de pièce de nuée.
4. Ce jeu a pour but d'empêcher la croissance rapide de la sombre nuée d'orage en s'aidant mutuellement.
Si le jeu est très souvent perdu, l'aide mutuelle ne fonctionne pas encore très bien; il faut apprendre à jouer ensemble et non pas l'un contre l'autre.

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.