

flora color



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 1er 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 - Éclosion 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° 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^{ème} 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)

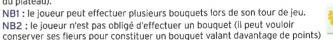
Voleur: Le joueur vole la carte de son choix dans le jeu d'un autre joueur et la pose devant lui. (Si au moins un des autres joueurs a des cartes devant lui)

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).



4- Défausse des fleurs excédentaires:

Les joueurs ne peuvent posséder devant eux que 5 fleurs au maximum. S'ils en cueillent une $6^{\rm ème}$ 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







