A605

SOUS LA ROSEE - Wackelblume

Au lever du jour, la rosée se pose sur la fleur. Mais les gouttes finissent par peser sur les pétales et la fleur penche pour se vider de cette eau transparente.

Chaque joueur dépose des gouttes de rosée. Mais s'il ne veille pas à l'équilibre des gouttes sur les pétales, il doit reprendre ce qu'il fait tomber.

matériel
Un socle, une fleur, un ressort, une tige, 4 feuilles en forme de récipient, 40 billes, 16 cartes de jeu, règle.

Construction de la fleur

1. Accrochez les 4 feuilles au support vert de base (insertion par glissement). Ne forcez pas et trouvez comment l'accrochage est aisé.
2. Observez bien la petite tige verte. Ses extrémités sont arrondies et finissent par des petites « boules », l'une plus petite que l'autre.
3. Insérez le ressort sur cette tige du côté de la plus petite « boule ».
4. Insérez l'autre extrémité de la tige dans le creux qui se trouve au centre du support de base.
5. Introduisez l'extrémité supérieure du ressort dans le trou qu'on trouve sous la fleur, en son centre.

Préparation de la partie
La fleur est posée au centre d'une table peu large : chaque joueur doit pouvoir l'atteindre facilement. Orientez la base de la fleur de manière à positionner une feuille devant chaque joueur.
Mélangez bien les cartes et donnez-en 4 à chaque joueur. Si on joue à moins de 4 joueurs, les cartes restantes forment un talon sur le côté.
Donnez 10 billes à chaque joueur qui les dépose dans la feuille qui se trouve devant lui.

But de jeu
Se débarrasser le premier de toutes ses billes

Déroulement

- On joue à tour de rôle.
- Celui dont c'est le tour, joue une de ses cartes et suit les directives qui y sont illustrées.

Il y a des cartes vertes :
Le nombre inscrit indique au joueur le nombre de billes qu'il doit poser sur les pétales blancs de la fleur

Il y a des cartes roses
Le nombre inscrit indique au joueur combien de billes il doit reprendre parmi celles qui sont déjà sur les pétales blancs

S'il joue une carte rose « -2 » et qu'il n'y a qu'une seule bille, il ne reprend qu'une bille. S'il joue une carte rose et qu'il n'y a pas de bille, il n'en reprend pas.
Dans de telles situations, il est intelligent de jouer des cartes roses car un jouet essaie d'éviter de récolter des billes.

- Si en posant ou en prenant, un joueur déséquilibre les pétales blancs, il doit prendre toutes les billes qui tombent et les ajouter à sa réserve (les poser sur sa feuille).
- C'est ensuite au suivant de jouer. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand chaque joueur a joué ses 4 cartes, on mélange à nouveau toutes les cartes et on fait une nouvelle distribution de 4 cartes.

Fin de jeu

Dès qu'un joueur pose sa dernière bille, la fin du jeu s'approche. On finit le tour pour que tous aient pu jouer un même nombre de fois.
Tous ceux qui n'ont plus de billes, gagne la partie.

Traduction de Casse-Noisettes
www.casse-noisettes.be