

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Jardin fleuri

Pour 2-4 joueurs, de 4 à 99 ans

## Contenu

4 surfaces de jeu (des prés), 16 tiges, 16 cœurs de fleurs et 112 pétales en six couleurs différentes ainsi que 12 parties de chenille. Tous les éléments sont en bois. En outre, il y a deux dés qui indiquent des symboles et les six couleurs des pétales.





## Idée du jeu

Chaque joueur essaie de faire s'épanouir dans son pré autant de fleurs que possible, six au maximum. On doit fixer autant de pétales que possible sur chaque fleur (à l'aide d'aimants) : soit les six couleurs différentes, soit tous les pétales d'une couleur. À la fin de la partie, on compte toutes les fleurs complètes.

## Déroulement de la partie

Au début de la partie, chaque petit jardinier (joueur) reçoit un pré et une tige avec un cœur de fleur. Le jardinier le plus jeune commence et lance les deux dés. Il choisit pour sa fleur un pétale de la couleur indiquée par le dé. Si le dé indique « vert », il peut choisir entre une tige et un pétale vert. Et si le dé indique « rose », il prend un cœur de fleur. Si le dé indique un symbole, il réalise l'action correspondante.

## Les symboles correspondent aux actions suivantes :

-  Si le dé indique la chenille, tu dois enfiler une partie de la chenille.
-  Fleur : Tu peux enlever un pétale à la fleur de n'importe quel autre joueur. (Il n'est pas permis d'enlever un pétale à une fleur complète.)
-  Soleil : Tu peux choisir un autre pétale de la couleur de ton choix.
-  Flèches : Tu peux échanger un pétale pour en recevoir un autre de la couleur qu'il te faut.

Il est possible que les dés indiquent non seulement des symboles, mais aussi des couleurs. Si les indiquent, par exemple « bleu » et « soleil », le joueur prend un pétale bleu et un autre pétale de la couleur de son choix. On peut planter une nouvelle fleur à tout moment. Si le joueur possède déjà plusieurs tiges, il peut poser ses nouveaux pétales sur la fleur de son choix.

## Fin de la partie

La partie est finie au moment où la chenille est complète. (Avant de commencer la partie, on peut aussi déterminer de combien de parties sera constituée la chenille.) Le joueur qui a fait s'épanouir le plus grand nombre de fleurs complètes a gagné. Si deux jardiniers ont le même nombre de fleurs complètes, on compte aussi les fleurs commencées.

Merci d'avoir choisi un jeu de Chelona. Amusez-vous bien !

