

Flora color



DJ08453

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

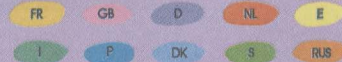


3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France

Flora color



5 ^{ans years} ^{anos Jahre} -10



Flora color



Inhoud: 1 bord, 42 bloemenkaarten, 8 ?-kaarten, 8 gieterkaarten, 22 boeketkaarten, 4 tuinmanpionnen.

Doel van het spel: Als eerste 8 punten verdienen door boeketten te maken

Vorbereiding van het spel:



De bloemenkaarten en ?-kaarten worden geschud. Leg 25 kaarten op het bord met de bloemenkant en ?-kant naar boven. Leg de resterende kaarten dicht op een stapeltje. Schud de boeketkaarten. Leg vier kaarten zichtbaar naast het bord neer. Leg de resterende kaarten dicht neer. Elke speler krijgt twee gieterkaarten, kiest een pion en zet deze aan de rand van het bord, tegenover één van de kaarten.

Verloop van het spel:

1 - Nieuwe bloemen laten ontluiken:

Door gebruik te maken van een gieterkaart kan elke speler nieuwe bloemen op het bord laten ontluiken. Hij legt dan een gieterkaart weg en vult het bord (behalve de vakjes waar al een tuinmanpion staat) met de bloemenkaarten en ?-kaarten (met de bloemenkant en ?-kant naar boven)

Als de stapel op is, wordt er een nieuwe stapel gemaakt met de bloemenkaarten en ?-kaarten die zijn weggelegd nadat ze geschud zijn.

2 - Zijn tuinmanpion verplaatsen en de bijbehorende actie uitvoeren:

De speler verplaatst zijn tuinman één vakje horizontaal of verticaal (nooit diagonaal)

- De tuinman komt terecht op een vakje met een bloem in een primaire kleur (rood, geel of blauw): de speler 'plukt' de bloem en legt deze open voor zich neer.
- De tuinman komt terecht op een vakje met een bloem in een secundaire kleur (oranje, groen, paars):



1^e mogelijkheid: de speler heeft twee kaarten in primaire kleuren, waarmee hij deze secundaire kleur kan maken. Hij doet zijn twee kaarten terug in de pot en 'plukt' de bloem in de secundaire kleur, die hij vervolgens open voor zich neerlegt.

2^e mogelijkheid: de speler heeft de benodigde kaarten niet: hij zet alleen zijn pion op deze kaart neer en pakt de kaart niet.

Het vakje waarop de tuinman terecht komt bevat een vraagteken:

De speler draait de kaart om en voert de actie onmiddellijk uit:

Verlepte bloem: de speler legt één van zijn bloemenkaarten weg (als hij er één voor zich heeft)

Dief: de speler steelt een kaart naar keuze van een andere speler en legt deze voor zich neer (als minstens één van de andere spelers kaarten voor zich heeft liggen).

Ruilen: de speler ruilt één van zijn bloemenkaarten met de bloemenkaart van een andere speler (als minstens één van de andere spelers kaarten voor zich heeft liggen).

- Het vakje waarop de tuinman terecht komt bevat geen kaart meer: er gebeurt niets. De tuinman blijft staan tot de volgende beurt.

3 - Een boeket maken:

Als de speler bloemen voor zich heeft liggen waarmee hij één van de boeketten naast het bord kan maken, legt hij de bijbehorende bloemenkaarten weg, pakt het boeket dat hij voor zich neerlegt en draait een nieuwe boeketkaart om (zodat er altijd 4 boeketkaarten open bij het bord liggen).

Opmerking 1: de speler mag tijdens zijn spelbeurt meerdere boeketten maken.

Opmerking 2: de speler is niet verplicht om een boeket te maken (hij kan ervoor kiezen om de bloemen te bewaren om een boeket te maken dat meer punten waard is)

4 - Overtollige bloemen wegleggen:

De spelers mogen maximaal **5 bloemen** voor zich hebben liggen. Als ze een 6^e bloem plukken, moeten ze één bloem (naar keuze) wegleggen in de pot.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij zodra een speler 8 punten heeft gewonnen met de boeketten die hij gemaakt heeft.



=



= 1 punt

F Règle du jeu



De
5 à 10 ans



2 - 4
joueurs



10 min

Flora color

Contenu : 1 plateau, 42 cartes " fleur ", 8 cartes " ? ", 8 cartes " arrosoir ", 22 cartes " bouquet ", 4 pions jardinier.

But du jeu : Être le 1^{er} 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 - Écllosion 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^{er} 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).

NB1 : le joueur peut effectuer plusieurs bouquets lors de son tour de jeu.

NB2 : le joueur n'est pas obligé d'effectuer un bouquet (il peut vouloir conserver ses fleurs pour constituer un bouquet valant davantage de points)

4- Défausse des fleurs excédentaires:

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



=



= 1 point