

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Les cartes « événement » :



Au lieu de poser ou de changer des cartes, vous pouvez jeter une carte événement au joueur de votre choix. La carte « événement » une fois jetée, retourne dans la pioche (face cachée). Si vous jetez :

- La carte « hanneton » : Le hanneton mange la **graine** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez sa graine dans la pioche, et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour une graine sur son plateau.
- La carte « ballon » : Le ballon casse le **pot** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez son pot dans la pioche, et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour un pot sur son plateau.
- La carte « éclipse » : L'éclipse cache le **soleil** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez son soleil dans la pioche, et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour un soleil sur son plateau.
- La carte « gel » : Le gel tue la **racine** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez sa racine avec les autres cartes « **racine, tige, fleur** » et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour une carte racine sur son plateau.
- La carte « sécheresse » : La sécheresse vide l'**arrosoir** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez son arrosoir dans la pioche, et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour un arrosoir sur son plateau.
- La carte « limace » : La limace mange la **tige** du joueur à qui vous avez jeté la carte, remettez sa tige avec les autres cartes « **racine, tige, fleur** », et le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour une tige sur son plateau.
- La carte « bourrasque » : La bourrasque emporte le **pot**, l'**arrosoir** et la **tige** du joueur à qui vous avez jeté la carte. Remettez son pot et son arrosoir dans la pioche. Remettez sa tige avec les autres cartes « **racine, tige, fleur** ». Le joueur ne pourra rejouer qu'après avoir reposé à son tour le pot en premier, l'arrosoir en deuxième et enfin la tige sur son plateau.

Conseil : Pour les premières parties, il est conseillé de jouer à jeu ouvert, c'est à dire que chaque joueur pose son jeu (faces visibles) devant lui et que les autres l'aident pour jouer.



- FLEUR
- TIGE
- RACINE
- ALIMENTS
- MATERIEL

Règle du jeu

But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier à faire fleurir sa plante.

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs.

A partir de 6 ans.

Temps de partie :

30 minutes.

Le jeu contient :

- 4 plateaux vernis
- 93 cartes vernies en carton épais
- 3 cartes vierges*
- une règle en couleur
- une boîte cloche

* Conserver ces cartes qui vous permettront de remplacer des cartes perdues.



Déroulement d'une partie :

Pour commencer

- Retirez les cartes « tige », « racine » et « fleur » et mettez les de côté.
- Mettez le reste des cartes (faces cachées) dans le couvercle de la boîte qui servira de pioche.
- Chaque joueur pose devant lui un plateau de jeu.
- Chacun de vous devra piocher 5 cartes dans le couvercle.
- Le plus jeune joueur d'entre vous commence.

Durant la partie

- Vous devrez toujours avoir 5 cartes en main.
Si vous posez 1, 2 ou 3 cartes ou si vous en échangez 1, 2 ou 3, il vous faudra piocher le nombre de cartes nécessaires pour en avoir toujours 5 en main.
- A votre tour, vous pouvez poser sur votre plateau 3 cartes maximum mais en respectant l'ordre décrit ci-après.
- Si vous ne pouvez rien poser, vous pouvez changer jusqu'à 3 cartes : vous jetez d'abord vos cartes (faces cachées) puis piochez mais passez votre tour.

Fin de partie

La partie est terminée dès qu'un de vous pose la carte fleur sur son plateau (plateau de jeu rempli).

Le vainqueur est donc celui qui a réussi à faire éclore sa fleur !

Ordre des actions

1ère étape : Vous devez déjà poser une carte « graine » pour pouvoir commencer.

2ème étape : Vous devrez poser dans n'importe quel ordre une carte « pot de fleur » et une carte « terreau » afin de finir de remplir votre rangée **MATERIEL** (première rangée) et de commencer la rangée **ALIMENTS**.

3ème étape : Vous devrez poser dans n'importe quel ordre une carte « engrais », une carte « arrosoir » et une carte « soleil » pour remplir votre rangée **ALIMENTS** (deuxième rangée).

4ème étape : Lorsque la rangée **MATERIEL** et la rangée **ALIMENTS** sont complètement remplies, vous pouvez à chaque tour échanger des cartes de votre jeu pour faire pousser votre fleur dans l'ordre suivant :

- ➊ Pour obtenir une carte « racine », vous devez avoir dans votre jeu une carte « graine » et une carte « arrosoir ». Quand ces deux cartes sont en votre possession, remettez les dans la pioche et prenez une carte « racine » à poser sur votre plateau.
- ➋ Pour obtenir une carte « tige », vous devez avoir dans votre jeu une carte « terreau », une carte « arrosoir » et une « carte engrais ». Quand ces trois cartes sont en votre possession, remettez les dans la pioche et prenez une carte « tige » à poser sur votre plateau.
- ➌ Pour obtenir la carte « fleur », vous devez avoir dans votre jeu une carte « arrosoir », une carte « soleil » et une carte « air ». Quand ces trois cartes sont en votre possession, remettez les dans la pioche et prenez la carte « fleur » à poser sur votre plateau.

Les cartes spéciales :



- **La carte Jardinier :** cette carte est une carte **Joker**, elle remplace et se met à la place de n'importe quelle carte **MATERIEL** ou **ALIMENTS**.
- **La carte « mauvaise herbe » :** cette carte ne peut être jetée à un autre joueur et ne peut être posée sur un plateau. On peut se débarrasser de cette carte en l'échangeant, on perd alors un tour.