

Fleurish

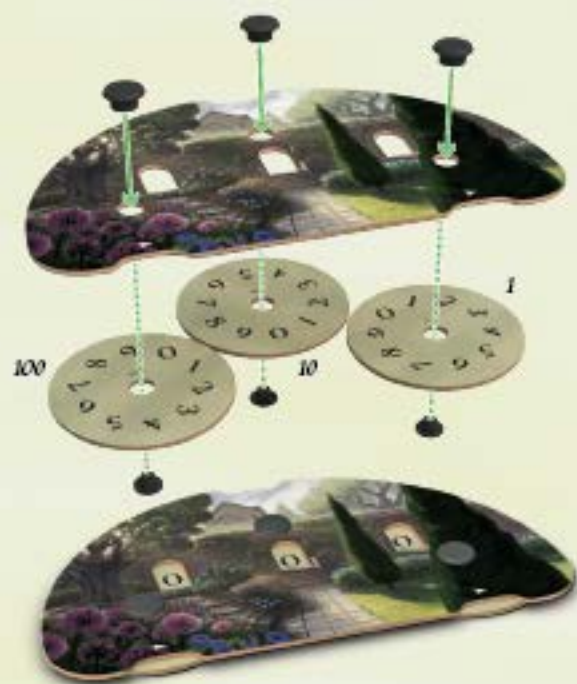
Règles du jeu



Flourish

Dans *Flourish*, créez de magnifiques jardins remplis de fleurs colorées, d'arbres majestueux, de chemins charmants et d'éléments décoratifs séduisants. Choisissez soigneusement les cartes à conserver et celles à donner à vos voisins par dessus les murs. Installez-vous avec vos amis, semez une tasse de thé, profitez d'un moment passé dans le monde merveilleux de *Flourish* et revenez-y aussi souvent que vous le voudrez.

Construire les plateaux de Score



Construire les Murs



Matériel: 98 Cartes - 7 Plateaux de Score - 7 Murs 3D
24 jetons Flot - 3 jetons victoire Médaille - 1 carte Victoire
3 livrets de Règles (multilingues)

Mise en place

- 1) Donnez à chaque joueur un plateau de Score positionné sur 0.
- 2) Placez un Mur entre chaque joueur.
- 3) Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en 6 par joueur pour constituer leur main de départ. Regardez tous vos cartes.
- 4) Placez le reste des cartes au centre de la table pour former une pioche.
- 5) Pendant la partie, chaque joueur va construire un jardin devant lui.

Mise en place pour 4 joueurs



Résumé

Vous pouvez jouer à *Flourish* de manière compétitive ou coopérative avec les mêmes règles. Décidez comment vous allez jouer avant de commencer la partie.

Si vous jouez en coopération, vous pouvez discuter des cartes déjà jouées, mais vous ne pouvez pas révéler d'information concernant les cartes de votre main ou celle que vous avez passées.

Une partie se joue en 4 manches. Lors de chaque manche, vous jouerez 3 cartes chacun, puis compterez les points de Fin de Manche pour ces 3 cartes. À la fin de la partie, après la 4^{ème} manche, vous compterez les points de Fin de Partie de toutes vos cartes.

Détail des cartes

Toutes les cartes vous rapportent des points de Fin de Manche (indiqués en haut de la carte) et/ou des points de Fin de Partie (indiqués en bas de la carte). La plupart des cartes présentent également sur la partie gauche un ou plusieurs symboles colorés de Plante.

Les cartes vous rapportent des points selon le nombre de symboles de Plante ou de Pierre dans votre jardin ou dans le jardin de vos Voisins. Vos Voisins sont le joueur à votre droite et le joueur à votre gauche.

Points de
Fin de
Manche

Symboles
de Plante

Symbole de Pierre
/Nom de la Plante
(les noms des plantes
sur les cartes sont ceux
de la nomenclature
botanique latine)



Points de
Fin de
Partie

Déroulement d'une partie

Vous jouez tous simultanément lors de chaque tour.

JOUER ET FAIRE PASSER

Vous commencez chaque tour avec 6 cartes dans votre main. Choisissez 1 carte à jouer et 2 cartes à faire passer.

Placez la carte que vous souhaitez jouer face cachée devant vous. Faites passer 1 carte face cachée au-dessus du Mur à chacun de vos Voisins (le joueur à votre droite et celui à votre gauche).



Lorsque vous avez tous joué 1 carte et fait passer 2 cartes, révélez la carte jouée. Prenez ensuite les 2 cartes que vos Voisins vous ont fait passer et piochez 1 carte.

Continuez à jouer et à faire passer les cartes jusqu'à ce que vous ayez tous joué 3 cartes. C'est la fin de la manche. *Note : Pour faciliter le calcul des points, placez les cartes d'une même manche en ligne, de manière à former une grille de 3 x 3 cartes à la fin de la 3^{ème} manche.*

CALCUL DES POINTS DE LA MANCHE

Regardez si les cartes que vous avez jouées cette manche vous font gagner des points de Fin de Manche. Si tel est le cas, calculez les points attribués par chaque carte en comptant le nombre d'exemplaires du symbole indiqué figurant sur toutes les cartes de votre jardin (même celles jouées lors des manches précédentes). Ne comptez les points attribués par une carte que lors de la manche au cours de laquelle cette carte est jouée. Ajoutez ces points à ceux de votre plateau de Score.

LA QUATRIÈME ET DERNIÈRE MANCHE

Après avoir compté les points de la troisième manche, prenez les deux cartes que vos Voisins vous ont fait passer, mais ne piochez pas de carte supplémentaire.

Choisissez tous 3 cartes à jouer face cachée, puis défaussez les 2 cartes restantes face cachée.

Lorsque vous avez tous choisi vos 3 cartes à jouer, révélez-les et calculez vos points de Fin de Manche pour ces cartes.

FIN DE LA PARTIE

Enfin, comptez les points de Fin de Partie de toutes les cartes dans votre jardin.

Partie Compétitive

Le joueur avec le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le symbole de plante le plus rare (celui qui a le moins d'exemplaires d'un symbole) remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le symbole de Pierres le plus rare remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de conditions de victoire de points de Fin de Manche sur ses cartes remporte la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Partie Coopérative

Additionnez les points de tous les joueurs et regardez quelle médaille votre équipe a remportée. Le nombre de points requis pour chaque médaille est indiqué p. 6.

Partie à 2 joueurs

Jouez selon les règles habituelles avec cette exception : faites passer 2 cartes à votre adversaire (votre seul Voisin).

Les Chemins vous font gagner des points selon votre jardin et celui de votre Voisin.

Pour les cartes violettes qui réfèrent aux jardins de vos deux Voisins, regardez seulement le jardin de votre unique Voisin.

Exemple de Score



Chemin Arbre Élément décoratif

Lors de la 1ère manche, vous jouez un Chemin, un Arbre et un Élément décoratif.

Le Chemin vous donne 2 symboles verts et vous rapportera 3 points de Fin de la Partie pour chaque Arbre dans les jardins de vos Voisins.

L'Arbre vous donne 3 symboles verts et vous rapportera des points de Fin de Manche pour chaque symbole vert sur vos cartes (5). Il vous rapportera 4 points de Fin de Partie pour chaque Chemin vert que vous posséderez (pour l'instant 1).

L'Élément décoratif ne vous donne aucun symbole. Il vous rapportera 9 points de Fin de Partie si vous avez au moins 1 Arbre dans votre Jardin (c'est déjà le cas).



Lawn Ruche Plante

Lors de la 2ème manche, vous jouez une Pelouse, une Ruche et une Plante.

La Pelouse ne vous donne aucun symbole. Elle vous rapportera 1 point de Fin de Manche pour chaque symbole vert que vous posséderez (5). Elle vous rapportera 1 point de Fin de Partie pour chaque Symbole de Pierre que vous posséderez (pour l'instant 5).

La Ruche vous donne 1 symbole rouge et vous rapportera 2 points de Fin de Manche pour chaque symbole bleu sur les cartes du jardin de 1 de vos Voisins. Si un de vos Voisins a 3 symboles bleus, vous remporterez donc 6 points.

La Plante vous donne 1 symbole rouge et vous rapportera 1 point de Fin de Manche pour chaque symbole vert et rouge sur vos cartes (5 verts + 2 rouges = 7 points).

Variante Concours de Jardins

Participez au concours du plus beau jardin, gagnez des flots et tentez d'obtenir le titre Champion Suprême des Jardiniers après 3 parties ! Cette variante est conçue pour les parties compétitives uniquement.

MISE EN PLACE

Mélangez les Flots et distribuez-en 3 par joueur. Si vous en avez un en double, recommencez la distribution jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 Flots différents. Placez tous vos Flots face visible derrière votre plateau de Score pour qu'ils soient visibles des autres joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous allez enchaîner 3 parties en additionnant les points de chaque partie. À la fin de chaque partie, regardez si vous avez gagné un Flot. Pour remporter un de vos Flots, votre jardin doit contenir la majorité du symbole indiqué sur le Flot (comparez le nombre d'exemplaires de chaque symbole aux jardins des autres joueurs). Vous ne remportez pas le Flot en cas d'égalité. Si vous en remportez un, retournez-le et marquez 7 points. Sinon, laissez-le face visible ; vous pourriez le gagner lors de la partie suivante. Vous pouvez remporter plusieurs Flots lors de la même partie.

Le joueur avec le plus de points à la fin de la 3ème partie est couronné champion suprême.

Partie Solo

Lors d'une partie Solo, vous jouez contre un adversaire factice appelé M. Greg. Votre score final est votre score moins celui de M. Greg.

MISE EN PLACE

Placez un plateau de jeu sur la table pour vous et un à côté de vous pour M. Greg. Mélangez les cartes et piochez-en 6 pour vous. Distribuez ensuite 12 cartes face cachée pour M. Greg à côté de son plateau de jeu. Si le plateau de M. Greg est à votre droite, placez ses cartes à droite de son plateau. S'il est à votre gauche, placez-les à gauche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, jouez 1 carte dans votre Jardin, puis faites passer 2 cartes à M. Greg en les plaçant du côté de son

plateau opposé à sa pioche.

Jouez la première carte de la pioche de M. Greg dans son Jardin. Piochez ensuite les deux cartes suivantes de sa pioche et la première de la pioche principale et ajoutez ces 3 cartes à votre main.

Enfin, mélangez les 2 cartes que vous avez fait passer à M. Greg dans sa pioche et remplacez-la face cachée. Vous n'avez pas le droit de regarder la pioche de M. Greg.

CALCUL DES POINTS

À chaque fois que vous comptez vos points de Fin de Manche, comptez aussi ceux de M. Greg et ajoutez-les au total de son plateau de Score. À la fin de la partie, comptez également ses points de Fin de Partie.

Soustrayez le score total de M. Greg au vôtre pour connaître votre score final. Regardez quelle médaille vous avez remportée. Le nombre de points requis pour chaque médaille est indiqué p. 6. N'hésitez pas à garder une trace de vos meilleurs scores lors des parties solo pour essayer de les battre.

Variante du Compost

Cette variante vous permet de jouer avec plus de cartes de la pioche.

En plus de faire passer des cartes et d'en jouer, vous pouvez lors de chaque tour choisir 1 carte et la défausser face cachée pour en piocher 2 au lieu de 1 à la fin du tour. Placez les cartes défaussées de côté.

Si vous défaussez une carte à la fin de la 3ème manche, piochez-en une pour en avoir 5 en tout avant de choisir les 3 cartes à jouer lors de la dernière manche.

Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.



Note : Si vous jouez avec cette variante lors d'une partie coopérative ou solo, augmentez de 5 points par joueur le nombre de points requis pour obtenir une médaille.

Détail des Points





Gagnez 1 point par  dans votre jardin.





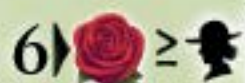
Gagnez 1 point par  dans votre jardin et 1 point par  dans votre jardin.




Gagnez 1 point par  dans votre jardin ou 1 point par  dans votre jardin.




Gagnez 1 point par  dans votre jardin et 1 point par  dans le jardin d'un seul de vos voisins.





Gagnez 6 points si vous avez autant ou plus de  qu'un de vos voisins.





Gagnez 9 points si vous avez autant ou plus de  que chacun de vos voisins.

Vous devez avoir au moins 1  dans votre jardin pour obtenir cette récompense.




Gagnez 3 points par  dans votre jardin (dont le  sur la carte qui vous a fait gagner des points).




Gagnez 4 points par  avec un symbole de  dans votre jardin.



Gagnez 9 points si vous avez au moins un  dans votre jardin.



Gagnez 9 points si vous avez au moins trois  dans votre jardin.



Gagnez 9 points si vous avez au moins cinq exemplaires d'un **moins un** symbole de plante dans votre jardin.



Gagnez 9 points si vous avez au moins un exemplaire de chaque symbole de plante dans votre jardin.



La *Rosa Alba*, la rose blanche, compte comme 1 exemplaire d'un symbole de plante de votre choix, et ce chaque fois que vous l'utilisez pour marquer des points. Vous pouvez l'utiliser pour marquer des points pour différents symboles lors de la même manche. Comptez la *Rosa Alba* lorsque vous comptez les points d'une manche.



Tous



Arbre



Chemin



Mur



Ruche



Pelouse



Élément décoratif

Médailles Solo

Score de la médaille de bronze

30

Score de la médaille d'argent

40

Score de la médaille d'or

50

Médailles Coopératives



Score de la médaille de bronze

Score de la médaille d'argent

Score de la médaille d'or

2

160

180

200

3

255

285

315

4

360

400

440

5

450

500

550

6

510

570

630

7

560

630

700

Crédits

Conception : James A. Wilson, Clarissa A. Wilson

Producteur : Dan Yarrington

Développement : Dann May, Dan Yarrington

Direction artistique et conception graphique : Dann May

Illustrations : April Borchelt, Christina Qi, Naomi Robinson, Dann May

Vérification : Charlotte Jones, Tim Schuetz, Petra Schlunk

Gestion de la production : Tim Schuetz

Traduction française : Thaïs Aulnette

Testeurs : Andrew Albertsen, Christopher Arndt, Kellie Arndt, Erin Baxter, Jonathan

Baxter, Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Avery Frentere, Charlotte

Jones, Angela Kneeland, Cory Kneeland, Marte Kneeland, Joe Latner, Elizabeth

Lewis, Jacob Mueller, Brenna Noonan, Andrew Osborne, Jordana Osborne, Tim

Schuetz, Karl Schwantes, Reilly Schwantes, Samantha Schwantes, Skye Walker,

Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams, Noah Wilson, avec remerciements

particuliers à Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, and Alex Peske.

Publié par Starling Games. Visitez notre site www.StarlingGames.com