

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

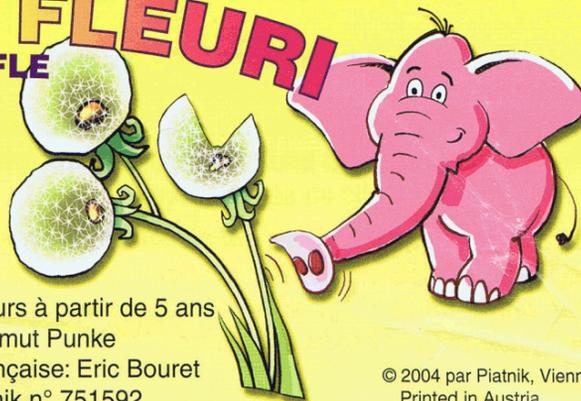
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois,  
contient de petits éléments risquant d'être avalés.

# LE PRÉ FLEURI

## UN JEU DE SOUFFLE PASSIONNANT



pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans  
de Helmut Punke

Traduction française: Eric Bouret  
Jeu Piatnik n° 751592

© 2004 par Piatnik, Vienne  
Printed in Austria

Trompette, le petit éléphant, aime regarder les graines de pissenlit voler dans les airs. Il court à travers la prairie à la recherche de cette amusante fleur, dès qu'il en trouve une, il souffle très fort dessus et les petits parapluies s'envolent dans le ciel.

### Contenu:

- 1 plateau de jeu avec 49 alvéoles ronds pour les fleurs et 36 alvéoles carrés
- 48 fleurs rondes de 4 couleurs (12 fleurs par couleur)
- 1 boule blanche
- 1 boule jaune
- 4 cartes Fleur



*Remarque : Les deux boules roulent différemment, à vous de choisir avec laquelle vous voulez jouer. La boule blanche est plus légère, il ne faut pas souffler trop fort dessus. Avec la boule jaune, par contre, il faut souffler plus fort, d'un coup sec.*

*Rien ne vous empêche de jouer avec d'autres boules.*

*Vous pouvez également fabriquer vos propres boules en papier mâché. Leur surface n'a pas besoin d'être régulière, la boule s'arrêtera plus facilement dans les alvéoles du plateau.*

### But du jeu:

En soufflant sur la boule, chaque joueur essaye d'atteindre les fleurs de sa couleur. Le premier à avoir cueilli toutes ses fleurs gagne la partie.

### Préparation:

Le jeu se joue dans la boîte.

Placer les 48 fleurs dans chaque alvéole du plateau, en les mélangeant bien. Celui du centre, avec le papillon, reste vide.

Mélanger maintenant les 4 cartes Fleur.

Chaque joueur en tire une au hasard et la pose devant lui, face visible, elle indique la couleur des fleurs qu'il doit cueillir.

Posez la boule choisie sur le papillon.



### Déroulement de la partie:

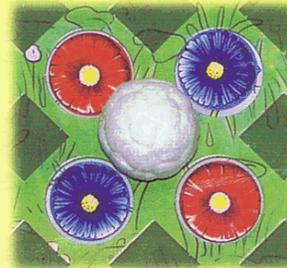
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, chaque joueur souffle sur la boule, sans la toucher, jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un alvéole.

Un joueur peut orienter la boîte comme il le veut avant de souffler dans la direction souhaitée. (Peu importe si la boule change de place pendant que l'on tourne la boîte. On soufflera de l'endroit où elle se sera arrêtée).

*Remarque: Si l'on souffle en biais, au dessus de la boule, elle roule plus lentement ; si l'on souffle de côté, elle roule plus vite. On peut également souffler sur la boule pour la diriger contre les bords de la boîte et la faire rebondir dans une autre direction (c'est ce qui s'appelle " jouer avec la bande ").*

Si la boule s'arrête dans un alvéole **carré** entre les fleurs, il cueille toutes les fleurs de **sa** couleur situées **juste autour** et les pose devant lui (s'il n'y en a pas de sa couleur, il n'en gagne aucune bien sûr !).



Si la boule s'arrête dans un alvéole **rond** vide, entouré d'alvéoles carrées vert foncé, il peut cueillir une fleur de **sa** couleur **n'importe où** sur le plateau et la poser devant lui.



C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Si la boule quitte le plateau de jeu, on la replace sur le papillon au centre du plateau et le joueur recommence à souffler jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un alvéole.

### Fin de la partie:

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a cueilli la dernière fleur de sa couleur. Il gagne la partie.

