

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Bennis bunte Blumen



Benny's Beautiful Blossoms • Les écureuils jardiniers
Bonte bloementuin • Las flores de colores de Laura
I fiori colorati di Beniamino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Les écureuils jardiniers

Une course-collecte tout en couleurs pour 2 à 4 petits jardiniers de 4 à 8 ans.

Auteurs : Thomas Daum & Violetta Leitner
Illustration : Antje Flad
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 12 plaquettes de pétales,
12 graines de fleurs, 12 plantes, 4 écureuils,
1 dé à points, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu

Idée

Eric l'écureuil et ses amis voudraient avoir le plus beau jardin de fleurs de toute la forêt aux écureuils. Mais pour cela, ils doivent d'abord semer les graines.

Mais attention : chaque écureuil ne peut semer que dans des récipients de couleur correspondante. Une fois les graines arrosées, les plantes poussent et quand le soleil brille, elles se mettent à fleurir. Le but du jeu est, après avoir fini son travail, d'arriver en premier à la cabane de son écureuil.

But :
Faire fleurir ses fleurs
et arriver en premier
à sa cabane



Préparer le plateau de jeu,
répartir les plaquettes de
pétales faces cachées
Emboîter les graines sur
l'écureuil, poser chaque
écureuil devant la cabane
correspondante

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Retournez toutes les plaquettes de pétales, face « feuilles vertes » visible. Mélangez-les et répartissez-les dans le pré du plateau de jeu, faces non visibles. Chacun prend un écureuil et les trois graines de fleurs de la couleur correspondante. Emboîtez les graines de fleurs sur la tige de votre écureuil et posez l'écureuil sur la case devant la cabane correspondante (voir illustration). Les écureuils et graines de fleurs en trop sont remis dans la boîte. Préparez les plantes et les deux dés.



Lancer les deux dés

Exécuter d'abord le dé
vert, ensuite le dé bleu

Dé vert à points

Avancer l'écureuil
Objet de sa couleur :
semer
Objet d'une autre
couleur :
ne pas semer
Trou marron dans la terre
= joker : semer

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a cueilli une fleur en dernier commence en lançant les deux dés.

Exécute toujours en premier l'action du dé vert à points et ensuite celle du dé bleu à symboles. Le dé vert te permet de déplacer ton écureuil et de semer des graines de fleurs. Le dé bleu indique quelle action supplémentaire tu as le droit d'exécuter.

Qu'indique le dé vert ?

→ Un ou plusieurs points



Avance ton écureuil du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre (pousser l'écureuil, ne pas le soulever). Où atterrit-il ?

- A côté d'un objet de ta couleur : super, tu as le droit de semer !
- A côté d'un objet d'une autre couleur : dommage, ici tu n'as pas le droit de semer.
- A côté d'un trou marron dans la terre : les trous marron sont des jokers, tu as donc le droit de semer ici.

Comment procéder pour semer ?

Avance ton écureuil exactement au-dessus du trou et fais-y tomber une graine de fleur. Ensuite, tu remets l'écureuil sur la case. S'il y a déjà une graine dans le trou ou si tu n'as plus de graines, il ne se passe rien.



→ Le papillon



Tourne le dé sur n'importe quelle face. Avance ton écureuil du nombre de cases correspondant au nombre de points et, si cela est possible, sème une de tes graines comme décrit plus haut.

Qu'indique le dé bleu à symboles ?

→ Des feuilles vertes



Retourne une plaquette de pétales. Si elle représente une fleur de ta couleur, tu la récupères et la poses devant toi, face visible. Si la plaquette représente une fleur d'une autre couleur, tu la reposes après que tous les autres joueurs l'aient aussi vue.

→ L'arrosoir



Maintenant, tu peux arroser une de tes graines pour faire pousser ta plante. Prends une plante verte et enfonce-la dans une de tes graines déjà semées. Si tu n'as encore pas semé de graine, tu ne peux malheureusement pas planter de plante.



→ Le nuage



Il pleut ! Toutes les graines de fleurs déjà semées se transforment en fleur. Chacun a le droit de prendre autant de plantes qu'il a de graines semées et de les enfoncer dans ses graines de fleurs.



Semer : faire tomber une graine dans le trou

Tourner le dé sur n'importe quelle face

Dé bleu à symboles

Retourner une plaquette de pétales : même couleur = la récupérer ; autre couleur = la reposer

Mettre la plante dans sa graine

Mettre les plantes dans toutes les graines

Mettre la plaquette de pétales sur la plante

Tourner le dé sur n'importe quelle face

Joueur suivant

Toutes ses propres fleurs fleurissent = revenir à la cabane,
Le premier à la cabane = gagnant

→ Le soleil



Le soleil brille ! Chaque joueur qui a une ou plusieurs plaquettes de pétales devant lui a le droit de la/les poser respectivement sur une de ses plantes. Si, dans le pré, il n'y a encore pas suffisamment de plantes pour chacun des joueurs, les plaquettes de pétales en trop restent posées devant le joueur correspondant.



→ Le papillon



Tourne le dé sur n'importe quelle face et exécute l'action correspondante comme décrit plus haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les deux dés.

Règles d'écureuils importantes :

- Les cases occupées par des écureuils ne comptent pas.
- Si, au premier tour, vous n'arrivez pas à semer toutes les graines de fleurs dans le pré, vous devrez jouer un autre tour.

Fin de la partie

Dès que tu as réussi à faire fleurir toutes tes fleurs, tu dois vite emmener ton écureuil vers la cabane ! Le gagnant est celui qui arrive en premier à la cabane après avoir fini son travail. Pour accéder à la cabane, utilisez l'échelle. Elle compte aussi comme case. Les points en trop sont perdus.

