

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 (Saône-et-Loire), 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



JOUER UNE CARTE FLEURS - SOLEIL - NUAGE - PLUIE

LES FLEURS

Il y a 16 cartes fleurs. Chaque carte représente les 4 variétés de fleurs.

FAIRE POUSSER UNE FLEUR



Prenez dans votre réserve un jeton fleur de votre espèce de la même couleur que celle représentée sur la carte fleur que vous avez décidé de jouer. Placez ce jeton fleur sur le plateau en respectant les 4 points suivants :

- Vous devez être dans l'ensoleillement - Schéma 1

L'ensoleillement est représenté par les 2 colonnes pointées par les flèches du jeton Soleil. Toutes les cases de ces deux colonnes sont considérées ensoleillées, sauf si une autre fleur ou le Nuage leur font de l'ombre.

- Vous ne pouvez pas faire pousser une fleur à l'ombre d'une autre fleur. - Schéma 2

Une fleur ensoleillée projette son ombre sur la case située juste derrière elle (à l'opposé du Soleil). Une fleur à l'ombre ne peut pas pousser si sa pile (avant de pousser) est plus petite que celle de la fleur plus proche du Soleil (qui lui fait de l'ombre).

- Vous ne pouvez pas faire pousser une fleur sous un Nuage.

Le Nuage recouvre de 4 à 9 cases, selon sa position sur le plateau. Toute case sous le Nuage est à l'ombre. Vous ne pouvez pas faire pousser une fleur sur une case située sous le nuage. Néanmoins, la pluie peut faire pousser simultanément plusieurs fleurs situées sous le Nuage.

- Poser un jeton fleur

Vous pouvez continuer de faire pousser une fleur déjà existante en ajoutant un jeton à sa pile ou faire pousser une nouvelle fleur sur une case vide.

FAIRE FANER UNE FLEUR



Vous pouvez faire faner une fleur adverse en jouant 2 cartes représentant la même couleur et la même espèce. Ces 2 cartes comptent dans les 3 cartes qu'un joueur peut jouer durant son tour ; ce qui ne vous laissera plus qu'une carte à jouer.

Lorsque vous faites faner une fleur, retirez du plateau un jeton fleur de la même espèce et de la même couleur que la paire de cartes que vous venez de jouer. Vous pouvez soit retirer un jeton au sommet d'une pile, ou un jeton fleur isolé (la case devient alors libre). Il n'y a aucune restriction concernant le Soleil, le Nuage, ou l'ombrage, lorsque vous faites faner une fleur.

Ce jeton fleur (la fleur fanée) est détruit. Mettez-le de côté pour le reste de la partie.



Schéma 1 - Ensoleillement



Schéma 2 - Zones d'ombre

Dans l'exemple, les fleurs ci-dessous peuvent pousser.



Exemple 1

Lorsque vous jouez une carte Soleil, vous pouvez l'avancer de 1 Case, 2 Cases ou 3 Cases.

Attention lorsque vous passez un coin du plateau...

Position du soleil avant de le bouger



Schéma 3 - Avancer le Soleil



Position du soleil avant la fin de la séquence

Exemple 2

S'il reste des cartes Soleil non jouées à la fin de la séquence, avancez le soleil d'un nombre de cases équivalentes au nombre de cartes Soleil restantes.

Ici, il reste deux cartes Soleil, le soleil avance de 2 cases. Et une nouvelle séquence commence

AVANCER LE SOLEIL

Le jeu de carte contient 3 Cartes Soleil.



Une carte Soleil permet de déplacer le Soleil d'1 à 3 cases maximum, au choix du joueur qui la joue. Le Soleil se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau. Le Soleil doit toujours être placé de façon à ce que ses 2 flèches pointent 2 colonnes. Lorsque le Soleil atteint un coin, déplacez le soleil directement au bord suivant sans l'arrêter entre 2 cases.

À la fin d'une séquence, après que chaque joueur ait joué, le Soleil est déplacé d'autant de cases qu'il reste de cartes Soleil révélées non jouées.

LE VENT (DÉPLACEMENT DU NUAGE)

Le jeu contient 2 cartes Vent.



Jouer une carte *Nuage* permet de déplacer le *Nuage* n'importe où sur le plateau. La première fois qu'une carte *Nuage* est jouée, le *Nuage* est placé sur n'importe quelle case du plateau. Il restera sur le plateau jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes *Nuage* jouées par la suite permettront de déplacer le *Nuage* sur n'importe quelle case du plateau.

Le support du *Nuage* doit toujours être centré sur une case. De cette façon, le *Nuage* placé dans un coin recouvrera 4 cases; placé sur un bord, 6 cases; et placé à l'intérieur du plateau, 9 cases.



Schéma 4 - Le Nuage



Schéma 5 - La Pluie

1 - La Magicienne joue la carte Pluie.

2 - La Magicienne doit faire grandir ses fleurs. Il ne lui reste qu'une fleur bleue, elle choisit donc de la placer sur sa plus grande fleur sous le nuage. Ce qui lui fait donc une fleur de 4 jetons de hauteur.

De plus, elle a le droit de placer une fleur sur une case libre sous le nuage. Elle choisit de placer une fleur verte au dessus.

3 - Le Petit Garçon place 1 fleur sur chacune de ses fleurs.

4 - La Mamie place 1 seule fleur sur son unique fleur présente sous le nuage.

LA PLUIE

Il n'y a qu'une seule carte Pluie dans le jeu.



Lorsque la carte *Pluie* est jouée, chaque fleur située sous le *Nuage* pousse. Chaque joueur doit ajouter un jeton fleur de la même couleur et de la même espèce, au sommet de chacune de ses fleurs existantes sous le nuage. Si un joueur n'a pas assez de jeton fleur de la couleur et de l'espèce requise pour faire pousser toutes ses fleurs, il peut choisir celles qu'il veut faire pousser.

De plus, le joueur qui a joué la carte *Pluie* peut ajouter un jeton fleur sur une case vide située sous le *Nuage*. Il peut choisir la couleur de cette nouvelle fleur.

Il n'y a pas de restriction d'ensoleillement ou d'ombrage pour faire pousser des fleurs sous la pluie.

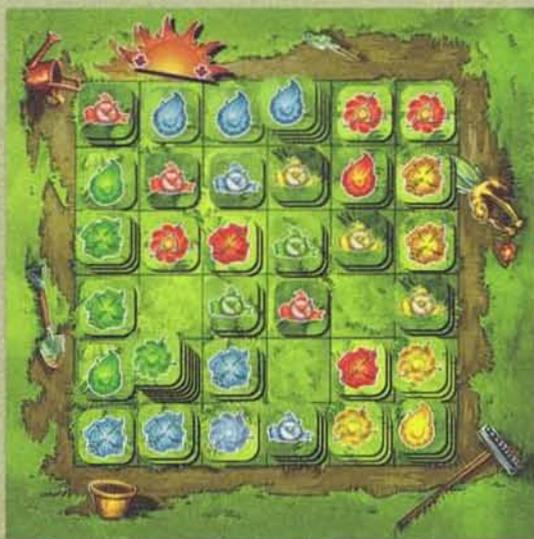
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque le *Soleil* a réalisé un tour complet autour du plateau.

Lorsque le *Soleil* atteint ou dépasse sa position de départ, chaque joueur va jouer un dernier tour. Le *Soleil* continuera de se déplacer, mais la partie se terminera après le tour du dernier joueur.

Par exemple, à 4 joueurs, si le *Soleil* dépasse sa position de départ au cours du tour du 2^{ème} joueur, les 3^{ème} et 4^{ème} joueurs pourront jouer leurs tours avant que la partie s'achève.

La partie peut également se terminer automatiquement pendant la séquence de fin de tour. Si après le tour du dernier joueur il reste suffisamment de cartes *Soleil* révélées pour que le *Soleil* dépasse sa position de départ, la partie s'achève et personne ne jouera de nouveau tour.



$2 \times 5 = 10$	$2 \times 5 = 10$	$2 \times 2 = 4$	$1 \times 2 = 2$
$3 \times 4 = 12$	$2 \times 3 = 6$	$1 \times 4 = 4$	$6 \times 3 = 18$
$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 3 = 12$	$1 \times 4 = 4$
$2 \times 5 = 10$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$3 \times 5 = 15$
TOTAL 40 PTS	TOTAL 38 PTS	TOTAL 35 PTS	TOTAL 39 PTS

Dans cet exemple, le Bucheron a choisi la longue diagonale pour ses fleurs rouges. Dans cette diagonale de 5 cases de long, sa plus haute fleur est de 2 jetons. La couleur rouge lui rapporte donc 10 points !

Procédez ainsi pour chaque couleur et pour chaque joueur...

POINTS DE VICTOIRE ET EXEMPLE...

Pour chaque couleur, chaque joueur choisit une seule ligne de fleurs de cette couleur contenant au moins une fleur de son espèce. Chaque joueur obtient ainsi 4 scores (un par couleur). Le score final est obtenu en additionnant les 4 scores.

Une ligne de fleurs peut être choisie horizontalement, verticalement ou diagonalement mais elle doit contenir uniquement des fleurs de la même couleur peu importe leur espèce.

La hauteur d'une fleur correspond au nombre de jetons fleur placés sur une même case (1 à 6). Pour marquer des points dans une couleur, le joueur multiplie la hauteur de sa fleur la plus haute (1 à 6) par le nombre de cases occupées par cette couleur dans la ligne (1 à 6).



PARTIE À 2 JOUEURS

Bien que les règles soient les mêmes, la mise en place du jeu et la séquence de jeu diffèrent légèrement.

MISE EN PLACE DU JEU

Distribuer 10 cartes, faces cachées, à chaque joueur. De plus, on utilisera le plateau de 5x5 cases.

SÉQUENCE DE JEU

TOUR DE JEU

- 1 - Le joueur A dispose ses 10 cartes en deux rangs et révèle les 5 cartes de son premier rang, puis joue jusqu'à 3 cartes visibles.
- 2 - Le joueur B dispose ses 10 cartes en deux rangs et révèle les 5 cartes de son premier rang, puis joue jusqu'à 3 cartes visibles. (parmi toutes les cartes visibles, qu'elles proviennent du joueur A ou B).
- 3 - Le joueur A révèle les 5 cartes de son second rang, puis joue jusqu'à 3 cartes visibles (parmi les cartes révélées des joueurs A et B).
- 4 - Le joueur B révèle les 5 cartes de son second rang, puis joue jusqu'à 3 cartes visibles (parmi les cartes révélées des joueurs A et B).

FIN DE SÉQUENCE

Lorsque toutes les cartes ont été révélées et que les deux joueurs ont joué 2 fois :

- Le joueur A donne le jeton Sauterelle au joueur B qui devient alors le premier joueur pour la séquence suivante.
- Le Soleil se déplace d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque carte Soleil révélée restante (non jouée par des joueurs à cette séquence).
- Les 22 cartes sont mélangées de nouveau et une nouvelle séquence débute.

RÈGLES AVANÇÉES POUR LES JARDINIERS À LA MAIN VERTE...

Il y a 6 Cartes Spéciales utilisées pour les règles avancées.

Vous pouvez, d'un commun accord, décider de jouer avec les règles avancées. Ces règles apporteront "des piquants" à vos parties.

En début de partie, chaque joueur pioche une des 6 Cartes Spéciales et la garde cachée jusqu'à ce qu'il décide de la jouer. Remettez dans la boîte les cartes restantes sans les regarder.

Cette carte pourra être jouée lors de la séquence du joueur à la place d'une autre carte (dans le total de 3 cartes qu'il est possible de jouer par tour).

Une fois jouée (sauf mention contraire) cette carte est intégrée au paquet de cartes et pourra être jouée par les autres joueurs lors des séquences suivantes.



ROCHER



COUP DE TONNERRE



ENGRAIS



REPIQUAGE



ABEILLE



PLANTE CARNIVORE

- **ABEILLE** : Lorsque le joueur joue la carte Abeille il peut déplacer le jeton supérieur d'une fleur jusqu'à deux case (orthogonalement ou diagonalement). Il peut la poser sur une fleur existante (de même espèce et de même couleur) ou une case vide.

- **ROCHER** : Le joueur qui joue le Rocher le pose définitivement sur une case vide. Il fera de l'ombre à hauteur de 5 case.

On ne peut pas poser de fleurs par dessus // Défausser la carte une fois jouée

- **PLANTE CARNIVORE** : Le joueur qui joue la carte Plante Carnivore pour la première fois place le jeton Plante Carnivore sur une case vide de son choix. Puis, la Plante Carnivore mangera le jeton supérieur d'une fleur (au choix du joueur jouant la carte) située dans une des 8 cases adjacentes, seulement si la Plante Carnivore n'est pas au soleil. Le jeton fleur "mangé" est détruit. Remettez-le dans la boîte.

La Plante Carnivore mangera de nouveau à chaque fois que la carte Plante Carnivore sera jouée.

- **COUP DE TONNERRE** : La fleur la plus haute sous le Nuage perd un jeton. En cas de multiples fleurs de même hauteur, le joueur ayant joué la carte en choisit une seule.

Ce jeton fleur est détruit. Remettez-le dans la boîte.

- **ENGRAIS** : Jouez cette carte et une carte fleur, vous pourrez faire pousser cette fleur de deux jetons. (Compte comme deux cartes dans le total de cartes que vous avez le droit de jouer par tour)

- **REPIQUAGE** : Déplacez une fleur simple (composée d'un unique jeton) et placez-la sur une autre case vide du plateau.

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



Lumberjacks [Studio] Une société gérée par des barbus...

Auteur : Christophe BOELINGER

Illustrateurs : Shaun IVIE au crayon et Bertrand BENOIT à la couleur

Ainsi que la participation de Stéphane GANTIEZ - Remerciements à Camille Chaussy

Remerciements : Édouard Nègre, Éric et Marion Schaeffert, Clément et Lucie Roussel, Lucie Herisson et Emmanuelle Samson. Nous remercions tous les jardiniers en herbe qui ont mis les mains dans la terre et qui ont participé de près ou de loin aux tests d'ARBORIA. De plus, nous remercions ceux qui souhaitent être remerciés, oui nous pensons à eux...

Nous souhaitons enfin glisser un petit mot pour les fleurs de Christophe qui lui ont inspiré ce jeu. Les fleurs ; MERCI !!

Mot de l'auteur : Christophe souhaiterait remercier tous les joueurs qui ont partagé de bons moments de jardinage autour de ce jeu. Les saisons ont défilé, mais le voilà enfin !

"Un grand merci à Mère Nature pour m'avoir inspiré ce jeu, un jour de printemps où j'observais mon jardin dans lequel tout avait poussé à grande vitesse, suite à un échange journalier quasi synchronisé entre soleil et pluie. La nature fait trop bien les choses et quand on respecte ses règles, le jeu n'en est que mieux ;)

Merci à Antoine des Lumberjacks pour avoir cru au jeu. C'est un réel plaisir de travailler ensemble ;)

Merci aux artistes pour avoir embelli ce jardin de leur plume. Félicitations ! "

