

FLORALIA



Jeu de mémoire
Memory game
Gedächtnisspiel
Juego de memoria



FLORALIA

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x3



x4



x1



x5

F Règles du jeu

FLORALIA



4 à 8 ans



2 à 4 joueurs



15 min

La météo est changeante, mais il faudra bien faire avec car les graines sont déjà plantées et la course entre les petits jardiniers a commencé.

Contenu: 3 pyramides «météo» à assembler, 4 carnets, 1 dé, 5 jetons «abeille».

Principe du jeu: Chaque jardinier va devoir user de mémoire et de stratégie pour faire basculer les pyramides dans le bon sens et retrouver les faces météo qui l'aideront à transformer sa graine en une jolie fleur.

But du jeu: Être le premier à faire pousser sa fleur.

Préparation du jeu:

Assembler les 3 pyramides «météo» et les placer au centre de la table. La face comportant les jardiniers doit être visible de tous les joueurs: il s'agit de la face visible des pyramides. La face arrière ne doit pas être vue par les joueurs. Poser les 5 jetons «abeille» à côté des pyramides. Chaque joueur choisit un carnet et l'ouvre à la première page.



Déroulement du jeu : La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé et réalise l'action correspondante :



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer par le haut, vers l'oiseau.



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer vers le bas, vers l'escargot.



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer dans le sens de son choix : vers le haut ou vers le bas.

Après cette action:

- Si la rotation de la pyramide fait apparaître comme face visible une face météo identique à celle de la page du haut de son carnet (soleil, soleil/nuage, nuage/pluie, ou jardiniers), le joueur peut alors faire pousser sa fleur et tourne une page de son carnet. Puis la main passe au joueur suivant.

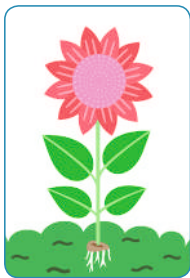
- Si la rotation de la pyramide fait apparaître comme face visible une face météo différente de celle de la page du haut de son carnet, le joueur ne peut pas faire pousser sa fleur. Il ne tourne pas de page de son carnet et la main passe au joueur suivant.



> Le joueur gagne un jeton « abeille ». Au cours de la partie, si un joueur obtient 2 jetons « abeille », il peut directement tourner une page de son carnet. Les 2 jetons « abeille » sont alors remis au centre de la table. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé... et ainsi de suite.

NB: Au début de son tour de jeu, si une des faces visibles de l'une des pyramides correspond à la page de son carnet, le joueur ne peut pas s'en servir : seule une face météo qui apparaît suite à la rotation d'une pyramide permet de faire pousser sa fleur.

Fin du jeu: Le premier joueur qui réussit à faire pousser sa fleur en découvrant la dernière page de son carnet gagne la partie.



Un jeu de Romaric Galonnier et Nicolas Walther.