

Règles

SPRING FEVER

8 ans et +
3 à 6 joueurs
20 min.

C'est le printemps! Les arbres sont en fleurs et chacun s'émerveille devant le fabuleux spectacle de la nature. Comme chaque année, ce phénomène éveille en vous une fibre horticole et vous voilà pelle à la main prêt à planter vos premières pousses.

Des fleurs de toutes les couleurs tapisseront bientôt votre jardin, le transformant en véritable paradis! Mais tapis dans l'ombre, de voraces escargots vous guettent, prêts à foncer sur vos précieux ornements pour les dévorer goulûment et sans retenue.

Saurez-vous éviter ce saccage?

Matériel de jeu

- 30 cartes *Fleur* d'une valeur de 3 points.
- 30 cartes *Escargot* dont :
 - 15 de valeur -1
 - 5 de valeur -2
 - 4 de valeur -4
 - 3 de valeur -6
 - 2 de valeur -8
 - 1 de valeur -10

But du jeu

Être le joueur qui aura le plus beau parterre de fleurs en cumulant le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Préparation

Chaque joueur reçoit une carte *Fleur* qu'il place devant lui, plantant ainsi la première jeune pousse de son parterre.

- Les cartes restantes sont mélangées et placées en pile pour former une pioche.
- Le premier joueur de la partie est le dernier à s'être mis les mains dans la terre pour planter une fleur, un arbre ou un légume.

2

- Il devient ainsi le joueur actif et prend les 4 premières cartes de la pioche qu'il décide de soit:

a) **conserver** ou b) **défausser**

S'il les **conserve** (a), il défausse les 4 cartes suivantes du dessus de la pioche sans les regarder et les remet dans la boîte de jeu.

S'il les **défausse** (b), pioche 4 nouvelles cartes. Il remet ensuite les 4 cartes défaussées sur la pioche et remélange les cartes. Ensuite, il pioche 4 cartes suivantes et les pose face cachée dans la boîte.

Il peut ensuite commencer la partie.

Déroulement de la partie

À son tour, le joueur actif choisit l'une de ses 4 cartes et la place devant lui, dans son parterre. Il déclare aux autres joueurs que cette carte est la carte avec la plus petite valeur de sa main. Cela pourrait être vrai ou faux, selon si le joueur actif décide de **bluffer** ou non!
(Note: La carte *Escargot* -8 est de plus petite valeur que la carte *Escargot* -2 ou la carte *Fleur* +3 par exemple)

Le joueur passe ensuite, face cachée, les 3 cartes restantes à son voisin de gauche.

Ce dernier a maintenant 2 options:

- a) **Croire le joueur actif.** Dans ce cas, il prend discrètement les 3 cartes en main et pioche une 4e carte pour compléter sa main.

3

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif est dans l'impossibilité de compléter sa main à 4 cartes. Ce dernier montre alors ses cartes en main aux autres joueurs et pose dans son parterre la carte avec la plus petite valeur. Les cartes restantes sont défaussées et les joueurs totalisent leurs points.

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points en additionnant toutes les cartes posées dans son parterre. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes *Fleurs* est déclaré vainqueur.

CRÉDITS:

Auteur: Friedemann Friesé

Illustrations: Olivier Fagnière

Design graphique: Philippe Guérin

Réalisation: Sophie Gravel & Martin Bouchard

L'éditrice voudrait remercier Adeline, Croc et Philippe pour leur coup de main à la relecture.

©2011 Filosofia Éditions

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec

Canada J7V 5V5

www.filosofia.com

6