

Die BLUMENWICHTEL

Les lutins des fleurs • Gnomi e fiori



Anleitung • Les règles du jeu • Regolamentoo



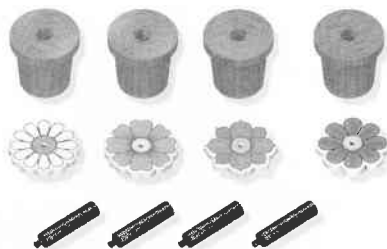
Les lutins des fleurs

Un rallye dans la serre à en couper le souffle pour 2 à 4 lutins agiles à partir de 5 ans, de Claudia Stroemer.

Matériel



9 plaquettes pour assembler le plateau de jeu



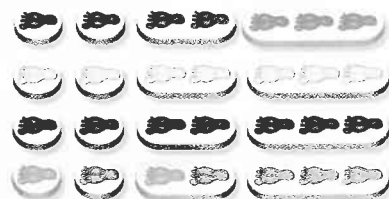
4 pots de fleurs

4 fleurs de chaque couleur: bleu, vert, jaune et rouge

4 tiges de fleurs



9 tuiles rondes avec des motifs



16 tuiles d'empreintes de pieds en quatre couleurs différentes (pour chaque couleur 1 x 3 empreintes de pieds, 1 x 2 empreintes de pieds, 2 x 1 empreinte de pieds)



1 dé

26 gouttes d'eau



3 barrières

A lerte dans la serre! Ce soir, cet écervelé de jardinier a oublié de fermer le robinet d'eau. Maintenant, les petits lutins des fleurs sont très demandés. Avec des pots de fleurs de différentes couleurs dans les mains, ils filent sur le plateau de jeu et collectionnent toutes les gouttes d'eau qu'ils trouvent. Avec chaque goutte qu'elles reçoivent, les fleurs poussent un peu plus. Le premier à collectionner six gouttes d'eau pour sa fleur gagne la partie.



But du jeu:

Le premier à faire pousser sa fleur en rassemblant six gouttes d'eau gagne la partie.

Préparatifs:

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement de la planche prédécoupée les tuiles à motifs, les fleurs, les tuiles d'empreintes de pieds ainsi que les barrières.

Maintenant, chaque plante reçoit sa fleur. Attachez une fleur sur chaque tige de manière à ce qu'elle soit solidement fixée. À partir de maintenant, les fleurs restent sur les tiges. Après chaque partie, vous pouvez les remettre dans la boîte en les laissant assemblées.



Avant chaque partie, chaque joueur choisit une fleur et la plante dans un des pots de fleurs. Et voilà, votre fleur est prête!



Vous recevez aussi les quatre tuiles d'empreintes de pieds qui correspondent à votre fleur et vous les placez devant vous sur la table.

Assemblez maintenant le plateau de jeu:



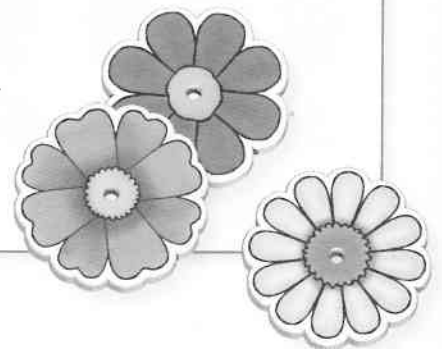
➔ S'il y a quatre joueurs, vous utilisez les 9 plaquettes et les placez sur la table en formant trois rangées de trois.



⬆ S'il y a deux joueurs, vous utilisez six plaquettes quelconques et les placez sur la table en formant deux rangées de trois plaquettes.



⬅ S'il y a trois joueurs, vous utilisez huit plaquettes quelconques et les placez sur la table en formant deux rangées de quatre.



Chaque plaquette indique un motif qui correspond à un lieu ou un objet de la serre où vous trouverez des gouttes d'eau.

Les neuf **tuiles rondes avec des motifs** indiquent les mêmes motifs. Pour chaque partie, vous avez besoin des tuiles correspondant aux motifs figurant sur les plaquettes que vous utilisez. Cherchez les tuiles qu'il vous faut avant la partie, mélangez-les, formez-en une pile et placez-la à côté du plateau de jeu, face cachée.

Les motifs sont reliés entre eux par des chemins. Avec les trois barrières, vous barrez trois chemins quelconques en plaçant les **barrières** dessus avant même de commencer à jouer. Toutefois, faites attention à ne pas séparer complètement un des motifs par des barrières (voir l'illustration sur la page 8).

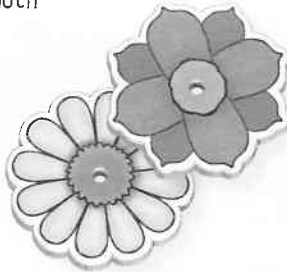
S'il y a deux ou trois joueurs, vous n'utilisez que deux barrières.

Remettez dans la boîte toutes les plaquettes, pots de fleurs, barrières et tuiles dont vous n'avez pas besoin.

La première tuile à motifs est votre tuile de départ. Retournez-la et placez votre pot de fleurs sur le motif correspondant sur le plateau de jeu.

Maintenant, vous retournez encore d'autres tuiles à motifs de la pile : s'il y a deux ou trois joueurs, vous retournez deux tuiles, et dans la partie à quatre, vous en retournez trois. Posez à chaque fois une **goutte d'eau** sur chaque motif correspondant sur le plateau de jeu.

Placez les gouttes d'eau restantes à côté du plateau de jeu, en réserve.



Et maintenant, commencez à rassembler des gouttes d'eau!


→ Dans les boîtes grises, nous vous donnons des tuyaux. Vous pouvez les lire plus tard, une fois que vous aurez compris le principe fondamental du jeu.

Maintenant, tous les lutins commencent à chercher des gouttes d'eau avec leur pot de fleurs, parce que les fleurs ont besoin d'eau pour pousser.

Pour atteindre les gouttes d'eau, vous avez besoin des tuiles d'empreintes de pieds: celles-ci vous permettent d'emprunter les chemins afin d'apporter votre pot de fleurs aux gouttes d'eau.

Des lutins doivent toujours faire quatre pas pour aller d'un motif à l'autre sur le plateau de jeu. Si vous voulez emprunter un chemin, il est donc toujours nécessaire qu'il y ait **quatre empreintes de pieds** dessus (voir l'illustration).

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous obtenez un ,  ou  vous exécutez les actions suivantes, l'une après l'autre:

- ① Placer des tuiles d'empreintes de pieds
- ② Déplacer le pot de fleurs
- ③ Ramasser des gouttes d'eau, si c'est possible

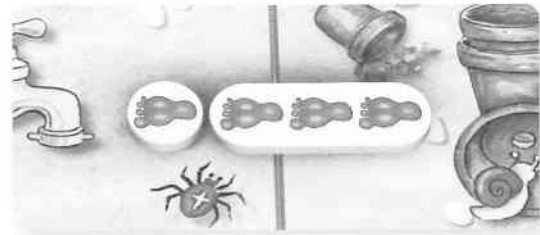
① Placer des tuiles d'empreintes de pieds

Le nombre de points sur le dé indique le nombre de tuiles d'empreintes de pieds **de votre couleur** que vous **devez** placer: une, deux ou trois.

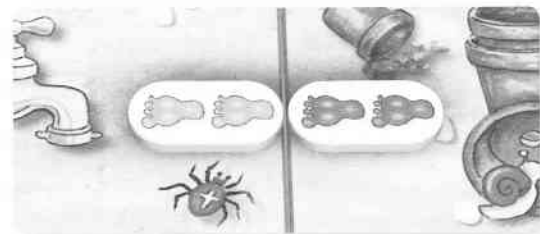
Attention! Il s'agit bien du nombre de tuiles et pas du nombre d'empreintes de pieds sur les tuiles!



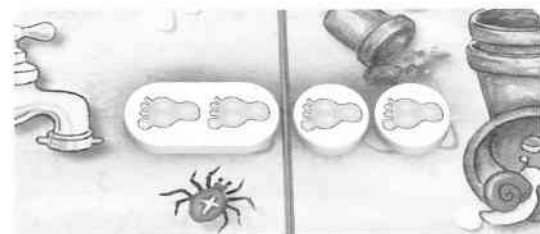
Placez les tuiles d'empreintes de pieds sur les chemins entre les motifs. Pour chaque tuile, vous pouvez choisir librement sur quel chemin vous voulez la placer, aussi longtemps qu'il n'y a pas plus de quatre empreintes de pieds sur ce chemin. La façon dont vous combinez les tuiles pour atteindre les quatre empreintes de pieds n'importe pas. Il y a plusieurs possibilités:



PAR EXEMPLE:



OU:



OU:

Dès que vos quatre tuiles d'empreintes de pieds sont posées sur le plateau de jeu, vous devez les déplacer – selon le résultat indiqué par le dé.

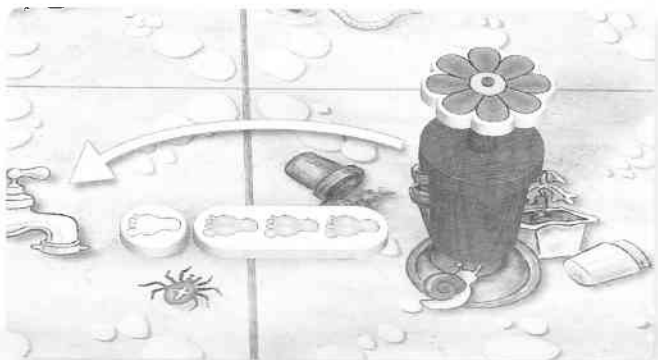
Pour atteindre un motif, vous pouvez aussi utiliser les empreintes de pieds des autres joueurs et compléter les chemins déjà empruntés par vos empreintes de pieds.

→ Pour chaque tuile d'empreintes de pieds, vous pouvez décider de nouveau sur quel chemin vous voulez la placer. Pendant le même tour, vous pouvez donc placer deux ou trois tuiles sur des chemins différents du plateau de jeu.

→ Des empreintes de pieds placées diagonalement ne doivent pas se croiser. C'est-à-dire dès qu'une empreinte de pieds se trouve sur un chemin diagonal, on ne peut pas placer de tuiles sur la diagonale qui le croise.

② Déplacer le pot de fleurs

Après avoir placé vos empreintes de pieds, vous pouvez déplacer votre pot de fleurs d'un motif à l'autre – mais seulement si les motifs sont reliés entre eux par quatre empreintes de pieds.



→ Si vous placez habilement vos tuiles d'empreintes de pieds et que vous vous servez intelligemment des empreintes des autres joueurs, vous pouvez même aller à plusieurs motifs, l'un après l'autre, pendant un seul et même tour, si ceux-ci sont à chaque fois reliés par quatre empreintes de pied.

③ Ramasser des gouttes d'eau

Dès que vous posez votre pot de fleurs sur un motif sur lequel se trouve une goutte d'eau, vous pouvez ramasser cette goutte. Pour cela, vous pressez le centre du pot de fleurs sur la goutte d'eau. La goutte disparaît dans le pot et la fleur pousse un peu en hauteur.

À la fin de votre tour, vous retournez autant de nouvelles tuiles à motifs que vous avez ramassé de gouttes d'eau et vous placez à chaque fois une nouvelle goutte d'eau de la réserve sur les motifs correspondants.

→ Si un joueur retourne une tuile qui montre un motif sur lequel se trouve déjà un pot de fleurs, le propriétaire de ce pot a de la chance. Il peut immédiatement ramasser cette goutte avec son pot, et on retourne une nouvelle tuile à motif. Si plusieurs joueurs se trouvent sur le motif, la goutte reste sur le motif. C'est le joueur suivant qui atteint ce motif qui peut ramasser la goutte d'eau.

→ Il est possible que deux gouttes d'eau se trouvent sur un seul motif. Le premier lutin à atteindre ce motif a de la chance, puisqu'il peut ramasser les deux gouttes à la fois.

○ Actions spéciales



Si le dé indique le symbole «barrière», vous

choisissez l'une des trois barrières et vous la déplacez sur un autre chemin de votre choix. Mais vous ne pouvez la placer que sur des chemins libres sur lesquels ne se

trouvent pas encore de tuiles d'empreintes de pieds. En outre, on doit respecter les règles détaillées ci-dessus: un motif ne doit jamais être complètement séparé par des barrières. Au moins un chemin doit rester libre.

Après avoir déplacé la barrière, vous avez le droit de déplacer votre pot de fleurs – si vous le voulez et si vous le pouvez.



Si le dé indique le symbole « goutte d'eau », vous devez déplacer une goutte d'eau sur un autre motif

– mais seulement sur un motif sur lequel ne se trouvent ni un pot de fleurs, ni une autre goutte d'eau.

Ensuite, vous avez le droit de déplacer votre pot de fleurs, si vous le voulez et le pouvez.



Fin de la partie:

Aussitôt que vous avez ramassé la sixième goutte d'eau avec votre pot de fleurs, la tige indique une marque. Le premier dont la fleur laisse apparaître cette marque a gagné la partie.

