

Bonus de jardinier : lorsque votre maison est entourée par au moins deux tuiles sur chacun de ses quatre côtés, retournez la souris jardinière sur le verso (bonus du jardinier visible). Les fleurs de la couleur de votre souris vous rapportent des points Harmonie.

Exemple : maintenant que la souris jardinière violette a validé son Bonus de jardinier, toutes les fleurs violettes de son jardin lui rapportent des points Harmonie supplémentaires.



Validation d'une tuile comportant un jeton

Si vous validez une tuile Fleur comportant un jeton Papillon, les autres joueurs ne peuvent plus vous prendre ce papillon.

Si vous validez une tuile comportant un jeton Ver de terre ou un jeton Taupe, donnez ce(s) jeton(s) côté Taupe au(x) joueur(s) de votre choix. Il doit le placer sur une tuile de son jardin qui ne comporte pas de taupe. S'il n'en a pas, il le remet dans la réserve générale.

5. Terminer votre tour

À la fin de votre tour, piochez une tuile dans le sac et placez-la dans l'emplacement libre du rayon du haut de la jardinerie. C'est alors au joueur à votre gauche de jouer.

Coup d'œil : à n'importe quel moment de la partie, un joueur peut signaler un oubli de validation de tuile dans le jardin d'un joueur adverse SAUF dans celui dont c'est le tour. Le joueur qui a signalé l'oubli gagne 1 jeton Brouette s'il en reste (le joueur ciblé ne perd rien).

Fin de la partie

Lorsque le jeton tour Arrosoir est révélé, la fin de partie est lancée. Chaque joueur joue alors une dernière fois. Puis comptabilisez vos points Harmonie, de gauche à droite puis de haut en bas.

Calcul des points Harmonie

Papillon : le joueur avec le plus de jetons Papillon gagne 2 points par Papillon. S'il y a égalité, ils gagnent tous les deux 2 points par papillon.

Les autres joueurs gagnent 1 point par Papillon.

Fleur : chaque fleur contente rapporte 1 point.

Nain de jardin : chaque nain de jardin content rapporte 3 points.

Moulin : chaque moulin content rapporte 3 points.

Souris jardinière : si votre souris jardinière a le bonus du jardinier visible, vous gagnez 2 points supplémentaires pour chaque fleur de votre couleur dans votre jardin, qu'elle soit contente ou non.

Ver de terre : les vers de terre présents sur vos fleurs ne sont pas comptabilisés.

Taupe : chaque jeton Taupe fait perdre 1 point.

La souris jardinière avec le plus de points Harmonie remporte le prix du plus beau jardin fleuri du village !

En cas d'égalité, c'est celle avec le plus de tuiles contentes qui l'emporte.



Un jeu de Deedee (David Durand)
Illustré par Marie Cardouat
Design graphique : Philippe Nouhra
Édition/Relecture : François Kayat-Guizol & Gersende Cheylan

Remerciements de l'auteur : Merci à Hélène M (sans qui ce jeu n'existerait tout simplement pas !), ma famille, les festivals LudOuest, LudOcéan, le FIJ, Roberto et Florence F, Jean-Vivien L, le CAJO et Funforge.

Pensées spéciales à ma maman, mon papa, mon frère pour avoir joué avec l'enfant que j'étais et à Noé pour continuer de jouer avec l'enfant que je suis toujours.

Ce livret de règle peut continuer à pousser, retrouvez la dernière version sur www.funforge.fr

© Funforge s.a.r.l. 2024 — Tous droits réservés



Happy Garden.

But du jeu

Dans le village des souris, au printemps c'est le concours du plus beau jardin fleuri. Chaque joueur aménage son jardin à l'aide de fleurs, de nains de jardin ou de moulins et espère la venue des papillons... mais attention aux taupes !

Organisez au mieux votre jardin pour gagner le plus de points Harmonie possible. Le joueur avec le jardin le plus harmonieux gagnera la partie.

Matériel

- 48 tuiles Fleur
- 12 tuiles Aménagement (6 Nain de jardin et 6 Moulin)
- 6 Souris jardinières (6 couleurs différentes)
- 5 maisons (à monter)
- 19 jetons Brouette
- 16 jetons Ver de terre/Taupe
- 7 jetons Papillon
- 6 jetons Arrosoir magique
- 12 jetons tour (sablier) et 1 grand jeton tour Arrosoir magique
- 1 boîte de jeu Jardinerie
- 1 sac



Jeton tour Arrosoir

Jeton tour (côté sablier)

Mise en place

Posez la boîte sur la table et ouvrez le couvercle représentant la devanture de la jardinerie ①.

Placez tous les jetons Brouette, Arrosoir magique, Ver de terre/Taupe, et autant de jetons Papillon que le nombre de joueurs +1 au centre de la table ②.

Montez les maisons et donnez-en une par joueur. Chaque joueur place sur le dessus la tuile souris jardinière de la couleur de son choix (bonus jardinier non visible) ③.

Placez toutes les tuiles Fleur et Aménagement dans le sac ④.

Piochez chacun 2 tuiles et posez-les côté recto visible (fond blanc) en contact avec votre maison. Vous ne pouvez pas les poser l'une à côté de l'autre ⑤.

Si vous avez pioché une tuile avec un symbole Papillon, Ver de terre ou Brouette, prenez le jeton correspondant et appliquez l'action associée (voir Choisir une tuile).

Piochez 6 tuiles dans le sac et posez-les côté recto visible (fond blanc) dans la jardinerie en 2 lignes de 3 tuiles ⑥.

Prenez les jetons tour (avec le sablier) Brouette, Ver de terre, Camion de livraison, Coup de vent, Tambour et des jetons vierges (7 pour 2 à 4 joueurs et 4 pour 5 joueurs). Mélangez-les et placez-les en une pile face cachée (côté sablier) sur le jeton tour Arrosoir magique ⑦.

Le joueur ayant arrosé des fleurs le plus récemment sera le premier joueur. Il débutera la partie et sera responsable de la pile des jetons tour.



Exemple de mise en place pour 2 joueurs

Déroulement

En commençant par le premier joueur, jouez dans le sens horaire. À votre tour de jeu, effectuez les phases suivantes dans l'ordre.

1. Révéler le jeton tour (1^{er} joueur uniquement)
2. Choisir une tuile
3. Poser la tuile
4. Valider la tuile, si possible
5. Terminer le tour

1. Révéler le jeton tour

Avant de jouer son tour, le premier joueur (uniquement lui) révèle le jeton tour situé en haut de la pile tour. S'il indique une icône, effectuez l'action correspondante :

Brouette : chaque joueur prend un jeton Brouette. Il pourra le jouer pendant un de ses tours ;



Farfouiller : au moment de choisir une tuile, vous pouvez utiliser **1 jeton Brouette** pour prendre une tuile dans le rayon du haut de la jardinerie (au lieu du rayon du bas). Remettez le jeton Brouette dans la réserve générale.



Rempoter : à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez utiliser **2 jetons Brouette** pour déplacer une tuile de votre jardin en la faisant glisser. Vous n'avez pas le droit de la soulever ni de déplacer d'autres tuiles lors de ce déplacement. La nouvelle position de la tuile doit respecter les règles de placement (voir Poser la tuile). Remettez les jetons Brouette dans la réserve générale.



Exemple : Julie souhaite déplacer sa fleur orange ou sa fleur violette près de son nain de jardin.



Elle peut déplacer l'orange mais pas la violette car celle-ci est entourée par d'autres tuiles et n'est donc pas accessible.

Ver de terre : chaque joueur prend un jeton Ver de terre et le place sur une tuile non retournée (fond blanc) de son jardin s'il en a une ;



Coup de vent : chaque joueur peut déplacer un de ses jetons Papillon, Ver de terre ou Taupe sur une autre tuile de son jardin. Vous pouvez avoir plus d'une taupe sur une tuile ;



Camion de livraison : vous ne pouvez pas prendre de tuiles dans la colonne du milieu de la jardinerie durant ce tour. Placez le jeton tour dessus pour vous en rappeler ;



Tambour : chaque joueur peut retirer un jeton Taupe de son jardin s'il en a un ;



Arrosoir magique : la fin de la partie est lancée. Chaque joueur prend un jeton Arrosoir magique. Il pourra le jouer pendant son tour.



Arroser : le jeton Arrosoir magique fonctionne comme un joker. Vous pouvez le placer sur une tuile Fleur (uniquement) de votre jardin pour modifier sa couleur. Lorsque vous le faites, annoncez la couleur désirée. Si cela valide des tuiles, n'oubliez pas de les retourner.



2. Choisir une tuile

Choisissez une tuile **dans le rayon du bas** de la Jardinerie, puis décalez vers le bas la tuile présente au-dessus. Elle sera disponible pour le tour du prochain joueur.

Rappel : si vous utilisez un jeton Brouette, prenez une tuile dans le rayon du haut de la jardinerie au lieu de celui du bas.

Si la tuile choisie comporte un symbole en haut à gauche, appliquez l'effet correspondant.



Papillon

Prenez un jeton Papillon au centre de la table. S'il n'y en a plus, prenez-en un sur une tuile Fleur non retournée (fond blanc) d'un jardin adverse. Vous devrez le placer sur la tuile que vous venez de choisir.



S'il n'y a plus de papillons disponibles, vous n'en prenez pas.

Note : pour protéger votre papillon, essayez de valider le plus rapidement possible la tuile sur laquelle il se trouve.

Brouette

Prenez un jeton Brouette au centre de la table et gardez-le près de vous. S'il n'y en a plus de disponibles, vous n'en prenez pas.



Ver de terre

Prenez un jeton Ver de terre au centre de la table. Vous devrez le placer sur la tuile que vous venez de choisir. S'il n'y a plus de ver de terre disponibles, vous n'en prenez pas.



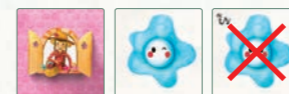
3. Poser la tuile

Posez la tuile dans votre jardin, côté recto visible (fond blanc), en respectant les règles suivantes :

- la tuile doit être en contact par un côté (pas en diagonale) avec votre maison ou une autre tuile déjà posée. Il est interdit d'avoir des tuiles isolées dans votre jardin ;



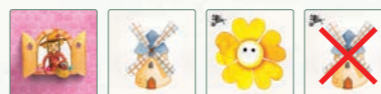
- une tuile Fleur ne doit pas être posée à côté d'une tuile Fleur identique (même forme et même couleur) ;



- une tuile Nain de jardin ne doit pas être placée à côté d'une autre tuile Nain de jardin (identique ou non) ;



- une tuile Moulin ne doit pas être placée sur la même ligne ou la même colonne qu'une autre tuile Moulin.



Rappel : si votre tuile indique un symbole Papillon ou Ver de terre, n'oubliez pas de placer dessus le jeton correspondant, si vous en avez récupéré un.

4. Valider la tuile si possible

Après avoir placé votre tuile dans votre jardin, vérifiez si vous remplissez des conditions de validation.

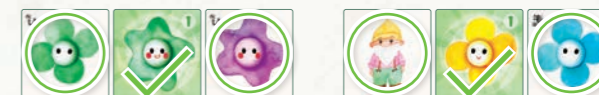
Si c'est le cas, retournez la tuile sur le côté content (fond vert). Vous pouvez valider plusieurs tuiles durant le même tour. À la fin de la partie, les tuiles retournées vous rapporteront les points indiqués.

Si vous avez oublié de valider des tuiles durant votre tour, vous pouvez le faire à tout moment de la partie.

Important : une tuile contente le restera jusqu'à la fin de la partie même si ses conditions de validation ne sont plus remplies.

Conditions de validation des tuiles

Fleur : lorsqu'elle est adjacente à une tuile Fleur de même forme ET à une tuile comportant la même couleur (fleur, nain de jardin ou couleur de la souris jardinière).



Moulin : lorsqu'il est sur la même ligne ou colonne que trois tuiles Fleur de même forme ;



Nain de jardin : lorsqu'il est adjacent aux trois couleurs de son bonnet, de sa chemise et de son pantalon. La couleur peut être validée par une tuile Fleur ou la couleur de la souris jardinière.

