LE JARDIN DES TIMBRES

UN JEU DE THÉO RIVIÈRE,
ILLUSTRÉ PAR HERVINE,
GRAPHISTÉ PAR FLOMAGE
IMPRIMÉ PAR SUBVERTI.







BLAGUE FRIDAY
BF
7·11·2026
Subverti

Béber la taupe prépare une grande fête pour réunir tous ses amis ! Sous sa plume naissent des lettres pleines de tendresse, glissées soigneusement dans des enveloppes multicolores sur lesquelles seront bientôt collés les plus beaux timbres de sa collection. Puisque la vue de Béber est biaisée par la teinte de ses lunettes, cette mission est faite pour vous !

MATÉRIEL



40 CARTES NOURRITURE (4 SET DE 10 CARTES DIFFÉRENTES)



10 CARTES COMMANDE



4 CARTES USTENSILE

CETTE RÈGLE DU JEU



MISE EN PLACE

- Mélangez les 10 cartes **Commande**. Retirez 3 cartes **Commande** au hasard et sans les regarder, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- Formez un paquet face cachée avec les 7 cartes restantes et placez-les au centre de la table.
- Distribuez à chaque joueuses un set de 10 cartes **Nourriture** et une carte **Ustensile**. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.
- La dernière joueuse à avoir cuisiné est nommée **Cheffe des Commandes**.
- La partie peut commencer.



BUT DU JEU

La joueuse qui cumule le plus de points à la fin du jeu remporte la partie !

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en 7 manches.
A chaque manche :

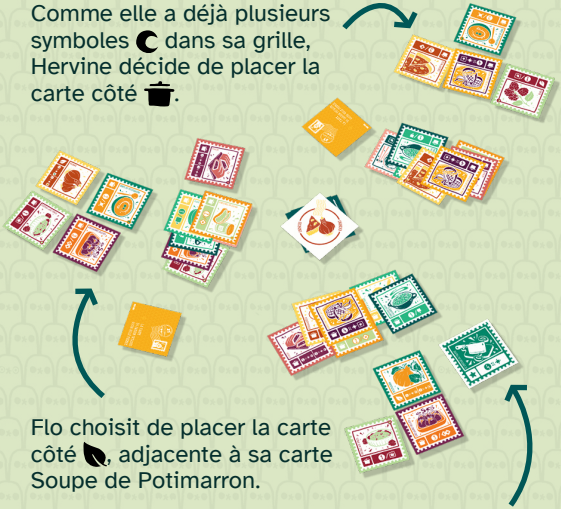
- La **Cheffe des Commandes** révèle la première carte **Commande** du paquet. La carte est révélée pour tout le monde.
- Simultanément, chaque joueuse récupère la carte **Nourriture** correspondante, choisit de quel côté elle souhaite la placer, puis l'ajoute à sa grille. La première carte est simplement posée devant elle, les suivantes doivent être orthogonalement placées à côté d'une carte précédente.
- Lorsque toutes les joueuses ont placé leur carte, une nouvelle manche commence.

EXEMPLE

Flo, la **Cheffe des Commandes** révèle la première carte Commande du paquet, à la vue de tout le monde. C'est la carte Oignon. Les joueuses cherchent la carte correspondante.



Comme elle a déjà plusieurs symboles dans sa grille, Hervine décide de placer la carte côté .



Flo choisit de placer la carte côté , adjacente à sa carte Soupe de Potimarron.

Fanny n'est pas vraiment intéressée par la carte, elle décide de la défausser pour placer son **Ustensile**, le Couteau de Mamie.

LES USTENSILES

Une fois par partie, une joueuse peut choisir de ne pas placer une carte **Nourriture** pour, à la place, placer son **Ustensile** dans sa grille.
Ce n'est pas obligatoire et si un **Ustensile** n'a pas été placé à la fin de la partie, il est simplement défaussé.

FIN DE PARTIE

Lorsque les joueuses ont toutes placé 7 cartes dans leur grille, la partie est terminée.
Chaque joueuse fait le total des points rapportés par ces cartes. La joueuse avec le plus de points est la grande gagnante !
En cas d'égalité, il y a égalité : bravo, restez amies (c'est important) et mangez un bon petit plat ensemble.

VARIANTE INTERACTIVE

Si vous voulez ajouter un peu d'interaction à vos parties et embêtez les autres, jouez avec les changement suivants :

- La mise en place reste la même.
- La **Cheffe des Commandes** change à chaque tour (dans le sens horaire). Lorsqu'elle révèle la carte **Commande** pour le tour, elle choisit en premier le côté de la carte qu'elle place. Les autres joueuses doivent placer la carte de l'autre côté.
- Une joueuse peut toujours choisir de ne pas placer une carte pour placer son **Ustensile**. Si c'est la **Cheffe des Commandes**, les autres joueuses placent la carte correspondant à la carte Commande dans le sens de leur choix.



Mûres : cette carte rapporte 1 point par carte dans votre grille.



Châtaignes : cette carte rapporte 4 points s'il n'y a pas de cartes au-dessus et en dessous d'elle. Elle rapporte également 4 points s'il n'y a pas de cartes à sa gauche et à sa droite.



Poire : cette carte rapporte 3 points si elle a une carte à sa gauche et une en dessous d'elle.



Haricots verts : cette carte rapporte 6 points si elle est adjacente à une Poire (côté ou) et une Aubergine (côté ou).



Aubergines : cette carte rapporte 2 points par carte qui lui sont adjacentes.



Raisin : cette carte rapporte 1 point par carte qui lui sont adjacentes.



Crumble aux mûres : cette carte rapporte 1 point par carte dans votre grille.



Châtaignes grillées : cette carte rapporte 3 points par duo de symbole et dans votre grille.



Glace à la poire : cette carte rapporte 1 point par carte à sa droite.



Haricots sauce cacahuète : cette carte rapporte 1 point par carte en dessous d'elle.



Aubergines rôties au miso : cette carte rapporte 4 points si elle est adjacente à un **Ustensile**.

Note : vous marquez les points avant de déclencher le pouvoir de la Cuillère de Papi.



Confiture de raisin : cette carte rapporte 2 points par symbole dans votre grille.



Potimarron : cette carte rapporte 2 points si elle est adjacente à une carte . Elle rapporte également 2 points si elle est adjacente à une carte .



Figues : cette carte rapporte 4 points s'il y a au moins 3 cartes à sa gauche.



Oignons : cette carte rapporte 3 points si elle est adjacente à des Haricots Verts (ou). Elle rapporte également 3 points si elle est adjacente au Potimarron (ou).



Choux de Bruxelles : cette carte rapporte 3 points si elle est adjacente à des Haricots Verts (ou). Elle rapporte également 3 points si elle est adjacente à une Poire (ou).



La Toque de Rémy : à la fin de la partie, cette carte devient une copie parfaite d'une carte qui lui est adjacente.



Le Couteau de Mamie : cette carte rapporte 4 points si elle à une carte au dessus, en dessous, à gauche et à droit d'elle.



Soupe de Potimarron : cette carte rapporte 3 points pour chaque carte placée à sa diagonale.



Figolus : cette carte rapporte 2 points si elle est adjacente à un symbole . Elle rapporte également 3 points si elle est adjacente à un symbole .



Pissaladière : cette carte rapporte 3 points par symbole dans votre Grille.



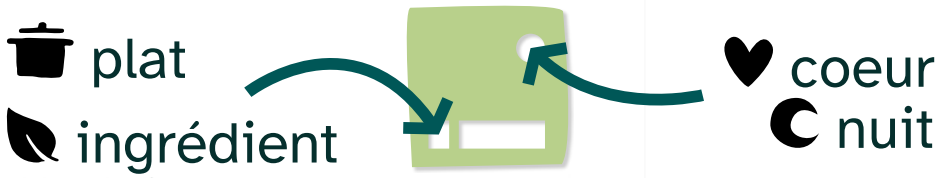
Choux de Bruxelles sauce miel-soja : cette carte rapporte 2 points par carte qui lui sont adjacentes.



La Cuillère de Papi : cette carte rapporte 4 points par duo de symboles et .



L'ingrédient secret : à la fin de la partie, remplacez cette carte par une des cartes que vous n'avez pas jouées.



UN GRAND MERCI

Merci à l'équipe du Blague Friday pour cette incroyable aventure, à Subverti pour avoir géré la fabrication de ce jeu, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont pris le temps de tester le prototype, partager leurs retours et contribuer à son évolution. Merci à Béber la taupe pour nous avoir gracieusement accordé le droit d'utiliser son image. Merci à Accessijeux pour son engagement quotidien au service d'une si belle cause.
Et bien sûr, merci à vous qui avez choisi cette boîte : en l'achetant, vous participez directement à faire vivre le Blague Friday et donnez tout son sens à cet événement solidaire. Amusez-vous bien !

Subverti

CHANGER LE MONDE EN S'AMUSANT !



Adresses sur quefairedemesdechets.fr