

# Flower Shower!

Sven M. Kübler  
Arrosez vos plantes  
et obtenez une pluie  
de points !



Joueurs : 1 à 4    Âge : dès 8 ans    Durée : environ 20 min.

Les plantes de votre jardin ont soif. Veillez à les arroser juste comme il faut, ni trop ni pas assez, pour marquer un maximum de points. Lancez les dés et tentez d'obtenir la quantité d'eau requise, faites pousser vos plantes et récoltez autant de points que possible.

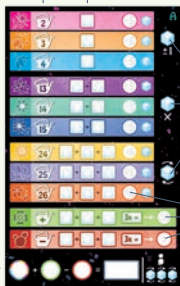
## Matériel

quantité d'eau  
requisse

cases Goutte

3 sections de 3 rangées  
de fleurs

décompte  
des points



1 carnet de score recto verso

jardin A

bonus de dés

cases Points

mode solo



4 dés Eau bleu clair



1 dé Eau bleu foncé

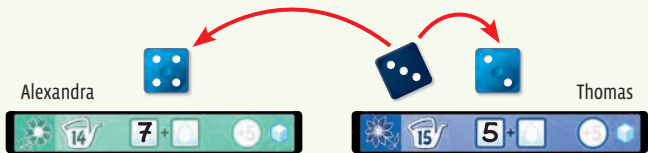
## Mise en place

Prenez chacun une feuille du carnet de score, un dé Eau bleu clair et un crayon (non fourni). Veillez à tous avoir la même face visible, jardin **A** ou **B** (indiqué en haut à droite de votre feuille). Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec le jardin **A**. Le joueur qui a le plus la main verte commence et prend également le dé Eau bleu foncé.

## Déroulement de la partie

Chaque tour, vous écrivez tous **exactement un nombre** dans une case Goutte vide ☐ de votre feuille, au choix. Le joueur qui possède le dé bleu foncé est le joueur actif. Lancez tous votre dé bleu clair en même temps. Le joueur **actif** lance **également** son dé bleu foncé et peut décider de relancer **l'un de ses deux dés**.

Puis, additionnez tous la valeur de **votre dé bleu clair** à celle du **dé bleu foncé**. Écrivez le **résultat** dans **une case Goutte vide** ☐ de votre feuille, au choix. Une fois que vous avez tous écrit votre résultat, le joueur actif passe le dé bleu foncé au joueur suivant dans le sens horaire. Ce dernier devient le nouveau joueur actif. Puis, répétez les étapes décrites ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez écrit un nombre dans **toutes les cases Goutte** de votre feuille.



**Exemple :** Alexandra a obtenu un 4 sur son dé bleu clair. En tant que joueur actif, Thomas a obtenu un 3 sur le dé bleu foncé et un 2 sur son dé bleu clair. Alexandra additionne son 4 au 3 du dé bleu foncé, et note le résultat (7) dans une case Goutte de sa feuille. Thomas écrit également son résultat (5) dans une case Goutte de sa feuille.

## ~~~~~ Jardin A ~~~~~




### Fleurs colorées :

Chaque rangée présente un **arrosoir avec un nombre** en son centre, à droite des fleurs. Ce nombre indique **la quantité d'eau** requise par les fleurs de cette rangée. Tentez de vous rapprocher le plus possible de ce nombre avec les dés.

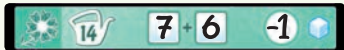
Le nombre de cases Goutte vous indique combien de nombres vous devez indiquer dans chaque rangée. Une fois que vous avez rempli toutes les cases Goutte d'une rangée, **additionnez tous les nombres que vous avez écrits** et **comparez votre résultat au nombre indiqué dans l'arrosoir**.

### Avez-vous respecté la quantité d'eau requise par les fleurs ?


Si oui, les fleurs poussent ! Notez **+5 points** dans la case Points (+5) de cette rangée et entourez le symbole Dé  à sa droite.

Si non, notez la **différence** entre la quantité d'eau requise et celle que vous avez obtenue en tant que **points négatifs** dans la case Points (+5) de cette rangée. Procédez ainsi, que vous ayez trop ou pas assez arrosé.

**Exemple :** Le résultat d'Alexandra n'est pas égal à 14, comme requis par les fleurs de cette rangée. Elle a noté  $7 + 6$  et a donc obtenu le résultat de 13. Elle doit noter la différence, soit  $-1$ , dans la case Points. Elle ne peut **pas** entourer le symbole Dé.



### Bonus de dés :

Chaque feuille de score comporte 3 sections, chacune composée de 3 rangées de fleurs. Un bonus de dés est illustré à droite de chaque section. Si vous parvenez à entourer **les 3 symboles Dé**  d'une section, **vous débloquez le bonus de dés à droite de cette section**. Chaque bonus vous donne un avantage, que vous pouvez utiliser **une fois** lors d'un tour où vous êtes **passif**. Lorsque vous utilisez un bonus, marquez-le d'une croix afin d'indiquer qu'il n'est plus disponible. Vous pouvez utiliser plusieurs bonus lors d'un même tour.

**Remarque :** Vous êtes **passif** lorsque vous ne lancez **que votre dé** bleu clair. Le joueur qui lance également le dé bleu foncé est le joueur actif.



Vous pouvez modifier votre résultat de **+1** ou **-1**. Par exemple, si le résultat des deux dés est de 12, vous pouvez le transformer en un 11 ou un 13.



Vous pouvez **ignorer l'un des deux dés Eau** (bleu clair ou bleu foncé). Par exemple, si les dés présentent un 5 et un 2, vous pouvez noter 5 ou 2 au lieu de 7.



Vous pouvez relancer votre dé bleu clair **une fois**.



### Trèfle à quatre feuilles assoiffé :

Ce trèfle a extrêmement soif. Il a besoin de beaucoup d'eau et rapporte **autant de points que d'eau** qu'il reçoit. Vous devez remplir chacune des 3 cases Goutte **avec un nombre**. Vous notez le total de ces 3 nombres dans la case Points  $\text{⊖36}$  et vous le **marquez** en tant que **points positifs**. Le trèfle vous rapporte encore plus de points si vous l'arrosez de manière régulière. Si vous notez le **même nombre** dans chacune des **trois** cases Goutte, vous marquez **+36 points** (remplacez le total de vos nombres par +36).



### Cactus piquant :

Qui s'y frotte s'y pique ! Occupez-vous du cactus avec le plus grand soin : il vous fera perdre des points à chaque partie ou presque ! Vous devez remplir chacune des trois cases Goutte **avec un nombre**. Vous notez le total de ces 3 nombres dans la case Points  $\text{⊖}$  et vous le **marquez** en tant que **points négatifs**. Le cactus est plus heureux si vous l'arrosez de manière régulière. Si vous notez le **même nombre** dans chacune des **trois** cases Goutte, vous ne perdez aucun point ; le cactus vaut alors **0 point**.



## Avez-vous respecté la quantité d'eau requise par la tige ?

Si oui, la tige pousse ! Notez **+5 points** dans la case Points de cette tige. Si vous avez fait encore mieux et que votre résultat est respectivement inférieur à 20 ou supérieur à 36, notez également la **différence entre la quantité requise et celle que vous avez fournie** en tant que **points positifs** dans la case Points tout à droite.

Si non, vous ne marquez pas de points. Marquez d'une croix la case Points de gauche (+5). Puis, notez la **différence entre la quantité requise et celle que vous avez fournie** en tant que **points négatifs** dans la case Points tout à droite.



### Exemple (pendant la partie) :

Alexandra a complété ses deux tiges florales. Elle a respecté la quantité requise de  $\geq 36$  avec son résultat de 40. Elle marque donc +5 points ainsi que la différence entre 36 et 40, soit +4 points. Elle n'a pas respecté la quantité requise de  $\leq 20$  avec son résultat de 22. Elle ne marque donc pas de points et indique la différence entre 22 et 20 en tant que points négatifs, soit -2. Alexandra est parvenue à noter trois fois le même nombre pour son trèfle. Elle marque donc +36 points.

## Fin de la partie

Une fois que vous avez tous rempli **toutes les cases Goutte** de votre feuille, la partie prend fin. Additionnez vos points et notez les résultats dans les cases appropriées de l'encart de décompte. Les couleurs des cases vous indiquent comment additionner les points. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.



## Exemple (décompte des points à la fin de la partie) :

Thomas a marqué +30 points grâce aux fleurs colorées et indique ce résultat dans la première case de l'encart de décompte. Puis, il indique +26 points pour le trèfle dans la deuxième case et 0 pour le cactus dans la troisième case.

Thomas a marqué 56 points au total.

## Mode solo

En mode solo, vous êtes **toujours** le joueur actif. Cela signifie que vous lancez **toujours** un dé **bleu clair** et le dé **bleu foncé**. Cependant, vous pouvez relancer **l'un des deux dés trois fois seulement**. Chaque fois que vous le faites, marquez d'une croix l'un des trois dés en bas à droite de votre feuille (encart réservé au mode solo). Vous pouvez utiliser un bonus de dés **n'importe quand** après l'avoir activé. Appliquez toutes les autres règles normalement.



Le tableau ci-contre indique votre niveau de jardinage en fonction de votre score.

≥ 75	Vous voyez la vie en rose !
≥ 60	Vous voyez l'arrosoir à moitié plein.
≥ 45	Vous vous reposez sur vos lauriers.
≥ 30	Vous êtes au ras des pâquerettes.
≤ 29	On récolte ce que l'on sème...

