

Jardin fleuri

Qui arrivera le premier à planter ses 8 fleurs dans le jardin?

Jeu de dés pour 2-4 joueurs de 4 à 8 ans.

Contenu: 1 plan de jeu
1 dé avec chiffres de 1 à 4
32 fleurs en tissus assorties en 4 couleurs (4 textures différentes)
1 règle de jeu

Chers enfants,

Vous adorez certainement planter des fleurs. Malheureusement il n'y a pas toujours assez de place ou d'espace pour réaliser son jardin. Avec ce jeu, vous avez la possibilité de planter dans votre jardin des fleurs tout en jouant et en s'amusant. Mais attention! les fleurs doivent être plantées au bon emplacement. C'est ainsi que votre jardin deviendra de plus en plus beau et de plus en plus fleuri.

But du jeu

Chacun des 4 jardiniers essaie de planter dans le jardin commun une rangée de fleurs. Cela n'est pas toujours très évident, car il arrive souvent que les places qu'on choisit soient déjà prises ou qu'elles soient destinées à d'autres fleurs. Est déclaré vainqueur celui qui le premier a planté toutes ses fleurs dans le jardin.

Préparation du jeu

Le plan de jeu reste dans la boîte pour jouer. Chaque joueur reçoit 8 fleurs, 2 de chaque couleur (texture). Chacun place la première fleur devant la flèche de couleur assortie. (Jaune devant flèche jaune, rouge devant flèche rouge, ou textures).

Règle de jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Chacun lance le dé à tour de rôle. On déplace la fleur à l'aide du bâtonnet, autant de fois que le dé marque de chiffres. On peut avancer ou reculer à sa guise. Mais on n'est pas autorisé dans un même jeu à changer de direction. (C'est-à-dire ne pas avancer de 2 cases et reculer d'une case avec un lancé de dé).

Comment planter?

Si un joueur accède sur un terrain libre non planté et si la fleur correspond à la couleur du terrain, il peut donc y planter la fleur. Il pose sa fleur sur l'emplacement prévu de façon à ce qu'elle y soit enfoncée. A présent la fleur est plantée et le bâtonnet reste enfoncé. Les fleurs ne sont pas retirées de leur emplacement.

Lorsque la case est occupée par une fleur d'un joueur il faut changer de direction, car le joueur qui occupe la case, ne peut être renversé.

Lorsqu'un joueur tombe sur une fleur qui est déjà plantée, il ne peut pas rester sur cette place. A cet endroit, il ne doit plus planter d'autres fleurs. il passe alors son tour. Si

un autre joueur arrive sur un champ de fleurs et qu'il n'a plus de fleur correspondant à la couleur du terrain, il peut proposer à un autre joueur les points qu'il a pour qu'il puisse jouer. Il n'est pas autorisé de planter plusieurs fleurs les unes sur les autres.

Fin du jeu

La partie est terminée quand un joueur a planté toutes ses fleurs. Ce jardinier sera alors déclaré vainqueur de la partie.

Conseil pratique pour les parents

Par mesure de sécurité, il est recommandé de ne pas laisser jouer des enfants de moins de 36 mois avec ce matériel de jeu.