

Jeu des fleurs

Pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans.

Matériel à disposition: 1 plan du jeu, 1 pion par joueur, 20 fleurs stylisées, 1 dé coloré, 1 règle.

Préparatifs:

Chaque joueur choisit une plate-bande. Les fleurs stylisées sont placées dans le couvercle de la boîte. Elles sont de couleurs et de textures différentes.

Déroulement du jeu:

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Selon la couleur obtenue par le dé, le joueur prend une fleur stylisée et la pose sur la fleur de même couleur dans sa plate-bande. Si la fleur est déjà recouverte, le joueur n'a pas le droit d'en prendre une autre. Le tour passe au suivant.

Celui qui en jetant son dé obtient la couleur verte n'a pas de chance, car il ne peut prendre aucune fleur.

Fin du jeu:

Le gagnant est celui qui parvient le premier à recouvrir toutes les fleurs de sa plate-bande.

Variante avec le «pot de la fortune» Préparatifs:

On peut varier le jeu des fleurs en mettant un enjeu. Avant le début du jeu, on cherche un récipient servant de «pot de la fortune» que l'on remplit de pièces de monnaies, qui seront représentées par des haricots, des boutons ou des bonbons. Chaque joueur reçoit 10 pièces de la monnaie choisie au début de la partie.

Déroulement du jeu:

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Selon la couleur obtenue, le joueur prend une fleur stylisée et la pose sur la fleur de même couleur dans sa plate-bande.

Si, au cours du jeu, un joueur en jetant son dé obtient une nouvelle fois la couleur bleue par exemple, il peut prendre une autre fleur bleue dans le couvercle de la boîte et la placer devant lui. Ceci est valable pour toutes les autres couleurs à l'exception du vert.

Si, par la suite, un joueur ne trouve plus aucune fleur pour sa plate-bande dans le couvercle de la boîte, il devra alors acheter la fleur correspondante située devant un autre joueur, avec une «pièce de monnaie».

Prise:

Quant un joueur obtient à nouveau la couleur bleue (la fleur bleue de sa plate-bande étant déjà occupée) et ne trouve plus de fleur bleue dans le couvercle de la boîte, il peut prendre une fleur bleue se trouvant devant un autre joueur. Ceci est valable pour toutes les autres couleurs à l'exception du vert. Il est interdit de «prendre» dans les plates-bandes.

Fin du jeu variante avec le «pot de la fortune»

Celui qui parvient le premier à recouvrir toutes les fleurs de sa plate-bande reçoit encore 10 «pièces de monnaie» du pot de la fortune. Chacune des pièces compte pour un point. Le gagnant est celui qui, après plusieurs parties, obtient le plus grand nombre de points.