

Spring ins Feld!

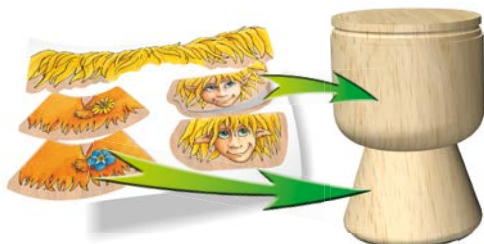
Anja Dreier-Brückner et Klaus Zoch



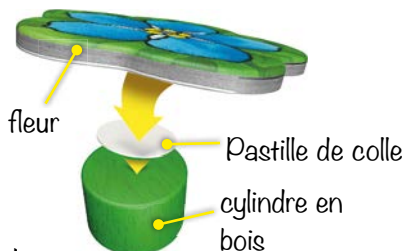
La Fée des Jardins ne pense qu'aux fleurs ! Un simple coup d'œil dans son chapeau vous permet de savoir quelle couleur de fleurs elle préfère en ce moment. Faites-la bondir de parterre en parterre ! À chaque saut, le dé « dans sa tête » indiquera une nouvelle couleur. Si des fleurs de cette couleur poussent dans le parterre où se trouve la fée, vous pourrez les cueillir et remplir votre panier. Il y a également de la place pour deux papillons. Quand votre panier sera plein, la fée sera contente pour vous, car vous aurez gagné.

Mise en place du jeu :

Avant la première partie, collez les 32 fleurs et les 8 papillons sur les 40 cylindres en bois.



Voici la Fée des Jardins. A vous de déterminer à quoi elle ressemblera. Tout d'abord choisissez les autocollants de son visage et de son jupe.



Elle porte un chapeau magique.

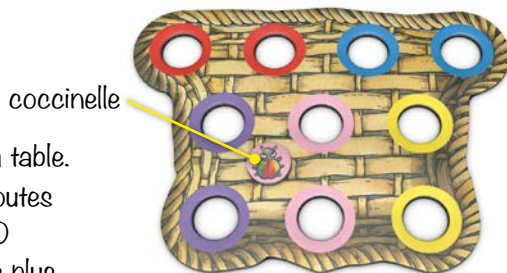


Placez le dé sur la tête de la fée, puis mettez-lui son chapeau.

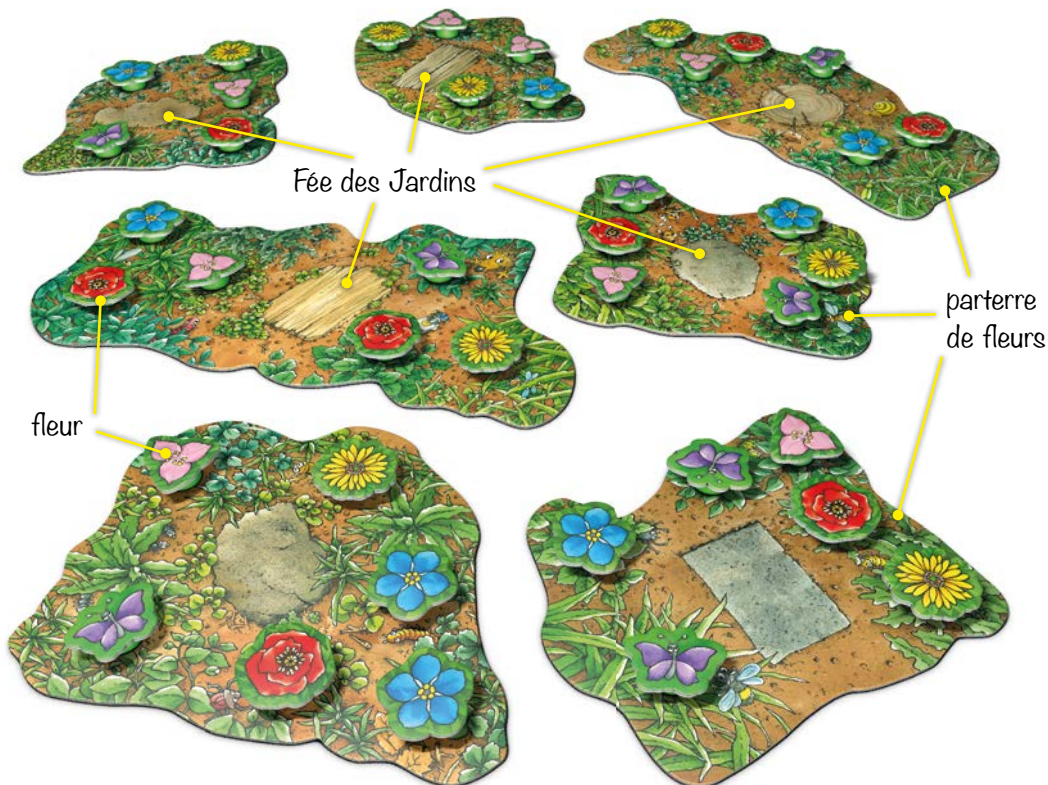


Collez ensuite les cheveux tout autour de la jointure entre le chapeau et la tête.

Chaque joueur prend un **panier** et y place une **coccinelle**. Si vous jouez à deux, chacun prend deux paniers à fleurs.



Étalez les **7 parterres de fleurs** au milieu de la table. Avant que la partie ne commence, répartissez toutes les fleurs et les papillons au hasard dans les 40 trous des parterres. Composez des parterres les plus multicolores possibles, comme le montre l'exemple.



But du jeu :

Le premier qui remplit son panier avec **2 fleurs de chaque couleur** et **deux papillons** remporte la partie.

Déroulement du jeu :

La fée saute... avec légèreté

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier à avoir cueilli et offert des fleurs commence.

Quand vient son tour, le joueur fait sauter la fée dans **le parterre de fleurs de son choix**, de manière à **faire tourner le dé**.

Conseils de la fée pour bien sauter :

Chaque parterre possède un emplacement sur lequel la fée peut sauter.

Bien tenir la fée lors du saut et la reposer fermement dans le parterre.

Pour être sûr que le dé dans sa tête tourne, il est aussi possible de lui faire faire quelques pirouettes en l'air. Si le dé ne tourne pas, et seulement dans ce cas, reposer la fée dans le même parterre. Si un joueur « arrache » une fleur, sans faire exprès, il doit la replanter au même endroit, car la fée aime les fleurs plus que tout au monde.

Gagner des fleurs ou des papillons

La Fée des Jardins permet alors au joueur de récupérer des fleurs ou des papillons de ce parterre, selon le résultat indiqué par le dé dans son chapeau.

Le dé peut indiquer 3 résultats :



1. **Couleur de fleur** (bleu, jaune, rouge, rose)

Le joueur prend dans ce parterre toutes les **fleurs de la couleur**



correspondante que son panier peut accueillir.



2. **Papillon** (violet)

Le joueur prend dans ce parterre tous les **papillons** que son panier peut accueillir.



3. **Rire**

Le joueur **décide lui-même du résultat du dé** (fleur ou papillon) et prend dans ce parterre les éléments correspondants.

Le joueur place les fleurs ou les papillons récupérés dans son panier, sur les cases avec le bord de la couleur correspondante.

Mais attention : Chaque panier ne peut accueillir que deux fleurs par couleur et deux papillons !



Il peut arriver qu'un joueur ne gagne rien ...

- ① ... **soit** parce qu'il n'y a plus de papillon ou de fleur de la couleur indiquée par le dé dans ce parterre ;
- ② ... **soit** parce que les deux emplacements de cette couleur dans son panier sont déjà occupés.

Dans les deux cas, le joueur peut obtenir l'aide de sa **coccinelle**...



Coccinelle, à la rescousse !

Si un joueur ne gagne rien dans un parterre, il commence par sortir la coccinelle de son panier, puis la pose dans le parterre de son choix. Il l'échange alors contre une fleur ou un papillon au choix de ce même parterre, qu'il peut ajouter à son panier. Et si un joueur ne gagne rien mais n'a plus de coccinelle dans son panier pour le moment ? Il remet alors une coccinelle de l'un des parterres au hasard dans son panier. Cette coccinelle ne peut pas l'aider tout de suite (dans le même tour). Mais elle sera de nouveau disponible dans le panier et prête à s'envoler si le joueur repart de nouveau les mains vides d'un parterre.

Fin de la partie

Lorsque le panier d'un joueur est plein, la Fée des Jardins se précipite vers lui et, folle de joie, lui annonce qu'il a gagné la partie !

Auteurs : Anja Dreier-Brückner, Klaus Zoch

Illustration : Doris Matthäus

Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5098

© 2016 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

