

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

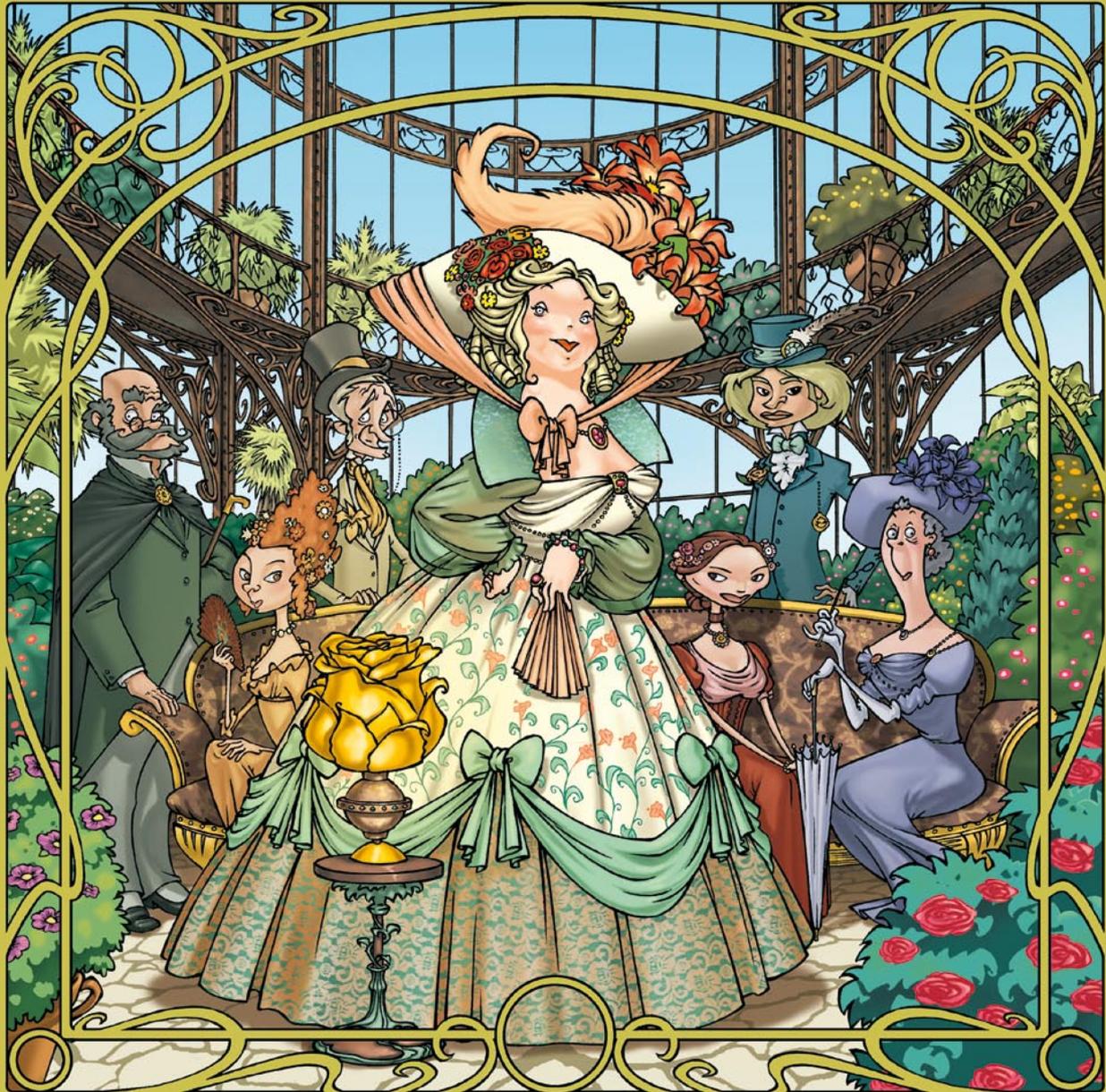
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Garden Party



Auteur et direction éditoriale: William Grosselin  
Direction artistique et graphisme : Didier Poli  
Direction de production : Benjamin Maillet  
Illustrations : Mathilde Danton.  
Remerciements : Christine Chatal, Laetitia Iaracca, Kurt Mc Lung, Estelle Pipon ainsi que tous ceux qui nous ont aidé à tester Garden Party.

A Maxime, Rodolphe et Lilie.

Toutes les illustrations et les sculptures de l'ensemble des produits Take On You, y compris celles du présent jeu, sont des créations ou des travaux effectués sur commande. Les droits sur les illustrations et sculptures et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Take On You Ltd.  
Copyright Take On You Ltd, 2005. Tous droits réservés.

Garden Party est un jeu original Take On You Ltd.

## I MISE EN PLACE

Chers amis, merci de bien vouloir déplier le plateau de jeu et de suivre les consignes suivantes:

### LES JARDINIERS

Cette année encore, six botanistes d'exception ont été admis par la Comtesse. Chaque joueur choisit son jardinier préféré puis se munit de la carte de visite correspondante, qu'il place devant lui (1).

Chacun d'eux se pavane au sujet d'une mystérieuse «fleur de collection» qu'il possède en double exemplaire. Vous identifierez les fleurs de votre jardinier grâce à son portrait au dos des pions. Placez-les à côté de votre carte de visite (2).

Avant de débuter, tous les joueurs se voient attribuer une serre ainsi qu'une figurine de la même couleur que leur jardinier. Chacun place sa figurine dans sa serre (3).

### Anecdotes

*Les serres sont strictement identiques et situées à égale distance les unes des autres et de la place centrale. Il est donc inutile de se livrer une bataille de pots jetés à la figure comme ce fut le cas, l'an dernier, sur la brillante initiative du Comte Marcelin des Poussedanlamain, lorsqu'il voulut s'attribuer la serre de son voisin...*

### LES POTS

Chaque serre possède neuf pots vides (4) qui serviront à cultiver vos plantes.

### LES VASQUES DORÉES

Vous remarquerez également dans chaque serre trois vasques dorées (5) destinées à recevoir les fleurs de collection des autres jardiniers.

### LES CARTES ACTION

Il existe trois catégories de carte action: La Bricanologie (6), l'Herbanologie (7) ainsi que la Plantanologie (8). Elles représentent les différents coups fourrés, bonus et malus joués durant la partie. Placez-les sur les espaces dédiés du plateau de jeu.

### LES CARTES CHANCE

La Comtesse met généreusement à disposition six objets dorés de sa collection personnelle. Ils sont représentés par six cartes chance (9) que vous incorporez au paquet carte action correspondant (reconnaisable à leur dos de couleur identique). Chaque paquet est ensuite mélangé puis re-placé sur le plateau de jeu.

## RÈGLES ET BONS

Gentes dames, gentilshommes et amis botanistes, la Comtesse Marie-Jeanne des Poussedanlamain organise une grande joute botanique au cours de laquelle elle vous offrira une folle journée au cours de laquelle les vainqueurs recevront un prix extraordinaire. Pour les nouveaux concurrents, n'hésitez pas à venir en mains. Vous y trouverez toutes les informations sur l'élégance et la courtoisie.



2



2



# COMPORTEMENTS

anistes, bienvenue dans le merveilleux jardin  
Douceverts! Comme chaque année, la précieuse  
e. Toute la meilleure société s'y retrouve pour  
s participants vont devoir élaborer le plus  
e des jardins.  
as à parcourir le règlement que vous tenez  
ormations nécessaires pour participer avec  
à ce fabuleux concours.



2



## LES OBJETS DORÉS

Placez sur le bord de table les cartes objets dorés face dos (10).

## LA MAIN DE DÉPART

Une fois le plateau et les accessoires prêts, chaque joueur pioche une carte dans chaque paquet de cartes action. Ces trois cartes formeront leur main de départ (11).

## LES CARTES DUEL

Attila Von Salt, le sombre maître jardinier de la Comtesse dispose de cartes duel pour déclarer la guerre aux éventuels tricheurs...Après les avoir mélangées, placez-les sur le plateau de jeu (12).

## LES PIONS PLANTES

Chaque plante se compose de deux pions. Le premier représente la graine et sur son autre face la pousse. Quand au second pion il représente le bourgeon puis la plante en floraison.

Vous trouverez aussi des «graines moisées» et de la «mauvaise herbe», se composant d'un seul pion.

Tous les pions avec une face «graine» sont positionnés face «graine» puis mélangés.

Attention ! S'il y a des forfaits de dernière minute, c'est-à-dire, si vous jouez à moins de six joueurs, vous devez effectuer une présélection des pions plantes selon le tableau en dernière page afin que la partie reste équilibrée.

Chaque joueur place une graine choisie au hasard (sans regarder son autre face) dans chacun de ses neuf pots (13).

Les autres pions représentant les bourgeons/plantes en floraison sont placés à coté du plateau de jeu (14).



## Anecdotes

*Moins on est de fous et moins on rit. C'est ce qu'a répété il y a sept ans Madame Evert Etdepamûres lorsqu'elle fut désignée gagnante après que les cinq autres concurrents aient déclaré forfait. Depuis ce jour, il faut au moins trois participants pour qu'une partie puisse être jouée!*

## LES PIONS EAU

Vos plantes vont pousser grâce aux pions eau servant à les arroser. Mettez les à portée de chacun (15).

## LE DÉ

Pour débiter la partie, chaque joueur jette un dé (16), comportant des chiffres allant de 4 à 9. Celui qui obtient le plus grand résultat commencera en premier, puis l'on poursuivra dans le sens des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité un nouveau tirage sera effectué entre les plus gros résultats.

## II BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le plus de points lorsque la partie s'achève, c'est-à-dire lorsqu'un des joueurs possède dans sa serre simultanément neuf plantes en floraison.

Les points sont attribués en fonction de la rareté des plantes cultivées et de l'harmonie de la serre.

## III DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### A UN TOUR DE SERRE

Un tour de serre se compose d'autant de tours qu'il y a de joueurs et s'achève lorsque chacun d'eux a joué.

Un tour représente l'ensemble des actions qu'un joueur peut entreprendre. Lorsque son tour se termine, c'est alors à son voisin de gauche de jouer.

Lorsque tous les joueurs ont joué, un nouveau tour de serre peut commencer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

### B LE DÉPLACEMENT

Au début de votre tour, jetez un dé. Son résultat (compris entre 4 et 9) vous indiquera vos points de déplacement. Chaque point permet de bouger votre jardinier d'une case. Retenez que rien n'oblige votre jardinier à bouger durant son tour ou à utiliser tous ses points de déplacement. Les points non utilisés durant un tour sont perdus.

*Exemple:*

*Si vous obtenez 5 sur le dé, vous pourrez le déplacer entre 1 et 5 cases.*

*Si vous obtenez 9 sur le dé vous pourrez le déplacer entre 1 et 9 cases.*

Le plateau de jeu est divisé en plusieurs cases : la serre (1), la pelouse (2), puis le pavement (3) et enfin la place centrale (4).



*Ce schéma s'applique à l'ensemble du plateau de jeu.*

## Anecdotes

*Si vous utilisez des dés «normaux», n'oubliez pas d'ajouter 3 points au résultat. En effet il y a deux ans, la Princesse Antoinette Fleurdelys ne s'en rendit compte malheureusement que deux tours plus tard, énervant tous les autres participants. Elle fut donc condamnée par Atila Von Salt à manger une salade d'orties fraîches!*

Quelques règles essentielles de bonne conduite doivent tout de même être respectées. Lors des déplacements, il est impossible de passer de serre en serre, ou de franchir sauvagement les haies de la Comtesse. Les concurrents qui veulent aller dans une serre adverse doivent passer par la place centrale. Le règlement du tournoi interdit également de pénétrer dans une serre si son propriétaire y est présent. Par contre, plusieurs jardiniers peuvent être sur une même case.



Dans cet exemple, le joueur lance le dé et obtient 5 en points de déplacement. Il tente de se rendre dans une autre serre (il doit passer par la place centrale) mais n'a pas assez de points et s'arrête juste devant.

### C A TOUT MOMENT

- Vous pouvez jouer une carte action par tour (que ce soit le vôtre ou non). Vérifiez sur la carte ses conditions d'utilisation (qui indiquent entre autre le moment de la jouer).

- A volonté, vous pouvez également annuler l'effet d'une carte action (dirigée contre vous ou non) en vous défaussant de deux cartes issues du même talent. Un adversaire peut annuler cette annulation en se défaussant lui aussi de deux cartes du même talent. Vous pouvez alors contrer sa tentative d'annulation de votre annulation etc.

Quelle qu'en soit l'issue, toutes ces cartes sont défaussées.

### D DURANT VOTRE TOUR

#### I SUR LA PLACE CENTRALE

- Piocher des cartes action  
Une fois par tour, lorsque votre jardinier se trouve sur la place centrale (qu'il y arrive par déplacement ou en y commençant son tour) vous piochez dans un seul des paquets carte action.

Regardez sur la carte de visite de votre jardinier. Vous y trouverez trois talents différents (Bricanologie, Herbanologie, Plantanologie). Chaque talent possède un chiffre indiquant le nombre de cartes que vous pouvez piocher dans le paquet correspondant. Quelqu' en soit le nombre, après les avoir examinées, vous ne gardez qu'une seule de ces cartes et défaussez les autres sous leur paquet.

*Exemple :*

*La Comtesse Théodora de Pomedamour peut soit piocher une carte en Bricanologie soit deux cartes en Herbanologie ou soit trois cartes en Plantanologie. Dans tous les cas elle ne pourra en conserver qu'une seule pour l'ajouter à sa main.*

- **P**rendre des pions eau  
Vous remplissez votre arrosoir en dépensant un point de déplacement par pion eau que vous prenez. Vous ne pouvez pas posséder simultanément plus de trois pions eau. Ceux non utilisés d'un tour sur l'autre ne sont pas perdus.



### Anecdotes



*Pour prendre de l'eau, il suffit d'aller remplir son arrosoir sur la place centrale. Inutile d'improviser un raccourci comme le docteur Cornelius Jardindivers qui creusa un tunnel depuis sa serre. Le malheureux déboucha sous le bassin et fut sauvé in extremis de la noyade par l'ademoiselle Aude Source.*

## 2 DANS VOTRE SERRE

- **F**aire pousser vos plantes  
Choisissez une plante et arrosez-la en dépensant un pion eau. Elle pousse alors instantanément d'une étape. Vous pouvez répéter l'arrosage tant que vous possédez des pions eau, sachant qu'une plante ne peut être arrosée qu'une fois par tour. Défaussez les pions eau que vous utilisez.
- **S**urprendre un curieux  
Si vous pénétrez dans votre serre et que vous y trouvez un autre jardinier, vous lavez cet affront en piochant au hasard dans son jeu une carte pour l'incorporer au vôtre. Pris la main dans le sac, il n'y a pas de duel, mais ce visiteur indésirable est placé sur la pelouse devant votre serre. Il ne pourra pas revenir dans votre serre lors de son prochain tour.

## 3 SUR LA MÊME CASE QU'UN CONCURRENT

- **O**btenez sa fleur de collection.  
Vous pouvez obtenir la fleur de collection de votre adversaire en vous défaussant de trois cartes action du talent identique à celui le plus élevé de votre adversaire. Une fois la fleur de collection obtenue, elle est automatiquement placée dans l'une de vos vasques dorées vides.  
Elle est à présent totalement à l'abri des malus, cartes action, vols, échanges et autres mauvaises intentions de la part de vos adversaires.

*Exemple:*

*Si vous souhaitez vous procurer la fleur de collection du Professeur Nicodème Prentacine, vous devrez vous défausser de trois cartes en Bricanologie. Pour obtenir celle de Madame Sansunradis vous devrez vous défausser de trois cartes Herbanologie etc.*



### Anecdotes



*Pensez à acquérir des fleurs de collection, plutôt que de cacher les vôtres. Cette mauvaise idée traversa l'esprit de l'enseigneur Fleurdesel qui refusa d'admettre que d'autres candidats pouvaient égaler son génie. Il termina le tournoi en petite tenue, bâillonné, couvert de sève et de feuilles mortes...*

## 4 DANS LA SERRE D'UN CONCURRENT

- **E**changer des plantes  
Vous pouvez échanger deux de vos plantes à l'étape graine ou pousse ou une seule à l'étape bourgeon. Seules des plantes de même étape peuvent être échangées. Remplacez simplement les pions plante entre votre serre et celle de votre adversaire.
- **V**oler des plantes  
Plutôt que d'échanger des plantes vous pouvez aussi les voler. La règle est la même mais les plantes dérobées doivent être placées dans les pots vides de votre serre (voir V A).  
Notez que vous pouvez à la fois échanger et voler des plantes sans dépasser la limite de deux graines ou pousses ou un bourgeon.

## IV EXPLICATION DES CARTES



### A LES CARTES DE VISITE

Chaque jardinier possède une carte de visite renseignant sur ses aptitudes en Bricanologie, Herbanologie et Plantanologie. Chaque talent est accompagné d'un chiffre allant de 1 à 3. Plus ce chiffre est important et plus votre jardinier excelle dans le talent concerné.

Icône Bricanologie

Icône Herbanologie

Icône Plantanologie



### Anecdotes



*Le chevalier Elias des Vieillebranches termina dernier onze années consécutives avant de s'apercevoir que l'icône de chaque talent était de la même couleur que les dos des cartes action correspondant...*

## B LES CARTES ACTION

Vous trouverez 30 cartes action par talent. Retenez que lorsqu'une carte est jouée, celle-ci est défaussée (placée sous le paquet correspondant).

- La Bricanologie:  
C'est l'art des inventions mécaniques en tous genres. Elle sert en particulier à mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires.
- L'Herbanologie:  
C'est la science servant à faire pousser les plantes plus rapidement. Ce qui est très utile pour devancer les autres concurrents en complétant sa serre en premier.
- La Plantanologie:  
C'est l'étude des graines, plantes et fleurs. La sélection des plantes aux couleurs les plus rares rapporte le plus de points en fin de partie!

### Anecdotes

*Il y a quelques années, le Duc Boris Feuilledor oubliait systématiquement de jouer ses cartes action. Depuis, en aide mémoire, la Comtesse organisa la couleur des fleurs en haut de ses cartes en fonction du moment où les jouer: Bleu durant votre tour, Orange durant le tour d'un concurrent, Jaune durant un duel et enfin Rose en fin de partie.*

## C LES CARTES CHANCE

Lorsque vous piochez une carte chance, mettez-la de côté car elle ne sera plus utilisée durant la partie (les éventuelles cartes action piochées en même temps sont remplacées sous leur paquet). Si vous piochez deux cartes chance simultanément, une seule est conservée, l'autre étant défaussée sous son paquet carte action.

Vous venez de trouver un des objets dorés de la Comtesse! Pour savoir duquel il s'agit, piochez aussitôt une carte objet doré et placez-la immédiatement face visible, à côté de votre carte de visite. Notez que durant ce tour, vous pourrez jouer normalement vos cartes d'action.

## D LES CARTES OBJETS DORÉS

Ces objets magiques possèdent la capacité de renverser le cours du tournoi. Leurs effets s'appliquent immédiatement après les avoir piochés et jusqu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez pas posséder plus de deux objets dorés. Si vous en possédez déjà deux et que vous piochez une nouvelle carte chance, celle-ci est placée sous son paquet carte action et une autre carte est tirée.

### Anecdotes

*La Comtesse Théodora de la Forêtvierge fut surprise en train de dissimuler un troisième objet doré dans son sac à main... Attila le confisqua et sévit immédiatement en lui donnant comme gage le nettoyage de la place centrale avec un seul poil de son balai.*

## E LES CARTES DUEL

Attila Von Salt dont les yeux traînent partout, soupçonne de tricherie tout joueur s'étant rendu dans une serre adverse durant son tour. Si c'est votre cas, à la fin de votre tour, vous devez piocher une carte duel et suivre les indications inscrites dessus (le propriétaire de la serre «visitée» jetant le dé pour Attila).

Si vous remportez le duel, Attila admet s'être trompé et l'incident est clos. Dans le cas contraire, les plantes que vous aviez volées ou échangées sont remises à leur place. En représailles, le propriétaire de la serre pioche au hasard une de vos cartes puis la défausse (sans la regarder). Si aucune carte ne peut-être piochée faute d'en avoir, la sentence est reportée dès que vous en posséderez une.

### Anecdotes

*Il y a six ans, trois joutes d'affilée durent se disputer afin de départager Antoinette du Chiendent et le Marquis des Bottedepailles, avant qu'Attila Von Salt, ne s'aperçoive qu'ils trichaient tous les deux en utilisant des plantes en plastique!*

## V EXPLICATION DES PIONS

### A LES GRAINES MOISIES

Pour corser le tournoi, Attila Von Salt a dissimulé des mauvaises graines parmi les graines ordinaires. Lorsque vous en arrosez une, vous constatez qu'elle moisit. Défaussez alors le pion sur le bord de table ce qui crée un pot vide dans votre serre.

### B LES MAUVAISES HERBES

Les mauvaises herbes sont encore un tour diabolique du sombre maître jardinier. Tout comme les graines moisies, elles dévoilent leur véritable nature lorsque vous les arrosez. La différence étant que vous ne pouvez pas les défausser. Il faudra donc pour s'en débarrasser aller les échanger dans une serre adverse.

### Anecdotes

*La Comtesse rappelle qu'il faut éviter d'accumuler les mauvaises herbes. En effet lors du premier tournoi le Duc Phillipon des Pissenlipararacine s'endormit dans sa serre. Il se réveilla bon dernier envahi par les mauvaises herbes déposées par ses adversaires!*

Ce schéma vous montre les 4 étapes d'une plante.

De la graine jusqu'à la plante en floraison, il faudra dépenser 3 pions eau.



## C L'EAU

Les pions eau permettent d'arroser les plantes. Chaque pion eau dépensé fait pousser une plante d'une étape. Une fois utilisé, remplacez le pion eau dans son tas.

## D LES PLANTES

Voici quelques notions de botanique issues du traité «De la tige à la racine» du Professeur Antonin Aflleurdepeau expliquant les quatre étapes d'une plante:

- La graine est commune à toutes les plantes. A cette étape, il est impossible de déterminer la future couleur de celle-ci.
- Une fois arrosée, retournez le pion graine et une pousse apparaît. Vous connaissez à présent la couleur de la plante et donc les points qu'elle vous rapportera en fin de partie.
- Lorsque la pousse est arrosée, elle évolue et devient un bourgeon. Prenez dans le tas réservé un pion bourgeon de la même couleur et placez-le sur le pion pousse.
- Enfin, si le bourgeon est arrosé, retournez le pion pour laisser apparaître votre plante en floraison.

## Anecdotes

*La Comtesse tient un carnet très précis de l'évolution de chaque serre. Il serait donc mal venu d'offusquer la délicate propriétaire des lieux en malmenant une fleur. Il est donc strictement interdit de commettre toute mauvaise action sur une plante en floraison (vol, échange, carte action, etc.).*

## VI EXEMPLE DE PARTIE

Retrouvons nos six jardiniers déjantés lors des répétitions générales...

La Comtesse de Pomedamour effectue son jet de déplacement et obtient 6. Elle dépense 3 points de déplacement pour aller de sa serre sur la place centrale. Elle décide de piocher des cartes en Herbanologie. Son talent étant de 2, elle tire donc deux cartes. Elle choisit celle qui l'intéresse et remplace l'autre sous le paquet Herbanologie. Elle prend 3 pions eau en dépensant ses 3 derniers points de déplacement. Son tour s'achève.

Le Professeur Nicodème Prenracine démarre son tour en obtenant 8 sur le dé. Il part de sa serre et va sur la place centrale pour 3 points de déplacement. Il pioche 3 cartes en Bricanologie, les lit attentivement et en remplace 2 dans le paquet. Il dépense 2 points de déplacement pour remplir son arrosoir avec 2 pions eau.

Puis il revient dans sa serre avec ses 3 points restant. Il arrose 2 graines (défausse ses 2 pions eau) et retourne donc ses pions fleur. Les graines ont donné une pousse jaune ainsi qu'une graine moisie. Il la défausse aussitôt créant un pot vide dans sa serre!

La marquise Xavière Sansunradis obtient 9 points mais pourra se déplacer de 10 cases grâce à son objet doré «Trèfle à 4 feuilles».

Elle part de sa serre et arrive sur la place centrale, pioche une carte Plantanologie qu'elle incorpore à son jeu. Elle décide aussitôt de se rendre dans la serre du Baron d'Anléchoux qui en est absent.

Une fois rendue chez le Baron, elle échange une de ses mauvaises herbes contre une pousse violette puis vole aussi une pousse blanche. Il lui reste 1 point de déplacement pour sortir de la serre. Son tour terminé, elle pioche une carte duel et par chance tire la carte «Rien vu!»

Philipus Senpalarose avait terminé son tour précédent sur la place centrale et repartira donc de là. Il obtient 4 sur le jet de déplacement.

Il possède déjà dans son jeu 2 cartes d'Herbanologie et décide encore de piocher une carte de ce talent.

Il utilise 1 point de déplacement et se retrouve sur la même case que le Baron d'Anléchoux. Il se défausse de ses 3 cartes Herbanologie et prend la fleur de collection de son adversaire, qu'il place immédiatement dans une de ses vasques dorées vides.

Ses 3 derniers points de déplacement sont utilisés pour retourner sur la place centrale et remplir son arrosoir de 2 pions eau.

La Duchesse d'Herbefolles se situe sur la pelouse de sa serre avec 3 pions eau obtenus au tour précédent. Après son jet de dé, son déplacement sera de 4 points.

Elle va dans sa serre et arrose une pousse rouge. Un pion bourgeon rouge est placé sur le pion pousse. Elle arrose ensuite un bourgeon orange et retourne le pion face fleur.

Elle termine son déplacement en allant sur la place centrale. Elle pioche deux cartes en Herbanologie dont une carte chance. Elle la met de côté et pioche une carte objet doré puis remplace la seconde carte Herbanologie sous son paquet. Les «Gants dorés» sont tirés et placés à côté de sa carte de visite relançant totalement le suspens de la partie...

## Anecdotes

*Toutes les plantes ont une graine strictement identique. La plus grande attention y est portée depuis la mystérieuse disparition du Baron Théophile Trèflakatre-feuilles. En effet, à la fin du tournoi, l'on ne retrouva dans sa serre qu'une plante carnivore géante ainsi que sa chaussure droite...*

## VII BONS GOÛTS ET RAFFINEMENTS

Lorsqu'un des joueurs possède simultanément neuf plantes en floraison (hors fleurs de collection) la partie s'achève. C'est le moment où chacun peut jouer ses cartes action utilisables en fin de partie.

Chaque plante cultivée jusqu'à l'étape floraison rapporte un certain nombre de points. La Comtesse les attribue en fonction de la rareté des plantes mais aussi de la composition florale des serres. Chaque joueur suit le tableau ci-dessous pour calculer ses points. A noter que les fleurs de collection ne sont pas comptabilisées dans le calcul des compositions.

### A COMPOSITIONS

5 plantes fleuries de couleur identique rapportent un bonus de	4 points
5 plantes fleuries de couleurs différentes rapportent un bonus de	4 points
7 plantes fleuries de couleurs différentes rapportent un bonus de	6 points
7 plantes fleuries de couleurs identiques rapportent un bonus de	6 points

### B BONUS

Une fleur de collection rapporte	5 points
----------------------------------	----------

Plantes	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	Graine	Pousse	Bourgeon	Fleur	Points rapportés
Mauvaise herbe	1	2	3	4			-	-	-10 Pts
Graine moisie	2	3	4	5			-	-	-
Plante Verte	8	9	10	11					1 Pts
Plante Jaune	4	5	6	7					2 Pts
Plante Rouge	4	5	6	7					2 Pts
Plante Orange	2	3	4	5					3 Pts
Plante Violette	2	3	4	5					3 Pts
Plante Blanche	1	2	3	4					4 Pts
Plante Bleue	1	2	3	4					4 Pts
Plante Exotique	2	2	2	2					5 Pts