

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Flora

Loto de fleurs pour 2 - 4 personnes dès 5 ans.

Contenu: 4 cartons de loto et 78 cartes illustrées.

Jeux de Ravensburg No. 15.580

EDITIONS OTTO MAIER RAVENSBURG

A l'aide de cartes illustrées colorées, nous allons essayer de poser des fleurs sur les cartons de loto. Pour nous aider, nous pouvons nous servir de ciseaux, de coccinelles et d'insectes.

Cartons de loto:

Chaque participant reçoit un carton de loto. Vous y reconnaîtrez les cases, sur lesquelles vous pouvez poser vos cartes illustrées. Certaines fleurs se composent de plusieurs cartes, imprimées de tiges et d'une fleur. Seule la campanule, se trouvant tout en bas du carton de loto, n'a pas besoin d'une carte de tiges. Dans chaque rangée verticale, il n'est permis de poser *qu'une seule* fleur, de sorte qu'à la fin on ne trouve pas plus de 4 fleurs côte à côte.

Cartes illustrées:

Sur les 78 cartes illustrées figurent des fleurs, des tiges, des ciseaux et toutes sortes d'insectes (papillons, abeilles, guêpes, bourdons, coccinelles). Vous posez les cartes bien brassées dans une pile à l'envers sur la table.

Début du jeu:

On joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence. Il prend une carte, il la retourne et la pose sur l'image correspondante de son carton de loto. Ensuite, les fleurs et les cartes de tige ne doivent plus changer de place. Les insectes et les coccinelles se posent sur les quatre cases supérieures ou directement sur les cases au-dessus des cartes de fleurs déposées. Les ciseaux sont placés à côté du carton de loto. On n'a le droit de les utiliser qu'une seule fois.

Récompense:

Le joueur qui a placé une fleur avec sa tige, est autorisé à prendre une carte supplémentaire.

« L'herbe »:

Le joueur qui ne veut ou ne peut poser des fleurs, peut placer uniquement des tiges. Toutes les autres cartes seront déposées à côté du carton de loto. Il peut terminer la partie, au jeu à quatre, avec 12 au jeu à deux ou à trois, avec 16 cartes.

« Ciseaux »:

Un joueur qui trouve des ciseaux, peut enlever de son carton une fleur complète et la poser à côté. De cette manière, il obtient de la place pour une autre fleur.

« Terminer »:

Le joueur qui a placé quatre fleurs en tout et avec cela au moins deux fleurs de la même espèce (2 roses, 2 oeillets etc.), peut terminer la partie pour tous les participants. Il reçoit en même temps 10 points supplémentaires.

Calcul du gain pour les plus petits:

Le joueur qui met fin à une partie, gagne le jeu. Le gagnant final est celui qui a gagné le premier 3 parties, après avoir fait plusieurs jeux.

Calcul de points et de gain pour les plus grands:

Seules les cartes remplies de fleurs complètes, d'insectes et de coccinelles seront comptées. Chaque carte = 1 point. Les fleurs de la même espèce comptent double.

Toutes les cartes déposées à côté du carton de loto seront déduites, à l'exception des fleurs, déposées grâce à des ciseaux.

Celui qui n'a posé que « l'herbe », obtient les points suivants:

11 et moins cartes de tiges =	0 point
12 à 15 cartes de tiges =	20 points
16 à 19 cartes de tiges =	40 points
20 et plus cartes de tiges =	60 points

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

Règles supplémentaires pour joueurs avancés:

Le joueur qui possède la première règle du jeu, peut essayer maintenant une autre, plus intéressante encore. La règle principale reste la même, mais il y a les nuances suivantes à observer:

Ciseaux:

Les insectes et coccinelles posés sur des fleurs, protègent celles-ci des ciseaux. Le joueur qui trouve des ciseaux, a le droit d'enlever à n'importe quel autre joueur toute la rangée verticale de cartes *non protégée* et de placer ces cartes à sa guise sur son propre carton de loto.

Coccinelles:

Le joueur qui prend une carte de coccinelles, peut demander au prochain joueur autant de cartes que de points correspondants aux coccinelles. Le choix est fait par le donneur. Il ne peut abandonner que des cartes de son propre carton de loto. S'il ne possède pas assez de cartes, il doit abandonner ce qu'il a.

Insectes:

Le joueur qui prend une carte d'insectes, a le droit de regrouper avec ceux-ci toutes ses cartes mises de côté.