

FLORALIA



Jeu de mémoire
Memory game
Gedächtnisspiel
Juego de memoria



FLORALIA

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x3



x4



x1



x5

F Règles du jeu

FLORALIA



4 à 8 ans



2 à 4 joueurs



15 min

La météo est changeante, mais il faudra bien faire avec car les graines sont déjà plantées et la course entre les petits jardiniers a commencé.

Contenu : 3 pyramides « météo » à assembler, 4 carnets, 1 dé, 5 jetons « abeille ».

Principe du jeu : Chaque jardinier va devoir user de mémoire et de stratégie pour faire basculer les pyramides dans le bon sens et retrouver les faces météo qui l'aideront à transformer sa graine en une jolie fleur.

But du jeu : Être le premier à faire pousser sa fleur.

Préparation du jeu :

Assembler les 3 pyramides « météo » et les placer au centre de la table. La face comportant les jardiniers doit être visible de tous les joueurs : il s'agit de la face visible des pyramides. La face arrière ne doit pas être vue par les joueurs. Poser les 5 jetons « abeille » à côté des pyramides. Chaque joueur choisit un carnet et l'ouvre à la première page.



Déroulement du jeu : La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé et réalise l'action correspondante :



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer par le haut, vers l'oiseau.



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer vers le bas, vers l'escargot.



- > Le joueur choisit une des 3 pyramides et la fait basculer dans le sens de son choix : vers le haut ou vers le bas.

Après cette action :

- Si la rotation de la pyramide fait apparaître comme face visible une face météo identique à celle de la page du haut de son carnet (soleil, soleil/nuage, nuage/pluie, ou jardiniers), le joueur peut alors faire pousser sa fleur et tourne une page de son carnet. Puis la main passe au joueur suivant.

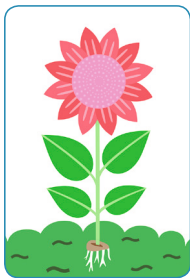
- Si la rotation de la pyramide fait apparaître comme face visible une face météo différente de celle de la page du haut de son carnet, le joueur ne peut pas faire pousser sa fleur. Il ne tourne pas de page de son carnet et la main passe au joueur suivant.



> Le joueur gagne un jeton « abeille ». Au cours de la partie, si un joueur obtient 2 jetons « abeille », il peut directement tourner une page de son carnet. Les 2 jetons « abeille » sont alors remis au centre de la table. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé... et ainsi de suite.

NB: Au début de son tour de jeu, si une des faces visibles de l'une des pyramides correspond à la page de son carnet, le joueur ne peut pas s'en servir : seule une face météo qui apparaît suite à la rotation d'une pyramide permet de faire pousser sa fleur.

Fin du jeu: Le premier joueur qui réussit à faire pousser sa fleur en découvrant la dernière page de son carnet gagne la partie.



Un jeu de Romaric Galonnier et Nicolas Walther.

GB Game rules

FLORALIA



4 to 8 years



2 to 4 players



15 min

The weather is changing, but you need to stay sharp – the seeds are already planted and the race among the junior gardeners has begun.

Includes: 3 “weather” pyramids to assemble, 4 booklets, 1 die, 5 “bee” counters.

Concept: Each gardener will need a good memory, and a strategy for flipping the pyramids in the right direction to find weather that will help them grow their seed into a beautiful flower.

Aim of the game: To be the first to make your flower grow.

Getting the game ready:

Assemble the 3 “weather” pyramids and place them in the middle of the table. All players must be able to see the side showing the gardeners: this should be the side facing them. Players must not be able to see the back of the pyramids. Place the 5 “bee” counters alongside the pyramids. Each player chooses a booklet and opens it to the first page.



Playing the game: The game is played in a clockwise direction. The youngest player goes first. They throw the dice and carry out the action it shows:



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it away from them, towards the bird.



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it towards them, towards the snail.



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it in the direction of their choice: away from them, or towards them.

After doing this:

- If flipping the pyramid reveals a side that matches the weather shown at the top of the open page in the player's booklet (sun, sun/cloud, cloud/rain, or gardeners), the player can make their flower grow by turning over a page. Then it's the next player's turn.

- If flipping the pyramid reveals a side that shows a different type of weather to the one in the booklet, the player cannot make their flower grow. They do not turn the page, and the game moves onto the next player.



> The player wins a “bee” counter. Once a player has won 2 “bee” counters, they can turn a page in their booklet. The 2 “bee” counters are then returned to the middle of the table. Then it is the next player’s turn to throw the die, and so on.

Note: Players cannot use the weather shown on a pyramid at the start of their turn to flip a page in their booklet: only weather revealed after a pyramid has been flipped can be used to make a flower grow.

End of the game: The first player to grow their flower by turning all the way to the last page in their booklet wins the game.



A game by Romaric Galonnier and Nicolas Walther.

D Spielregeln

FLORALIA



4 bis 8 Jahre



2 bis 4 Spieler



15 min

Das Wetter ändert sich ständig, deshalb müssen wir wachsam sein, denn die Samen sind bereits gepflanzt und das Rennen zwischen den kleinen Gärtnern hat begonnen.

Inhalt: 3 „Wetterpyramiden“ zum Zusammensetzen,, 4 Ringhefte, 1 Würfel, 5 Bienenchips.

Spielprinzip: Alle Gärtner müssen mit Gedächtnis und einer guten Taktik die Pyramiden in die richtige Richtung drehen. Nur so zeigen die Wetterseiten zu ihnen, die aus ihrem Samen eine schöne Blume werden lassen, die ihm dabei helfen, aus seinem Samen eine schöne Blume zu züchten.

Ziel des Spiels: Als Erster seine Blume züchten.

Spielvorbereitung:

Die 3 Wetterpyramiden zusammensetzen und in die Mitte des Tisches stellen. Die Seite, auf der die Gärtner zu sehen sind, zeigt zu den Spielern. Dies ist die sichtbare Vorderseite der Pyramiden. Die Rückseite dürfen die Spieler nicht sehen. Die 5 Bienenchips neben die Pyramiden legen. Jeder Spieler wählt ein Heft und öffnet es auf der ersten Seite.



Spielverlauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln und führt die entsprechende Aktion aus:



- > Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie nach oben um, in Richtung des Vogels.



- > Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie nach unten um, in Richtung der Schnecke.



- > Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie in die Richtung seiner Wahl um: nach oben oder nach unten.

Nach dieser Aktion:

- Wenn nach dem Drehen der Pyramide dieselbe Wetterseite sichtbar wird wie auf der Oberseite seines Hefts (Sonne, Sonne/Wolke, Wolke/Regen oder Gärtner), kann der Spieler seine Blume züchten und blättert in seinem Heft eine Seite weiter. Anschließend ist der nächste Spieler dran.

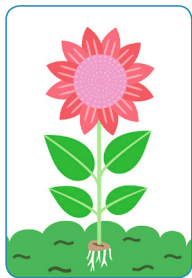
- Wenn nach dem Drehen eine Wetterseite sichtbar wird, die nicht der Oberseite seines Hefts entspricht, kann der Spieler seine Blume nicht züchten. Er blättert die Seite seines Hefts nicht um und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.



- > Der Spieler nimmt sich einen Bienenchip. Hat ein Spieler im Laufe des Spiels 2 Bienenchips, darf er sofort eine Seite seines Hefts umblättern. Die 2 Bienenchips werden dann in die Mitte des Tisches gelegt. Danach darf der nächste Mitspieler würfeln und so weiter.

Hinweis: Wenn ein Spieler an der Reihe ist und die sichtbare Seite einer der Pyramiden der Seite seines Hefts entspricht, kann der Spieler diese nicht nutzen: Nur eine Wetterseite, die nach dem Umblättern einer Pyramide sichtbar wird, kann genutzt werden, um die eigene Blume zu züchten.

Spielende: Der erste Spieler, der die letzte Seite seines Hefts aufdeckt und somit seine Blume vollständig gezüchtet hat, gewinnt das Spiel.



Ein Spiel von Romaric Galonnier und Nicolas Walther.

E Reglas del juego

FLORALA



de 4 a 8 años



de 2 a 4 jugadores



15 min

El tiempo es cambiante, pero tendrás que conformarte, ya que, con las semillas ya plantadas, comienza la carrera entre los pequeños jardineros.

Contenido: 3 pirámides del tiempo para montar, 4 libretas, 1 dado y 5 fichas de abeja.

Lógica del juego: cada jardinero tendrá que utilizar la memoria y la estrategia para girar las pirámides en el sentido más acertado y encontrar las caras del tiempo que le ayuden a convertir su semilla en una bonita flor.

Objetivo del juego: ser el primero en conseguir que su flor crezca.

Preparación del juego:

Se montan las tres pirámides del tiempo y se ponen en el centro de la mesa. Todos los jugadores deben ver los lados que tienen jardineros: son las caras visibles de las pirámides. Los jugadores no deben ver los lados de atrás. Se ponen las cinco fichas de abeja junto a las pirámides. Cada jugador elige una libreta y la abre por la primera página.



Desarrollo del juego: la partida se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven, que tira el dado y realiza la acción correspondiente:



- > El jugador elige una de las tres pirámides y la inclina hacia arriba, hacia el pájaro.



- > El jugador elige una de las tres pirámides y la inclina hacia abajo, hacia el caracol.



- > El jugador elige una de las tres pirámides y la inclina hacia donde quiera: hacia arriba o hacia abajo.

A continuación:

• Si al rotar la pirámide aparece como cara visible una cara del tiempo idéntica a la de la página por la que está abierta su libreta (sol, sol/nube, nube/lluvia o jardineros), el jugador puede hacer que su flor crezca y pasar la página de su libreta. A continuación, le toca al siguiente jugador.

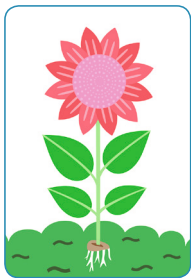
- Si al rotar la pirámide aparece como cara visible una cara del tiempo distinta de la de la página por la que está abierta su libreta, el jugador no puede hacer que su flor crezca. No pasa la página de su libreta y le toca el turno al siguiente jugador.



- > El jugador gana una ficha de abeja. Durante la partida, si un jugador consigue dos fichas de abeja, puede pasar directamente una página de su libreta. A continuación se vuelven a poner en el centro de la mesa las dos fichas de abeja. Entonces le toca al siguiente jugador tirar el dado... y así sucesivamente.

Nota: al empezar su turno, si una de las caras visibles de alguna de las pirámides coincide con la página de su libreta, el jugador no puede utilizarla: solo se puede hacer crecer su flor con una cara del tiempo que aparezca después de girar una pirámide.

Fin de la partida: el primer jugador que logre hacer crecer su flor llegando hasta la última página de su libreta gana la partida.



Un juego de Romaric Galonnier y Nicolas Walther.

I Regolamento del gioco

FLORALA



4-8 anni



Da 2 a 4 giocatori



15 min

Il tempo pazzerello non ci fermerà: la semina è finita e i piccoli giardinieri sono pronti a sfidarsi.

Contenuto: 3 piramidi “meteo” da assemblare, 4 taccuini, 1 dado, 5 gettoni “ape”.

Principio del gioco: Ciascun giocatore dovrà armarsi di memoria e strategia per ruotare le piramidi nel senso giusto e ritrovare i lati “meteo” che lo aiuteranno a trasformare il seme in fiore.

Scopo del gioco: Far crescere per primo il proprio fiore.

Preparazione del gioco:

Assemblare le 3 piramidi “meteo” e posizionarle al centro del tavolo. Il lato con i giardinieri deve essere visibile da tutti i giocatori: si tratta del lato visibile delle piramidi. Il lato opposto invece non deve essere visibile dai giocatori. Posizionare i 5 gettoni “ape” accanto alle piramidi. Ogni giocatore sceglie un taccuino e lo apre alla prima pagina.



Svolgimento del gioco : Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane, che lancia il dado e fa l'azione corrispondente:



> Il giocatore sceglie una delle 3 piramidi e la fa ruotare verso l'alto, ovvero verso l'uccellino.



> Il giocatore sceglie una delle 3 piramidi e la fa ruotare verso il basso, ovvero verso la chiocciola.



> Il giocatore sceglie una delle 3 piramidi e la fa ruotare verso l'alto o verso il basso, a scelta.

Una volta fatta questa azione:

- Una volta ruotata la piramide, se appare lo stesso disegno “meteo” presente nella pagina superiore del proprio taccuino (sole, sole/nuvola, nuvola/pioggia o giardinieri), il giocatore può iniziare a “far crescere” il proprio fiore voltando pagina. Quindi la mano passa al giocatore seguente.

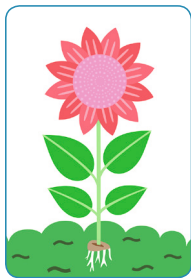
- Se invece ruotando la piramide viene mostrato un disegno “meteo” diverso da quello della pagina superiore del proprio taccuino, il giocatore non può far crescere il fiore. Non volta pagina e tocca al giocatore successivo.



- > Il giocatore vince un gettone “ape”. Durante la partita, se un giocatore ottiene 2 gettoni “ape” può direttamente passare alla pagina seguente del taccuino. I 2 gettoni “ape” vengono poi rimessi al centro del tavolo. Dopodiché tocca al giocatore seguente lanciare il dado... e così via.

NB: All’inizio del proprio turno, se uno dei lati visibili di una delle piramidi è uguale alla pagina aperta del proprio taccuino, il giocatore non può servirsene: solo il lato “meteo” che appare una volta ruotata la piramide permette di far crescere il fiore.

Fine del gioco: Vince la partita il primo giocatore che riesce a far crescere il proprio fiore scoprendo l’ultima pagina del taccuino.



Un gioco di Romaric Galonnier e Nicolas Walther.

P Regras do jogo

FLORALA



Dos 4 aos 8 anos



2 a 4 jogadores



15 min

O tempo é variável, mas lá terá de ser, pois as sementes já foram plantadas e a corrida entre os pequenos jardineiros já começou.

Conteúdo: 3 pirâmides "tempo" para montar, 4 bloco de notas, 1 dado e 5 fichas "abelha".

Princípio do jogo: cada jardineiro deverá usar a memória e uma estratégia para fazer as pirâmides inclinarem-se na direção certa e para encontrar os lados "tempo" que o ajudarão a transformar a sua semente numa linda flor.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a cultivar a sua flor.

Preparação do jogo:

monta as 3 pirâmides "tempo" e coloca-as no centro da mesa. O lado com os jardineiros deve ser visível para todos os jogadores: este é o lado visível das pirâmides. O lado de trás não deve ser visto pelos jogadores. Coloca as 5 fichas "abelha" ao lado das pirâmides. Cada jogador escolhe um bloco de notas e abre-o na primeira página.



Decorrer do jogo: joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa por lançar o dado e realiza a ação correspondente:



- > O jogador escolhe uma das 3 pirâmides e inclina-a para cima em direção ao pássaro.



- > O jogador escolhe uma das 3 pirâmides e inclina-a para baixo em direção ao caracol.



- > O jogador escolhe uma das 3 pirâmides e inclina-a na direção da sua escolha: para cima ou para baixo.

Após esta ação:

- Se a rotação da pirâmide fizer aparecer um lado "tempo" idêntico ao da página de cima do seu bloco de notas (sol, sol/nuvem, nuvem/chuva ou jardineiros), o jogador pode então cultivar a sua flor e vira uma página do seu bloco de notas. A vez passa então para o jogador seguinte.

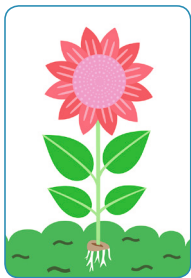
- Se a rotação da pirâmide fizer aparecer um lado "tempo" diferente do da página de cima do seu bloco de notas, o jogador não pode cultivar a sua flor. Não vira a página do seu bloco de notas e a vez passa para o jogador seguinte.



> O jogador ganha uma ficha "abelha". Durante o jogo, se um jogador obtiver 2 fichas "abelha", pode virar diretamente uma página do seu bloco de notas. As 2 fichas "abelha" voltam então a ser colocadas no centro da mesa. Depois, é a vez do jogador seguinte lançar o dado e assim sucessivamente.

Nota: no início da sua vez, se um dos lados visíveis de uma das pirâmides corresponder à página do seu bloco de notas, o jogador não o pode utilizar: apenas um lado "tempo" que aparece após a rotação de uma pirâmide permite cultivar a sua flor.

Fim do jogo: o primeiro jogador que conseguir cultivar a sua flor ao descobrir a última página do seu bloco de notas ganha o jogo.



Um jogo de Romaric Galonnier e Nicolas Walther.



4 tot 8 Jaar



2 tot 4 spelers



15 min

Niets zo veranderlijk als het weer... Maar we zullen het ermee moeten doen, want alle zaadjes zijn al gepoot en de wedstrijd tussen de kleine tuinmannen en tuinvrouwen is begonnen.

Inhoud: 3 weerpiramides om in elkaar te zetten, 4 boekjes, 1 dobbelsteen, 5 bijenfiches.

Spelprincipe: De kleine tuinlieden moeten hun geheugen gebruiken en strategisch denken om de piramides naar de goede kant te laten kantelen waarop het weer staat waarmee hun zaadje tot een mooie bloem kan uitgroeien.

Doel van het spel: Als eerste een bloem laten groeien.

Vorbereiding van het spel: Zet de 3 weerpiramides in elkaar en zet ze op het midden van de tafel. De kant met de tuinlieden moet voor alle spelers zichtbaar zijn: dit is de voorkant van de piramide. De achterkant mogen zij niet zien. Leg de 5 bijenfiches naast de piramides. Elke speler kiest een boekje en legt dit op de eerste bladzijde open.



Spelverloop: Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De jongste speler begint, gooit de dobbelsteen en doet wat er op de dobbelsteen staat aangegeven:



- > De speler kiest een van de 3 piramides en laat deze via de bovenkant kantelen, naar de kant van de vogel.



- > De speler kiest een van de 3 piramides en laat deze via de onderkant kantelen, naar de kant van de slak.



- > De speler kiest een van de 3 piramides en mag kiezen hoe hij deze wil laten kantelen: via de bovenkant of via de onderkant.

Na het omvallen van de piramide:

- Als er op de zichtbare kant van de omgevallen piramide hetzelfde staat als bovenaan de bladzijde in het boekje van de speler (zon, zon/wolk, wolk/regen of tuinlieden), mag hij zijn bloem laten groeien en naar de volgende bladzijde in zijn boekje gaan. De volgende speler is nu aan de beurt.

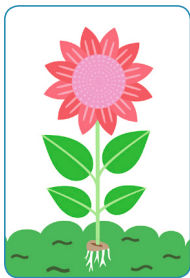
- Als er op de zichtbare kant van de omgevallen piramide niet hetzelfde staat als bovenaan de bladzijde in het boekje van de speler, mag hij zijn bloem niet laten groeien en niet naar de volgende bladzijde in zijn boekje gaan. De volgende speler is nu aan de beurt.



- > De speler wint een bijenfiche. Als een speler 2 bijenfiches heeft, mag hij direct een bladzijde in zijn boekje omslaan. De 2 bijenfiches moeten dan op het midden van de tafel worden teruggelegd. Daarna mag de volgende speler de dobbelsteen gooien en zo gaat het spel verder.

NB: Als er aan het begin van de beurt van de speler op een van de zichtbare kanten van de piramides hetzelfde staat als in zijn boekje, mag deze speler hier geen gebruik van maken: alleen als hij zelf een piramide heeft laten omvallen kan hij zijn bloem laten groeien.

Einde van het spel: De speler die als eerste een bloem heeft laten groeien en op de laatste pagina van zijn boekje is aangekomen, wint het spel.



Een spel van Romaric Galonnier en Nicolas.

S Spelregler

FLORALIA



4 till 8 år



2 till 4 spelare



15 min

Vädret är omväxlande, men det är viktigt att göra rätt eftersom fröna redan är planterade och loppet mellan de små trädgårdsmästarna har börjat.

Innehåll: 3 "väder"-pyramider att sätta samman, 4 blädderblock, 1 tärning, 5 spelpjäser "bin".

Spelets grundregler: Varje trädgårdsmästare måste använda minne och strategi för att tippa pyramiderna i rätt riktning och hitta vädersidorna som hjälper hen att förvandla sitt frö till en vacker blomma.

Spelets mål: Bli först med att få din blomma att växa.

Spelförberedelser:

Sätt ihop de 3 "väder"-pyramiderna och placera dem mitt på bordet. Sidan med trädgårdsmästarna måste vara synlig för alla spelare: det är den synliga sidan av pyramiderna. Spelarna får inte se baksidan. Lägg de 5 "bi"-pjäserna vid sidan om pyramiderna. Varje spelare tar ett blädderblock och öppnar det på första sidan.



Spelets gång: Sedan går spelturen medsols. Den yngsta spelaren börjar genom att kasta tärningen och göra den motsvarande handlingen:



> Spelaren väljer en av de 3 pyramiderna och vänder upp den mot fågeln.



> Spelaren väljer en av de 3 pyramiderna och vänder ned den mot snigeln.



> Spelaren väljer en av de 3 pyramiderna och vänder den på valfritt håll: uppåt eller nedåt.

Efter denna handling:

- Om pyramidens rotation får en vädersida som är identisk med den på den övre sidan i spelarens anteckningsblock (sol, sol/moln, moln/regn eller träd-gårdsmästare) kan spelaren sedan få sin blomma att växa och vända en sida i sitt blädderblock. Sedan går turen över till nästa spelare.

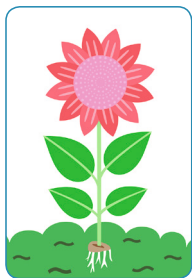
- Om pyramidens rotation visar en vädersida som inte är identisk med den på den övre sidan i blädderblock (sol, sol/moln, moln/regn eller trädgårdsmästartare) kan spelaren inte få sin blomma att växa. Hen kan inte vända sida i blädderblock och turen går vidare till nästa spelare.



- > Spelaren vinner ett bi. Om en spelare får 2 "bin" under spelomgången kan hen direkt vända en sida i blädderblock. De 3 "bina" läggs då tillbaka mitt på bordet. Sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningen, och så vidare.

Obs! Om en av de synliga sidorna på en av pyramiderna matchar sidan i spelarens blädderblock i början av spelarens speltur, kan hen inte använda den: endast en vädersida som dyker upp efter rotationen av en pyramid kan få blomman växa.

Spelets slut: Den första spelaren som lyckas få sin blomma att växa genom att upptäcka den sista sidan i blädderblock vinner spelomgången.



Ett spel av Romaric Galonnier och Nicolas.



4-8 år



2 til 4 spillere



15 min

Vejret er altid omskifteligt, men sådan er det, for frøene er allerede plantet, og konkurrencen mellem de små gartnere kan begynde.

Indhold: 3 "vejrkort" i form af pyramider, som skal samles, 4 notesbøger, 1 terning, 5 jetoner med "bien".

Spillets princip: Hver gartner skal bruge sin hukommelse og sin strategiske sans for at vippe pyramiderne i den rigtige retning og finde vejrkortene, som vil hjælpe ham/hende med at omdanne frøen til en smuk blomst.

Målet med spillet: At være den første, hvis blomst blomstrer.

Forberedelse af spillet:

Saml de 3 "vejrkort" i form af pyramider, og anbring dem midt på bordet. Billedsiden med blomsterkasserne skal være synlig for alle spillere. Det er nemlig pyramidekortenes billedside. Bagsiden må ikke vises for spillerne. Anbring de 5 jetoner med "bien" ved siden af pyramiderne. Hver spiller vælger en notesbog og åbner den på første side.



Spilleregler: Spillet foregår i urets retning. Den yngste spiller starter. Han/hun kaster terningen og udfører den relevante handling:



- > Spilleren vælger en af de 3 pyramider og vipper den opad mod fuglen.



- > Spilleren vælger en af de 3 pyramider og vipper den nedad mod sneglen.



- > Spilleren vælger en af de 3 pyramider og vipper den i en vilkårlig retning, enten opad eller nedad.

Efter denne handling:

- Hvis der ved pyramidens rotation vises en billedside af et vejrkort ligesom den, der vises øverst på notesblokkens side (sol, sol/sky, sky/regn eller plante-kumme), kan spilleren få sin blomst til at blomstre, og han/hun vender siden i sin notesbog. Derefter er det den næste spillers tur.

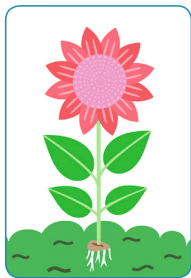
- Hvis der ved pyramidens rotation vises en billedside af et vejrkort, som er forskellig fra den, der vises øverst på notesbogens side, kan spilleren ikke få sin blomst til at blomstre. Han/hun kan ikke vende en side i sin notesbog, og det er den næste spillers tur.



- > Spilleren vinder en jeton med "bilen". Hvis en spiller i løbet af spillet har vundet 2 jetoner med "bilen", kan han/hun vende en side i sin notesbog. De to jetoner med "bilen" lægges derefter tilbage midt på bordet. Så er det den næste spillers tur til at kaste sin terning... Og således fortsættes spillet.

NB: Hvis en af billedsiderne på en af pyramiderne ved start af en tur svarer til siden i notesbogen, må spilleren ikke gøre brug af den. Det er kun billedsiden med et vejrkort, som vises efter rotation af en pyramide, som kan få blomsten til at blomstre.

Spillets afslutning: Den første spiller, som kan få sin blomst til at blomstre, inden han/hun kommer til den sidste side i notesbogen, har vundet spillet.



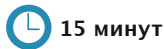
Et spil designet af Romaric Galonnier og Nicolas.



4-8 лет



2-4 игрока



15 минут

Погода переменчива, но будем надеяться на лучшее, так как семена уже посажены и соревнование юных садоводов началось.

В комплекте: 3 сборные пирамиды «погода», 4 блокнота, 1 кубик, 5 жетонов «пчела».

Принцип игры: каждый садовник, задействуя память и стратегическое мышление, должен переворачивать пирамиды в нужную сторону и получать погоду, которая поможет ему вырастить прекрасный цветок из семечка.

Цель игры: первым вырастить цветок.

Подготовка к игре:

Соберите 3 пирамиды «погода» и поставьте их в центре стола. Игроки должны видеть только сторону пирамид с изображением садовников. Обратная сторона пирамид не должна быть видна игрокам. Положите 5 жетонов «пчела» рядом с пирамидами. Каждый игрок выбирает себе блокнот и открывает его первую страницу.



Ход игры: Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и выполняет соответствующее действие:



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее вверх, в сторону птицы.



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее вниз, в сторону улитки.



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее в любую сторону: вверх или вниз.

После этого:

• Если на открывшейся стороне пирамиды изображена та же погода, что и на верхней странице его блокнота (солнце, солнце/облака, облака/дождь или садовники), цветок игрока подрастает и он переворачивает страницу своего блокнота. Затем ход переходит к следующему игроку.

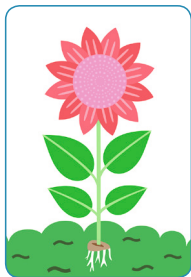
- Если погода на открывшейся стороне пирамиды не совпадает с погодой на верхней странице его блокнота, цветок игрока не подрастает. Он не переворачивает страницу своего блокнота, и ход переходит к следующему игроку.



> Игрок получает жетон «пчела». Если в ходе партии игрок получил 2 жетона «пчела», он может сразу перевернуть страницу своего блокнота. При этом 2 жетона «пчела» следует вернуть в центр стола. Затем кубик бросает следующий игрок и так далее.

Примечание: Если в начале хода игрока видимая сторона одной из пирамид совпадает со страницей его блокнота, игрок не может этим воспользоваться: его цветок будет расти, только если он откроет нужную сторону пирамиды, перевернув ее.

Конец игры: В партии побеждает игрок, который первым вырастил свой цветок, открыв последнюю страницу блокнота.



Авторы игры: Ромарик Галоннье и Никола Вальтер.

FLORALIA

DJ08573



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com