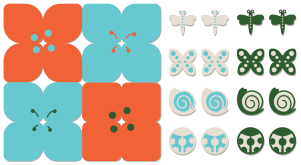
JARDIN

But du jeu

Alignez 3 ou 4 de vos insectes, en ligne, en colonne ou en diagonale pour marquer le plus de points.

Contenu

1 règle, 4 tuiles pétale,
16 insectes (8 par joueur).



Mise en place

1. Placez les 4 tuiles pétale en forme de carré. Les couleurs n'ont pas d'importance, elles servent simplement de repères visuels.
2. Chaque joueur prend les 8 insectes d'une même couleur.
3. Le joueur qui aime le plus le jardinage commence la partie.

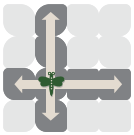
Règles

1. Les joueurs jouent à tour de rôle en plaçant un de leurs insectes, celui de leur choix, sur un espace vide des tuiles pétale. Le premier insecte du premier joueur **DOIT** être placé sur un bord d'une tuile pétale.
2. Chaque insecte impose une contrainte sur le placement du prochain insecte adverse.
3. Si vous ne pouvez pas placer d'insecte selon les contraintes de placement imposées par l'insecte de votre adversaire à son tour précédent, vous passez votre tour. Votre adversaire peut alors placer son prochain insecte sans aucune contrainte de placement, toujours sur un espace libre.
4. Quand un joueur place son dernier insecte, l'adversaire a encore un tour pour placer un dernier insecte si possible, puis la partie prend fin.



Libellule

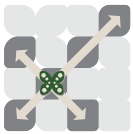
Votre adversaire **DOIT** placer son insecte dans la même **ligne ou colonne** que votre libellule.





Papillon

Votre adversaire **DOIT** placer son insecte dans **l'une des diagonales** de votre papillon.





Escargot

Votre adversaire **DOIT** placer son insecte sur **un espace qui est autour** de votre escargot.





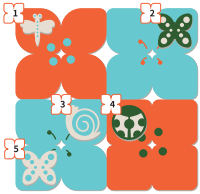
Coccinelle

Votre adversaire **DOIT** placer son insecte sur **un espace qui n'est pas autour** de votre coccinelle.



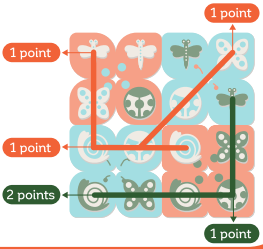
Exemple

1. A est le premier joueur. Il place sa libellule dans l'angle en haut à gauche.
2. B doit placer son insecte dans la même ligne ou colonne que la libellule. Elle place son papillon dans l'angle en haut à droite.
3. C'est de nouveau à A de jouer. Il place son escargot dans l'une des diagonales du papillon.
4. C'est ensuite à B de jouer. Elle place sa coccinelle sur un espace qui est autour de l'escargot.
5. A place son papillon sur un espace qui n'est pas autour de la coccinelle.



Décompte

1. Vous marquez 1 point pour chaque ligne, colonne ou diagonale où 3 de vos insectes sont alignés, et 2 points lorsqu'il y a 4 insectes alignés de votre couleur.
2. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, faites une partie de Jungle !



Mise en place alternative

Si vous maîtrisez les règles de Jardin, essayez de jouer avec la mise en place alternative des tuiles pétale.

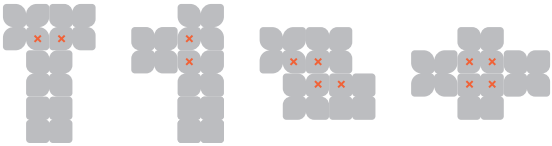
Placez une tuile pétale. Le second joueur place une autre tuile pétale adjacente à la première, avec au moins un bord en commun.

Le premier joueur place une troisième tuile et le second joueur place la dernière tuile. Ces tuiles doivent toujours être adjacentes à une autre tuile déjà en place, pas nécessairement celle précédemment posée.

Le premier joueur peut commencer la partie.

Mises en place suggérées

Note : le premier insecte du premier joueur **NE PEUT PAS** être placé sur un emplacement marqué avec une croix car il n'est pas au bord d'une tuile pétale.



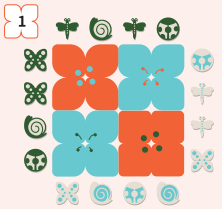
Défi Solo

Auteur : Michiel de Wit
Développement : Smoox Chen

Mise en place

Placez les 4 tuiles pétale comme pour une partie normale. Placez les insectes verts sur le bord gauche et haut des tuiles, les blancs sur le bord droit et bas, dans un ordre aléatoire.

Mise en place alternative : placez les 16 insectes aléatoirement autour des tuiles pétale.



Règles

1. Vous devez placer les insectes des deux couleurs en alternance, en respectant les contraintes de placement de chaque insecte.

2. Votre premier insecte doit être vert et être placé sur un bord d'une tuile pétale. Après avoir placé un insecte, vous devez placer un insecte de l'autre couleur. Ce nouvel insecte doit provenir de la même ligne ou colonne que l'insecte que vous venez de placer parmi les insectes situés en dehors des tuiles pétale.

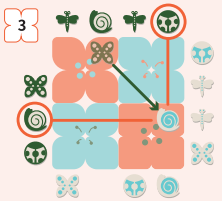
3. Continuez de placer les insectes en alternance. La partie prend fin immédiatement dès que vous rencontrez l'une des trois conditions suivantes :

a. vous avez placé les 16 insectes sur les tuiles pétale.

b. vous ne pouvez pas prendre un insecte situé en dehors des tuiles pétale.

c. vous ne pouvez pas placer un insecte sur les tuiles pétale à cause des contraintes de placement.





Décompte

1. Vous marquez 1 point pour chaque ligne, colonne, diagonale où 3 insectes verts sont alignés, et 2 points lorsqu'il y a 4 insectes verts alignés.
2. Vous perdez 1 point pour chaque ligne, colonne, diagonale où 3 insectes blancs sont alignés, et 2 points lorsqu'il y a 4 insectes blancs alignés.
3. Vous perdez 1 point pour chaque insecte vert que vous n'avez pas pu placer sur les tuiles pétale.

Classement

0-1 point : vous ferez mieux la prochaine fois.

2-3 points : vous êtes doué avec les insectes.

4 points : vous êtes incroyable !

5 points et plus : vous êtes un vrai maître du jardinage !

Auteur : Andy Hopwood
Illustration et design : Yi-Ching Chen
Éditeur original : Taiwan Boardgame Design
taiwanbgdesign
Adaptation française : IGIARI www.igiari.com