

TREVOR BENJAMIN ET BRETT J. GILBERT

FLOWERS

Un jeu de cartes tactique pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus.
Durée d'une partie : 30 minutes

Le Mandala, associé à des rituels anciens et sacrés, représente une carte symbolique de l'univers. Du sable coloré est disposé au sol puis le Mandala est détruit lors d'une cérémonie, avant d'être recréé.

Principe du jeu

Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes qui représentent le sable coloré. Ils forment ainsi des Mandalas autour des trois fleurs de lotus, afin de récupérer les tuiles Fleur qui se trouvent au centre de chacune. Une fois que les six couleurs sont présentes dans un Mandala, les deux joueurs y ayant placé le plus de cartes gagnent les tuiles Fleur. Ces dernières rapportent des points individuellement, mais elles en rapportent encore plus une fois associées à une tuile de même couleur. À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de points est désigné vainqueur.

Matériel



3 marqueurs Collecte
(en 2 parties – à assembler
avant de jouer)

1 tapis de jeu



90 cartes
(15 de chacune des 6 couleurs)



36 tuiles Fleur
(6 de chaque valeur : 2, 3, 4, 5, 7 et
x3 – face visible ici)



Face cachée, la moitié des
tuiles Fleur a un dos **clair**,
l'autre un dos **foncé**.

Mise en place

1. Placez le **tapis de jeu** au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez bien les **cartes** et placez-les face cachée sur le tapis de jeu : il s'agit de la **pioche**. Vous placerez la **défausse** à côté, face visible.
3. Tournez les **tuiles Fleur** sur leur face cachée, puis formez une pile avec les tuiles au dos clair et une pile avec les tuiles au dos foncé. Mélangez-les séparément et placez-les sur le tapis.
4. **Pour chaque Mandala** : piochez une tuile Fleur **foncée** et une tuile Fleur **claire**, tournez-les face visible (cette face indique la couleur et la valeur en points de la tuile), et placez-les ensemble au centre de ce Mandala.
5. Placez un **marqueur Collecte** sur chaque paire de tuiles Fleur.
6. Déterminez le **premier joueur** : il pioche 5 cartes pour former sa main. Dans le sens horaire, les joueurs suivants piochent respectivement 6, 7 et 8 cartes.



Déroulement de la partie

En commençant par le premier joueur, effectuez vos tours dans le sens horaire jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. À votre tour, réalisez les quatre étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1. JOUEZ des cartes de votre main
2. PIOCHEZ des cartes
3. VÉRIFIEZ si vous collectez des tuiles
4. FINISSEZ un Mandala

1. JOUER DES CARTES DE SA MAIN

Choisissez dans votre main **n'importe quel** nombre de cartes **de la même couleur** et jouez-les sur **un seul** Mandala. Placez-les de votre côté du Mandala, alignées et se chevauchant, afin que le nombre total de cartes jouées soit visible.

Vérifiez si la couleur que vous jouez est **nouvelle** sur ce Mandala : comparez-la aux tuiles Fleur et à toute carte face visible déjà jouée sur ce Mandala par n'importe quel joueur, vous y compris.

- Si la couleur est **nouvelle**, placez vos cartes **face visible**. Assurez-vous que tous les joueurs voient la couleur des cartes.
- Si la couleur est **déjà présente**, montrez vos cartes aux autres joueurs, puis placez-les **face cachée**.

Exemple : c'est au tour de Mickaël, qui souhaite ajouter 3 cartes vertes à ce Mandala. Comme le vert est déjà présent, Mickaël pose ses cartes face cachée.



2. PIOCHER DES CARTES

Sautez cette étape si, à la fin de l'étape 1, il vous reste 8 cartes en main ou plus.

Si vous avez joué **exactement 1 carte** (*face visible ou face cachée*), prenez jusqu'à **4 nouvelles cartes** dans la pioche et ajoutez-les à votre main, afin d'avoir 8 cartes en main au maximum. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez bien la défausse pour former une nouvelle pioche.

Exemple : vous avez 6 cartes en main après avoir joué 1 carte. Vous piochez alors 2 nouvelles cartes.

Si vous avez joué **2 cartes ou plus** (*face visible ou face cachée*), vous ne piochez **aucune** nouvelle carte à ce tour.



Important ! Vous ne pouvez pas terminer l'étape 2 sans aucune carte en main. Vous devez toujours avoir au moins 1 carte pour votre tour suivant. Cela signifie que vous ne pouvez pas jouer 2 cartes de même couleur (ou plus) pendant l'étape 1 si cela devait vider votre main.

3. VÉRIFIER SI VOUS COLLECTEZ DES TUILES

Sautez cette étape si toutes vos cartes placées sur ce Mandala sont face cachée.

Si vous avez désormais **plus de cartes** dans ce Mandala (*face visible et face cachée*) que chacun des autres joueurs qui a déjà placé au moins 1 carte face visible, prenez le marqueur Collecte et placez-le sur vos cartes. Si vous êtes à égalité avec un autre joueur pour le plus grand nombre de cartes, vous ne lui prenez **pas** le marqueur Collecte.

Mathilde



Mickaël

Exemple n° 1 : au cours d'un tour précédent, Mickaël a joué 3 cartes face cachée sur ce Mandala, le marqueur Collecte est donc resté au centre. Mathilde joue maintenant la première carte face visible de ce Mandala, elle déplace donc le marqueur Collecte sur sa carte.

Exemple n° 2 : à son tour, Myriam a joué 2 cartes face visible, elle a donc pris le marqueur à Mathilde. C'est désormais le tour de Mickaël, qui ajoute une carte face visible de son côté. Il peut désormais compter toutes ses cartes, et il en a **plus** que chacune de ses adversaires ayant au moins une carte face visible : il déplace donc le marqueur sur ses cartes.

Mathilde



Myriam

Mickaël

4. FINIR UN MANDALA

Si le Mandala contient désormais **chacune des 6 couleurs**, en prenant en compte les cartes **et** les tuiles Fleur, ce Mandala est **fini** : vous devez le **détruire**.

DÉTRUIRE UN MANDALA

• Collecte des tuiles Fleur

Le joueur en possession du marqueur Collecte choisit et prend une des tuiles Fleur du Mandala. Le joueur qui a placé le deuxième nombre le plus élevé de cartes, dont au moins 1 face visible, prend l'autre tuile Fleur. Placez vos tuiles Fleur **face visible** devant vous.

En cas d'égalité pour le deuxième nombre le plus élevé de cartes, le joueur concerné ayant joué **le plus de cartes face visible** dans le Mandala prend la tuile. Si l'égalité persiste, ou s'il n'y a pas d'autre carte face visible dans le Mandala, le joueur en possession du marqueur Collecte prend **les deux tuiles Fleur**.

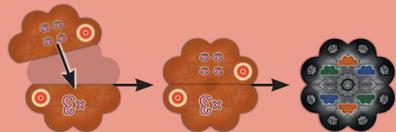
Lors des **parties à 2 joueurs**, vous ne récupérerez une tuile Fleur que si le nombre de cartes que vous avez placé dans le Mandala (*avec au moins 1 carte face visible*) est égal à **au moins la moitié du nombre de cartes** placées par le joueur en possession du marqueur Collecte. Sinon, ce joueur prend les deux tuiles Fleur.



Important ! Vous ne pouvez pas refuser de collecter une tuile Fleur.

• Création de Fleurs

Lorsque vous possédez **deux tuiles Fleur** de la **même** couleur devant vous, vous devez **immédiatement** assembler ces tuiles et les retourner **face cachée**, afin de créer une **Fleur**.



Important ! Vous ne pouvez pas refuser de créer une Fleur. De même, une fois la Fleur créée, vous ne pourrez plus séparer les tuiles qui la composent.

• Défausse ou récupération de cartes

Si vous n'avez pris qu'une tuile Fleur, retournez face visible toutes vos cartes du Mandala et placez-les dans la défausse.

Sinon, récupérez **dans votre main toutes** les cartes que vous avez jouées dans le Mandala.



Important ! Vous pouvez ainsi avoir plus de 8 cartes en main.

• Commencer un nouveau Mandala

Enfin, piochez une tuile Fleur foncée et une tuile Fleur claire afin de commencer un nouveau Mandala. Placez-les ensemble face visible au centre du Mandala qui vient d'être détruit.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin du tour lors duquel au moins un joueur a créé sa **troisième Fleur**. La partie peut également se terminer dans le rare cas où il ne reste plus de tuiles Fleur au moment de commencer un nouveau Mandala.

Avant le calcul des scores, détruisez les deux autres Mandalas, un par un et dans un ordre déterminé au hasard, en suivant les règles habituelles (*voir page 5*). Passez ensuite au calcul des scores.

Calcul des scores

Commencez par calculer combien vous rapportent vos tuiles seules (*c.-à-d. qui ne font pas partie d'une Fleur*) :

- une tuile seule vaut la valeur inscrite sur sa face visible ;
- une tuile « x3 » seule ne vaut rien.

Ensuite, tournez face visible vos Fleurs et calculez combien chacune d'entre elles vous rapportent :

- si l'une des tuiles indique « x3 », vous engrangez le **triple** de la valeur indiquée sur l'autre tuile ;
- sinon, vous **multipliez par deux** le score de la tuile de plus petite valeur et vous l'ajoutez au score de l'autre tuile.

Exemple :

$4 + 0 + 5 + 6 + 21 + 3 + 4 = 43$

2×3 3×7 2×2

Le joueur ayant accumulé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné à qui il reste le plus de cartes en main l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire !

Crédits

Auteurs : Trevor Benjamin et Brett J. Gilbert

Développement : Nicolas Straccia, Grzegorz Kobiela

Illustrations : Klemens Franz

Conception graphique : atelier198

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Pyrène Lasseube et Élodie Bosc

Mise en page : Luis E. Sánchez



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement.
WARNING! Not suitable for children under 3 years old - Small parts - Choking hazard

Distribué en France par : Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France.
Distribué au /Distributed in Canada par/by : Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 8P5.

Asmodee-experts.fr



© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
an der Selz
Allemagne

Photos non contractuelles.
Fabriqué en Chine.

