



⚙ Guillermo Viciano / Diego Ibáñez // María Eiriz



petals



Traduction: Marta Caverro Guillén



20'



+8



2-5

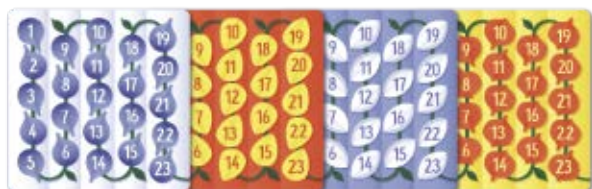


Découvrez **Petals** : un jardin enchanteur où vous combinerez des Fleurs Élémentaires tout en essayant de préserver un équilibre délicat.

COMPOSANTS



38 cartes de jeu (68 x 68 mm.)



8 cartes de marqueur (68 x 68 mm.)



20 cubes de score (4 x 5 couleurs)

OBJECTIF

Obtenez les meilleurs scores en maintenant le meilleur équilibre possible entre les quatre Marqueurs Élémentaires. Vous devez gagner au moins dans l'un d'eux pour pouvoir prétendre à la victoire.

MISE EN PLACE

Retirez les cartes suivantes selon le nombre de joueurs :

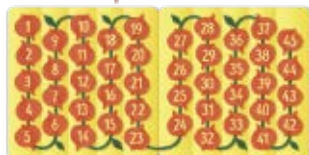
- **2 ou 4 joueurs** : retirez les 3 cartes avec une coccinelle au centre.
- **3 joueurs** : retirez les 3 cartes avec une coccinelle au centre et deux autres au hasard.
- **5 joueurs** : ne retirez aucune carte.

Mélangez les cartes et placez-en 3 au hasard en diagonale au centre de la table. Ce seront les cartes de départ.

Distribuez deux cartes à chaque joueur ; vous pouvez les regarder mais pas les montrer aux autres.

Formez la pioche avec les cartes restantes, face cachée à portée de main.

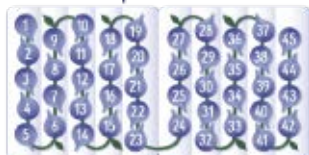
Marqueur de Feu



Cubes de score



Marqueur d'Eau



Cartes de départ



Pioche



Marqueur d'Air



Marqueur de Terre

Placez les 4 Marqueurs Élémentaires (2 cartes chacun) dans un endroit accessible.

Chaque joueur choisit la couleur de cubes qui le représentera et place un cube de sa couleur à côté de chaque Marqueur.

La partie commence avec la dernière personne à être entrée dans un jardin.

COMMENT JOUER

1. Les Fleurs Élémentaires : marquer des points

À votre tour, placez une carte de votre main de sorte qu'au moins un de ses côtés touche le côté d'une carte déjà sur la table.

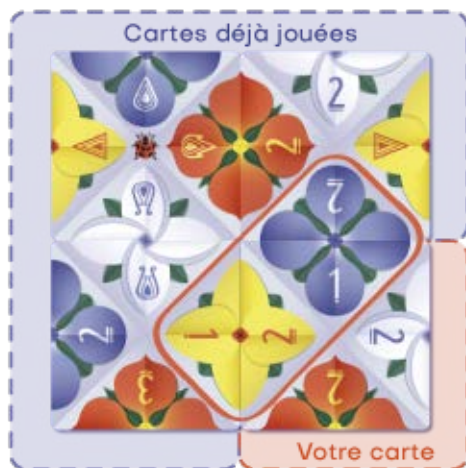
Votre but est de faire correspondre les fleurs et/ou les chiffres de la carte que vous placez avec ceux des cartes adjacentes.

Vous marquez et notez vos points avec vos cubes sur un ou plusieurs Marqueurs Élémentaires selon ces correspondances et les effets déclenchés.

Si vous aimez les maths, vous aimerez peut-être savoir que toutes les cartes de Pétales sont différentes les unes des autres ; il n'y en a pas deux identiques.

Si vous faites correspondre une ou plusieurs fleurs identiques : additionnez les chiffres de ces fleurs et notez-les sur le ou les marqueurs concernés.

Exemple : faire correspondre des Fleurs Élémentaires

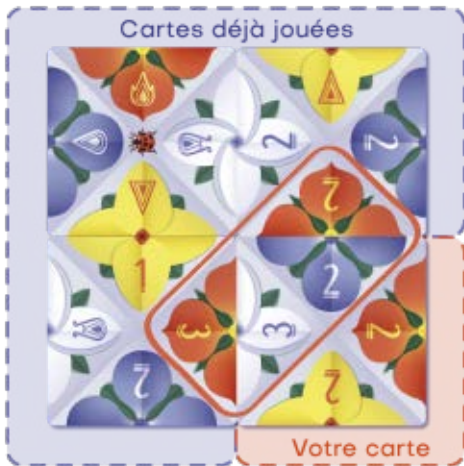


En plaçant votre carte vous avez fait correspondre deux fleurs identiques : une fleur de Terre (jaune) et une fleur d'Eau (bleue). Cela vous permet de marquer des points en additionnant les chiffres des deux fleurs.

Vous marquez donc 3 points sur le marqueur Eau et 3 points sur le marqueur Terre.

Si vous faites correspondre un ou plusieurs chiffres identiques (même si les fleurs sont différentes) : notez les points de chaque chiffre sur le ou les marqueurs concernés.

Exemple : faire correspondre des chiffres



En plaçant votre carte vous avez fait correspondre deux « 2 » et deux « 3 » de plusieurs fleurs différentes.

Vous marquez 2 points sur le marqueur Eau, 3 points sur le marqueur Air et 5 (2+3) sur le marqueur Feu.

Lorsque vous additionnez vos points, n'oubliez pas que **les symboles ont toujours une valeur de 0 (zéro)** lorsqu'ils sont connectés à un chiffre ou à un autre symbole.

2. Les Symboles Élémentaires : déclencher des effets

Certaines cartes comportent des symboles en plus des chiffres. Il existe 4 symboles différents



Si en plaçant votre carte vous faites correspondre deux symboles, vous déclenchez un effet. Il y a deux types d'effet :

• Effet simple : deux symboles différents

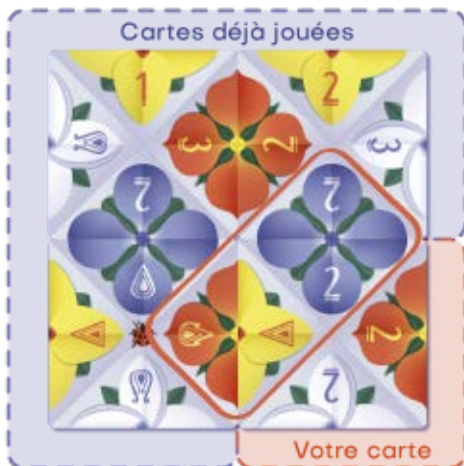
Si vous faites correspondre deux symboles différents, vous pouvez choisir entre deux options :

- A)** Si la carte que vous venez de poser génère des points, ajoutez-les. Ou bien:
- B)** Choisissez l'une des cartes déjà jouées et déplacez-la pour ajouter ses points.

Règles à respecter pour déplacer une carte :

- Vous pouvez changer son orientation, mais pas sans la déplacer.
- Vous ne pouvez pas déplacer l'une des deux cartes qui ont provoqué l'effet, ni une carte complètement entourée par 4 autres.
- Aucune carte ne peut rester isolée après un déplacement. Toutes doivent rester connectées entre elles par au moins un côté.

Exemple : faire correspondre deux symboles différents



En posant votre carte, vous avez fait correspondre deux symboles différents (Feu et Terre). En plus, vous avez fait correspondre une fleur d'eau.

En associant deux symboles différents, vous pouvez choisir entre ajouter les 4 points que vous donne la fleur d'eau sur son marqueur ou choisir une autre carte parmi celles déjà jouées et la déplacer.

C'est à vous de décider laquelle de ces deux options vous convient le mieux.

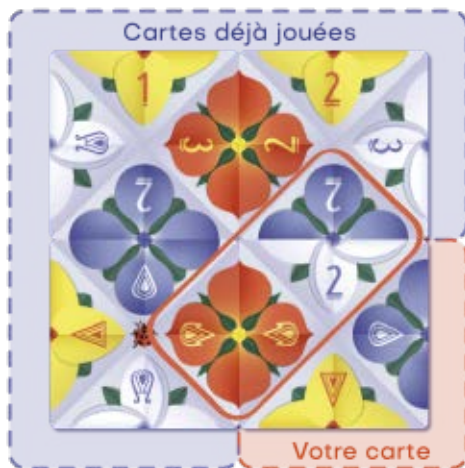
● **Effet double: deux symboles identiques**

Si, en jouant votre carte, vous faites correspondre deux symboles identiques, vous n'aurez pas à choisir entre les deux effets.

Vous pourrez additionner les points que vous avez générés et, en plus, changer une carte de place pour additionner ses points.

Dans les deux cas, si le mouvement supplémentaire vous permet de reconnecter deux symboles, **vous ne pourrez pas effectuer d'autres mouvements.**

Exemple : faire correspondre deux symboles identiques



En posant votre carte, vous avez fait correspondre deux symboles identiques, tous deux de type Feu. En plus, vous avez fait correspondre deux chiffres identiques de deux fleurs différentes (Eau et Air).

En associant deux symboles identiques, vous gagnez 2 points sur le marqueur Eau et 2 points sur le marqueur Air.

En plus, vous pouvez choisir une autre carte parmi celles déjà jouées et la déplacer.

3. Fin de tour :

Une fois vos cartes placées et vos points comptés, piochez une carte et passez le tour au joueur suivant.

4. Fin de partie :

La partie se termine quand la pioche est épuisée.

À ce moment-là, chaque joueur joue son avant-dernière carte et conserve la dernière pour marquer directement ses points sur les marqueurs.

QUI GAGNE ?

Pour gagner à Petals, **vous devez remporter au moins l'un des quatre marqueurs**. Si vous n'y parvenez pas, vous ne pouvez pas prétendre à la victoire.

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité au plus haut score d'un marqueur, ils sont tous considérés comme vainqueurs de ce marqueur et peuvent prétendre à la victoire.

Décompte final:

1. Vérifiez qui a gagné à chaque marqueur et retirez des marqueurs tous les cubes de ceux qui n'ont gagné à aucun et qui ne peuvent donc pas prétendre à la victoire.
 2. Chaque personne qui prétend à la victoire additionne les points des deux marqueurs où elle a obtenu le moins de points.
 3. Celui qui aura accumulé le plus de points aura gagné et rétabli l'équilibre dans le jardin de Petals.
-

Mode de score alternatif : Harmonie

Comme dans le mode normal, éliminez les marqueurs de ceux qui ne peuvent prétendre à la victoire.

Le vainqueur est celui qui a la plus petite différence entre son marqueur le plus élevé et son marqueur le plus bas.



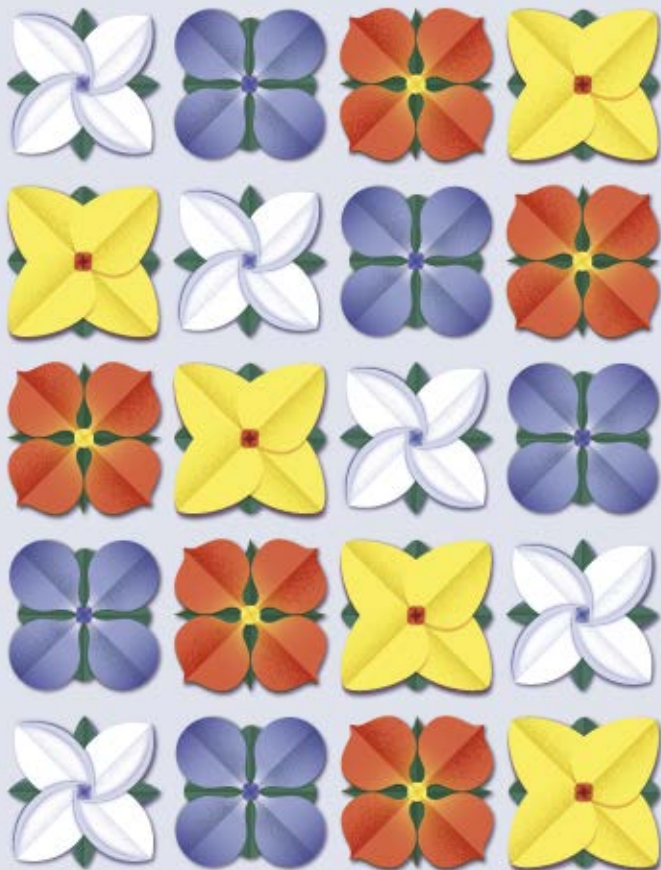
REMERCIEMENTS

À tous ceux qui, de près ou de loin, ont aidé Petals à fleurir — à Homoludicus Castelló, à Protos y Tipos, et à tous les événements ludiques.

À nos familles, pour le temps volé au jardin du quotidien.

Et à l'autre 50 % du tandem créatif, pour avoir fait repousser la passion de créer des jeux.





SALUT !

Nous sommes Buscalume, une petite (très petite) maison d'édition de jeux de société fondée à Ourense en 2021.

Nous créons des jeux de société familiaux, beaux et amusants.

Suivez-nous sur nos réseaux et découvrez ce que nous faisons. De plus, nous organisons parfois des tirages au sort et faisons des cadeaux...

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume