

BLOOM

Laurent Escoffier & David Franck
Artwork : Alexandre Roche



Saisons après saisons, les jardiniers plantent et cueillent des fleurs pour composer des bouquets. Mais chaque jardinier n'est en charge que d'une variété de fleur. Il doit donc cueillir aussi celles des autres jardiniers pour faire de beaux bouquets et les vendre, car plus un bouquet contient de fleurs différentes et plus il rapporte... Chaque joueur dispose de pions pour protéger ses plantations ou gêner les cueillettes de ses adversaires. Son score final équivaudra aux points gagnés en cours de partie et lors du décompte final.

MISE EN PLACE

Les joueurs ont le choix entre deux façons de jouer à Bloom :

Règle familiale Le jeu se déroulera dans le sens horaire.

(Cette règle, plus fluide, est recommandée aux joueurs occasionnels et pour les parties à 5 joueurs. Si vous choisissez cette règle, ne tenez pas compte des textes en rouge.)

Règle tactique On ne jouera dans le sens horaire que jusqu'à la fin du 1^{er} tour.

Ce sera ensuite toujours au joueur qui a le moins de fleurs visibles dans le jardin, de jouer.

(Cette règle rend le jeu très tactique.)

Tous les points de règles afférents sont **en rouge**.)

• Chaque joueur choisit sa couleur et prend ses 3 pions  et ses 9 cartes . À 5 joueurs, on joue avec 8 cartes (on remet dans la boîte les cartes qui ont une seule case fleurie ). Pour le jeu à 2 joueurs, voir en fin de règles.

• Les pièces  et les jetons "fleur"  sont placés près d'un joueur qui se chargera de leur distribution durant la partie.

• Le 1^{er} joueur (tiré au sort) pose une de ses cartes au centre de la table, dans une zone que nous appellerons "le jardin" et place son jardinier sur l'une de ses cases fleuries. Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

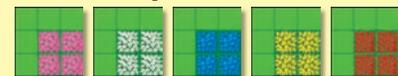
MATERIEL

• 15 pions

5 jardiniers,
5 animaux et
5 ornements
de jardin.



• 45 cartes (9 par couleur)



Chaque carte est divisée en 9 cases plantées de fleurs ou de gazon.

• 75 jetons "fleur"



Rose rose, arum blanc, jacinthe bleue,
jonquille jaune et tulipe rouge.

• 70 pièces

de valeurs
1, 5 et 10.



TOUR DE JEU

Le joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes :

► **Règle tactique** : C'est le joueur dont le nombre de cases fleuries dans le jardin est le plus faible, qui effectue les actions.

1 Pose d'une carte :

Il pose une de ses cartes sur la table en recouvrant partiellement d'autres cartes.

► **Règle tactique** : Il fait le compte de ses plantations. S'il est toujours minoritaire, il répète cette action.

2 Cueillette des fleurs :

Pour chaque case fleurie recouverte, il gagne 1 jeton correspondant. Ces jetons, stockés à la vue de tous devant lui, constituent sa "brouette".

3 Vente de bouquet :

Si sa brouette déborde, il vend des bouquets, ce qui lui rapporte des pièces.

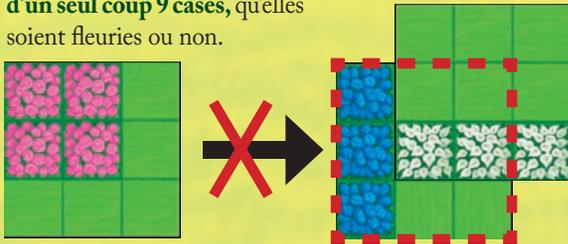
4 Placement des pions :

Il place son jardinier dans le jardin et, le cas échéant, son animal et son ornement.

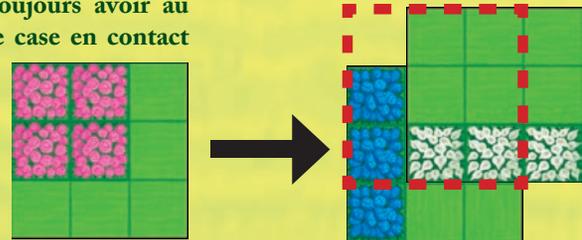
POSE D'UNE CARTE

Une carte se pose toujours de manière à recouvrir partiellement une ou plusieurs cartes posées précédemment.

Il est interdit de recouvrir d'un seul coup 9 cases, qu'elles soient fleuries ou non.

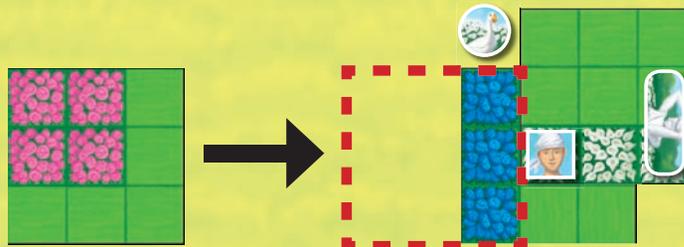


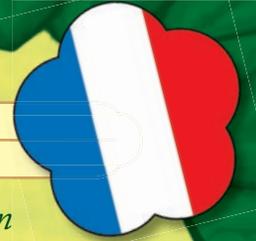
Autrement dit, la carte posée doit toujours avoir au moins une case en contact direct avec la table.



Les jardiniers , les animaux  et les ornements  protègent les cases qu'ils occupent et les empêchent d'être recouvertes.

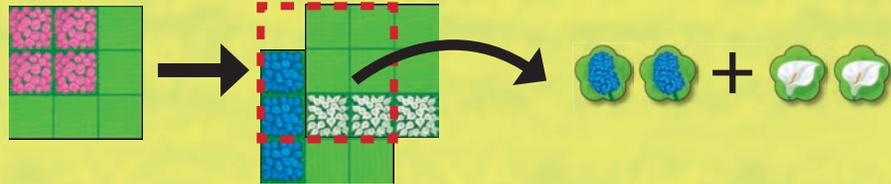
Un joueur n'est jamais gêné dans la pose de sa carte par son jardinier ou son animal. Pour mieux visualiser ses possibilités de pose, il est recommandé de les retirer du jardin avant de poser sa carte.





CUEILLETTE DES FLEURS

Chaque case fleurie recouverte rapporte un jeton "fleur" de la couleur de la case (lorsqu'un joueur recouvre une case de sa propre couleur, il reçoit pareillement un jeton de sa couleur).
Les cases de gazon recouvertes ne rapportent rien.



Chaque joueur place les jetons récoltés devant lui, dans une zone que nous appellerons "brouette".
La contenance des brouettes varie selon le nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, les brouettes peuvent contenir au maximum 3 jetons fleur.
- À 3 joueurs, les brouettes peuvent contenir au maximum 4 jetons fleur.
- À 4 joueurs, les brouettes peuvent contenir au maximum 6 jetons fleur.
- À 5 joueurs, les brouettes peuvent contenir au maximum 8 jetons fleur.

Conseil : tant que sa brouette ne déborde pas, un joueur a intérêt à garder ses jetons pour tenter de composer des bouquets plus chers.

Si, après une cueillette, la brouette d'un joueur déborde, il doit immédiatement vendre des bouquets.

► **Règle tactique :** sauf si c'est à nouveau à lui de jouer. Dans ce cas, il peut attendre la fin de toutes ses cueillettes consécutives avant de vendre.

VENTE DE BOUQUET

Un joueur dont la brouette déborde, doit vendre des bouquets ou jeter des fleurs, au moins jusqu'à ce que sa brouette ne déborde plus. Un bouquet se compose d'au moins 2 jetons fleur différents. Plus un bouquet est varié, plus il rapporte :

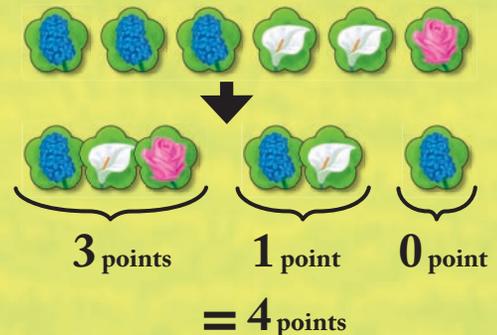
Un jeton fleur isolé ne rapporte rien.

- Un bouquet composé de 2 jetons fleur différents rapporte 1 point.
- Un bouquet composé de 3 jetons fleur différents rapporte 3 points.
- Un bouquet composé de 4 jetons fleur différents rapporte 6 points.
- Un bouquet composé de 5 jetons fleur différents rapporte 10 points.

On appelle "grand bouquet" un bouquet de valeur maximale (par exemple à 3 joueurs, un grand bouquet vaut 3 points).
Les jetons utilisés pour faire les bouquets sont remis dans la réserve.
On peut choisir de "jeter" des jetons plutôt que de faire des bouquets de faible valeur.

Exemple

Calcul de la valeur d'une cueillette de 6 fleurs.



PLACEMENT DES PIONS

Important : à chacun de ses tours, un joueur peut changer les positions de son jardinier et de son animal, du moment qu'il respecte les règles de placements ci-dessous. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.



Le jardinier : C'est le seul pion que les joueurs ont en début de partie. Il se place sur une case fleurie de la couleur du joueur.



L'animal : Un joueur fait entrer son animal sur le plateau dès qu'il a 10 cases fleuries (ou plus) dans le jardin. Ces 10 cases n'ont pas besoin d'être adjacentes. S'il retombe par la suite en dessous de 10 cases, il conserve quand même son animal.

Il se place en contact direct avec la table, en bordure extérieure de jardin, juste devant une case (fleurie ou de gazon). Cette case peut être d'une autre couleur que la sienne.



L'ornement : Lorsqu'il a 15 cases fleuries (ou plus), un joueur peut placer son ornement dans le jardin. Il peut attendre un tour prochain, mais il devra à nouveau vérifier qu'il a bien 15 cases fleuries. S'il est redescendu en dessous, il ne pourra pas le placer ce tour-ci. Il arrive qu'on ne parvienne pas à placer son ornement.

Un ornement occupe deux cases adjacentes qui doivent être : une case fleurie de la couleur du joueur et une case de gazon. Une fois posé, il ne bouge plus de la partie. Il empêche toute pose de carte (y compris de son propriétaire) sur les deux cases qu'il occupe. Lors du décompte final, il fait gagner 0,5 point par case de gazon connectée.

Il est interdit de placer un ornement dans une pelouse déjà occupée par un autre ornement. En revanche, les cases de cette pelouse peuvent toujours être recouvertes et la pelouse être ainsi réduite (ou agrandie) par la pose de nouvelles cartes.

Il peut arriver que des pelouses occupées se rejoignent. Si elles le restent, les joueurs concernés partageront les points lors du décompte final.

(règle tactique) DESIGNATION DU JOUEUR SUIVANT

Le 1^{er} tour de jeu se joue dans le sens horaire. Mais dès le début du 2^e tour (quand chaque joueur a posé une carte) et jusqu'à la fin de la partie, on regarde à la fin de chaque coup quel joueur a le moins de cases fleuries dans le jardin, et c'est à ce joueur de jouer.

Si plusieurs joueurs ont le même plus petit nombre de cases fleuries, la main revient à celui qui vient en premier, dans le sens horaire, après celui qui vient juste de jouer.

Si le joueur qui vient de jouer est à égalité avec un autre joueur, il passe la main. Il peut arriver qu'un joueur joue plusieurs fois de suite (voir exemple ci-dessous).

Exemple de tour de jeu

1 Rose a le plus faible nombre de cases fleuries (2), c'est donc à elle de jouer.

Sa brouette contient 1 jacinthe.

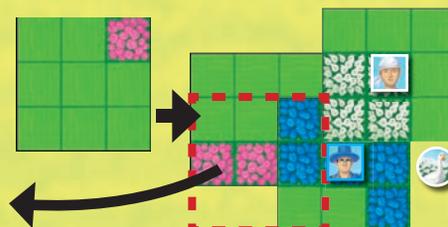


2 Rose retire son jardinier et son animal pour y voir clair.

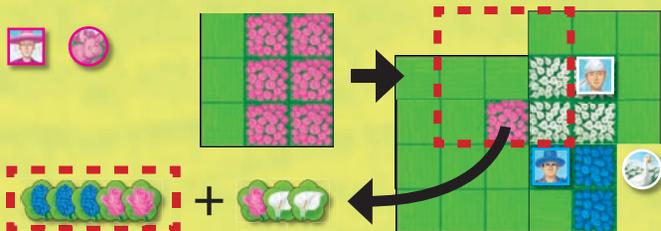


Elle pose une carte qui lui rapporte 4 fleurs.

Sa brouette déborde.



3 Les joueurs comptent leurs cases fleuries : Rose est encore minoritaire, elle va donc rejouer. Elle place une carte qui lui rapporte **3 autres fleurs**.



4 Rose vend **2 grands bouquets** qui lui rapportent **6 points** et garde les **2 fleurs** restantes dans sa brouette. Elle remplace son jardinier et son animal sur le plateau. Puis c'est au tour de Arum (**2 cases fleuries**) de jouer.



DECOMPTE FINAL

Chaque fois qu'un joueur pose sa dernière carte, il joue son tour normalement (cueillette et placement de ses pions) puis termine ses comptes ainsi :

1 Il compose les meilleurs bouquets possibles avec les fleurs qui lui restent.

2 Il compte ses cases fleuries et gagne 1 point pour chacune.

3 Il compte les cases de gazon connectées à son ornement et gagne 0,5 point pour chacune (le total est arrondi vers le bas). Si un ornement adverse se trouve dans la même pelouse au moment du décompte, le revenu de la pelouse est divisé par 2 (par 3 s'il y a deux autres ornements, etc.)

De plus, des primes sont attribuées :

• Prime du rendement

Quand tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes, celui qui possède le plus grand massif d'un seul tenant (les massifs ne sont pas connectés par les coins) gagne cette prime, égale à la valeur d'un "grand bouquet" (soit respectivement 3, 3, 6, ou 10 points pour des parties à 2, 3, 4 ou 5 joueurs).

En cas d'égalité, on compare le 2^e plus grand massif des ex-aequo. En cas d'égalité à nouveau, on compare le 3^e, etc. En cas d'égalité totale, les ex-aequo se partagent la prime.

• Prime(s) de fraîcheur

Pour une partie à "n" joueurs, le joueur qui a débuté la partie reçoit n-1 points, le 2^e joueur reçoit n-2 points, etc... Le dernier joueur ne reçoit rien.

► **Règle tactique** : une seule prime, égale à la valeur d'un "grand bouquet" revient au joueur qui, en premier, pose sa dernière carte (soit respectivement 3, 3, 6, ou 10 points pour des parties à 2, 3, 4 ou 5 joueurs).

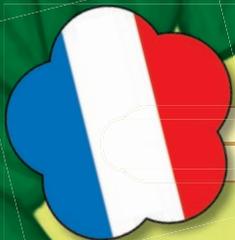
Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points à l'issue du décompte final.

Exemple de décompte final

Rose vient de poser sa dernière carte. Elle gagne **18 points** (13 pour ses cases fleuries et 5 grâce à son ornement) en plus des bouquets vendus pendant la partie.

Si tous les joueurs ont terminé le jeu, Arum gagne la prime du rendement pour son massif de 14 cases connectées.





JEU A 2 JOUEURS

Une troisième couleur est choisie. Ce troisième joueur virtuel (que nous appellerons Maurice) verra ses coups joués alternativement par les deux joueurs, en commençant par celui qui a joué en premier.

• *Déroulement du 1^{er} tour de jeu :*

Le joueur A commence en posant une carte et son jardinier, le joueur B fait de même, puis A pose une carte de Maurice (empoché la cueillette éventuelle) et y place le jardinier de Maurice.

► **Règle tactique :** A et B font ensuite le compte des cases fleuries. Si c'est Maurice qui en a le moins, c'est à B de jouer pour lui.

• *Maurice travaille alternativement pour chacun des joueurs.*

La cueillette produite par la pose d'une carte de Maurice arrive directement dans la brouette du joueur qui vient de jouer pour lui (attention, à 2 joueurs les brouettes sont pleines dès le 3^e jeton).

• *Le jardinier et l'animal de Maurice sont disposés sur le plateau à la fin de chacun de ses coups, à la convenance du joueur qui vient de jouer pour lui.*

• *L'ornement de Maurice ne se posera pas sur le plateau. Il sert de marqueur de rappel :*

le joueur qui vient de jouer pour Maurice le passe à son adversaire, pour le désigner comme étant le prochain qui jouera pour Maurice.

► **Règle tactique :** Il peut arriver que Maurice joue deux fois de suite, mais jamais par la main du même joueur.

• *Si après avoir joué pour Maurice, un joueur s'aperçoit que c'est à lui de jouer (et inversement, s'il vient de jouer et que c'est à lui de jouer pour Maurice), il peut attendre de finir toutes ses cueillettes avant de replacer ses pions (et ceux de Maurice) et de vendre des bouquets.*

• *Maurice n'intervient pas dans le gain des primes.*

• *Un joueur qui a posé sa dernière carte ne peut plus jouer pour Maurice. L'autre le remplace.*



*Ce jeu a été primé au 25^e
Concours International de
Créateurs de Jeux de Société
de Boulogne-Billancourt*

► www.ludotheque.com

Auteurs : *Laurent Escoffier et David Franck*

► www.nivozero.com

Illustrations et graphisme : *Alexandre Roche*

► www.alexandre-roche.com

Rédaction : *Arno Quispel*

► www.qwggames.nl

Remerciements : Luk van Lokeren, Alf Seegert, Frank Quispel, et Anke Hahn.

Les auteurs remercient chaleureusement Sylvie Eder, Emmanuel Viau, Céline Devillers, Matthieu d'Epenoux, Bruno Cathala, Manuel Rozoy, Patrice Pain, Ludovic Gaillard, Audrey Rigaux, Gaétan Bésieux, Arnault Bracchetti et Marine Granger.