

Piqué Pousse

The title is rendered in a large, bold, green, sans-serif font. The word 'Piqué' is on the top line and 'Pousse' is on the bottom line. The letters are decorated with various garden-themed elements: a ladybug is on the top left of the 'P', a sunflower is on the 'i', a green leaf is on the 'P', another green leaf is on the 'e', a pair of garden shears is positioned below the 'P' and 'o', and a brown beetle is on the 's'.

GUIDE DU JARDINIER

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 jardiniers

DURÉE D'UNE PARTIE

De 15 à 30 minutes en fonction du nombre de jardiniers

MATÉRIEL

54 Cartes Plante



20 Fleurs
5 de chaque



12 Tiges



12 Tiges
ramifications

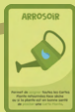


6 Tiges
coupées



4 Pots

80 Cartes Action



16 Arrosoirs



16 Sécateurs



12 Engrais



8 Voleurs



6 Coccinelles



4 Voleurs à
pied de biche



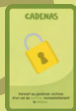
4 Réorgani-
sations de plante



4 Échanges
de main



4 Échanges
de pot



4 Cadenas



2 Pièges à
loup



1 Dé Météo



4 Jetons
Puceron

INTRODUCTION

Le grand jour est enfin arrivé : le fameux concours de la plus belle plante de Bourg-le-Bouquet ! Vous faites partie de la fine fleur des jardiniers du village. Remplissez vos arrosoirs, aiguissez vos sécateurs, ça va dépoter !

Pour décrocher la première place, il vous faudra mêler compétences d'horticulteur, patience et ruse. Choisissez bien vos outils et adaptez-vous aux caprices du temps.

Et pour ceux qui n'ont pas la main verte, pas de panique : tout ce qui pousse peut être piqué !

Dans ce concours, tous les coups sont permis mais sachez qu'on ne récolte pas toujours ce que l'on sème...

BUT DU JEU

Pour gagner, chaque jardinier doit faire pousser sa plante afin d'obtenir trois fleurs (**face vivante**) correspondantes à la fleur de son pot. Pour y parvenir, il doit user des Cartes Action à sa disposition et composer avec les aléas de la météo.

PRÉPARATION DU JEU

Les Cartes Plante se composent de deux faces : la **face vivante** (verte) et la **face sèche** (marron).

Chaque jardinier commence avec un pot retourné **face sèche** (calla, orchidée, tournesol ou tulipe).

Donnez à chaque jardinier 5 Cartes Action : 2 cartes Arrosoir, 2 cartes Sécateur et 1 carte Engrais. Mélangez ensuite le reste des Cartes Action.

Le reste des Cartes Action est placé au milieu, il constitue la **pioche action**.

Lors de l'utilisation ou la défausse d'une Carte Action, placez-la à côté de la **pioche action**, ce sera la **poubelle** des Cartes Action.

Si lors de la partie, il n'y a plus de Cartes Action dans la pioche, recyclez la **poubelle** : mélangez les cartes, retournez-les face cachée, elles deviennent alors la nouvelle **pioche action**.

S'il y a moins de quatre jardiniers, retirez du jeu les pots des jardiniers manquants ainsi que les fleurs correspondantes.

Pour former la **pioche plante**, séparez les Cartes Plante en deux groupes : Cartes Plante Tige (tiges, tiges ramifications, tiges coupées) et Cartes Plante Fleur. Mélangez séparément les deux groupes obtenus.

Formez trois paquets **face sèche** visible :

- Premier paquet : 15 Cartes Tige
- Deuxième paquet : 15 Cartes Tige + 7 Cartes Fleur, pour 4 jardiniers (15+5 pour 3 jardiniers ou 15+3 pour 2)
- Troisième paquet : le reste des Cartes Fleur

Mélangez chaque paquet séparément, puis empilez-les dans cet ordre :

- Premier paquet (haut de la pioche)
- Deuxième paquet (milieu de la pioche)
- Troisième paquet (bas de la pioche)

Placez le paquet obtenu **face sèche** visible, à côté de la **pioche action** : il constitue la **pioche plante**.

Lorsqu'une ou des Cartes Plante sont envoyées au **compost**, placez-les **face vivante** visible à côté de la **pioche plante**.

Si lors de la partie, la **pioche plante** est épuisée, mélangez le **compost**, retournez-le **face sèche**, il devient alors la nouvelle **pioche plante**.

Le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le jardinier le plus jeune.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les jardiniers font tour à tour les actions suivantes :

1. LANCER LE DÉ MÉTÉO

Le jardinier jette d'abord le dé pour connaître la météo et jouer en conséquence.

2. JOUER UNE CARTE ACTION OU PASSER SON TOUR

Si le jardinier joue une Carte Action, il peut décider si la carte jouée prend effet ou non. Dans les deux cas, elle est envoyée à la **poubelle**. À la place, le jardinier peut aussi défausser toute sa main pour piocher 5 nouvelles cartes depuis la **pioche action**.

3. PIOCHER UNE CARTE ACTION

Le jardinier doit toujours avoir 5 Cartes Action en main. S'il en a moins, il pioche pour compléter sa main.

4. DÉPLACEMENT DES PUCERONS

Si le jardinier a un puceron sur sa plante depuis son tour précédent, celui-ci se déplace (**voir Dé Météo**).

CARTES PLANTE ET PLACEMENT

Les Cartes Plante doivent être placées les unes à la suite des autres en suivant le sens de la tige.

Lorsque le jardinier pioche une Carte Plante, il doit la placer sur sa plante **face vivante** visible.

Pour placer des Cartes Plante à la suite de son pot, il faut que le pot soit retourné **face vivante**.

Pour **soigner** une Carte Plante (la retourner **face vivante**), il faut attendre la pluie (**voir Dé météo**) ou bien utiliser une Carte Action Arrosoir (**voir Cartes Action**).

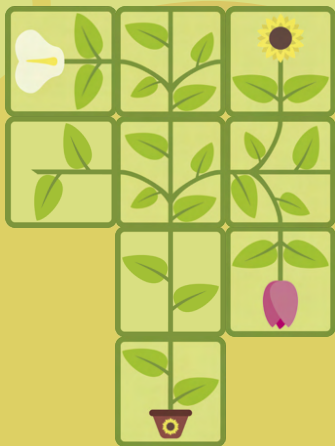
Les jardiniers sont limités à douze Cartes Plante au total par plante (pot compris).

Pour faire de la place, ils peuvent utiliser la Carte Action Sécateur (voir Cartes Action).

Si le jardinier n'a pas la possibilité de placer une Carte Plante, il ne peut pas faire pousser sa plante davantage (les Cartes Action Arrosoir et Engrais (voir Cartes Action) ainsi que le beau temps (voir Dé Météo) et la pluie ne permettent alors pas de piocher de Carte Plante).

Lorsqu'une Carte Plante est placée, elle ne peut pas être déplacée, sauf avec la Carte Action Réorganisation de plante (voir Cartes Action).

Les extrémités de la plante désignent les Cartes Plante les plus éloignées du pot et qui ne sont pas prolongées.



Placement
valide



Placement
non valide



Pot : il y a quatre pots différents : calla, orchidée, tournesol et tulipe. Chaque jardinier commence le jeu avec un pot. Il indique les fleurs que le jardinier doit faire pousser pour gagner.



Tige : la tige peut être prolongée par une autre Carte Plante.



Tige coupée : la tige coupée ne peut pas être prolongée par une autre Carte Plante.



Tige ramification : la tige ramification peut être prolongée par trois Cartes Plante. Les jardiniers sont limités à trois Cartes Tiges ramifications par plante. Si un jardinier pioche une ramification alors qu'il en a déjà trois, il doit l'envoyer au compost.



Fleur : il y a quatre fleurs différentes : calla, orchidée, tournesol et tulipe. La fleur ne peut pas être prolongée par une autre Carte Plante.



Tige sèche : toutes les Cartes Plante ont pour face arrière une tige sèche. Les tiges sèches ne peuvent pas être prolongées par une autre Carte Plante. Si une Carte Plante prolongée venait à être retournée face sèche, les Cartes Plante qui la prolongeaient doivent être envoyées au compost.

DÉ MÉTÉO



Beau temps : si cela est possible, le jardinier pioche une Carte Plante.



Pluie : soigne toutes les tiges sèches de la plante. En revanche, si la plante est en bonne santé et si cela est possible, elle permet de piocher une Carte Plante. Lorsqu'il pleut, la Carte Action Arrosoir n'a pas d'effet.



Sécheresse : toutes les extrémités de la plante sont retournées face sèche. Si c'est déjà le cas, les Cartes Plante qui les prolongeaient sont retournées elles aussi. Dans le cas d'une ramification elle ne peut être retournée face sèche que si toutes les cartes qui la prolongent sont déjà sèches. Si un puceron se trouve sur une des Cartes Plante retournées par la sécheresse, il s'en va.



Nuit : rien ne pousse, la Carte Action Arrosoir ne permet pas de piocher une Carte Plante. Néanmoins, elle vous permet de soigner votre plante. La Carte Action Engrais n'a quant à elle aucun effet. Les voleurs peuvent voler deux Cartes Plante (voir Cartes Action).



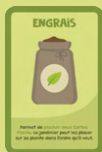
Puceron : le jardinier doit placer un Jeton Puceron sur l'une des Cartes Plante les plus éloignées de son pot et retournées face vivante. S'il n'y a pas de Carte Plante face vivante, le puceron se pose directement sur le pot. Si le pot est déjà retourné face sèche, un puceron ne peut pas s'y poser.

À la fin des prochains tours, le puceron se déplacera de carte en carte en direction du pot. La Carte Plante sur laquelle il se trouvait sera retournée face sèche. Si le puceron parvient au pot, au tour suivant le pot est retourné et le puceron s'en va. Un jardinier ne peut avoir qu'un seul puceron sur sa plante à la fois.

CARTES ACTION



Arrosoir : permet de soigner toutes les Cartes Plante sèches ou si la plante est en bonne santé de piocher une Carte Plante.



Engrais : permet de piocher deux Cartes Plante simultanément. Le jardinier peut les placer sur sa plante dans l'ordre qu'il veut. Néanmoins si l'une des cartes ou les deux ne peuvent pas être placées, elles sont envoyées au compost. L'engrais ne permet pas de soigner des Cartes Plante.



Sécateur : permet de couper autant de Cartes Plante que le jardinier le souhaite sur sa plante. Les Cartes Plante coupées sont envoyées au compost. Si la Carte Plante que le jardinier souhaite couper ne se trouve pas à l'extrémité de sa plante, les Cartes Plante qui la prolongeaient sont également envoyées au compost. Si un puceron se trouve sur une Carte Plante coupée, il s'en va.



Coccinelle : permet de se débarrasser d'un puceron placé sur sa propre plante.



Échange de main : permet d'échanger l'ensemble de ses Cartes Action avec celles d'un autre jardinier. Le jardinier qui a été contraint d'échanger ses cartes devra piocher une Carte Action. Cette carte ne peut pas être contrée.



Échange de pot : permet d'échanger son pot avec un autre jardinier. Un pot avec un puceron ou un pot retourné **face sèche** ne peut pas être échangé. Cette carte ne peut pas être contrée.



Réorganisation de plante : permet de réorganiser le placement de ses Cartes Plante. Cette carte ne permet pas au jardinier d'envoyer au **compost** des Cartes Plante. Si un puceron se trouve sur une Carte Plante, celle-ci peut être déplacée, mais le Jeton Puceron reste attaché à la carte.

Voleur : permet de voler une Carte Plante à un autre jardinier et de la placer sur sa plante. Le voleur ne peut voler que :

1. les Cartes Plante se trouvant à l'**extrémité** de la plante et n'ayant pas de Jeton Puceron,
2. s'il peut placer les Cartes Plante volées sur sa propre plante.



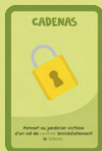
Si la Carte Plante que le jardinier souhaite voler est retournée **face sèche**, il devra la replacer **face sèche** sur sa plante. Le voleur peut être contré avec une Carte Action Cadenas ou Piège à loup. La nuit, il peut voler deux Cartes Plante (exemples : une tige et la fleur qui la prolonge ou alors deux fleurs).

Voleur à pied de biche : permet de voler une Carte Plante à un autre jardinier. Le voleur ne peut voler que :

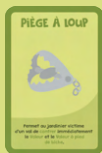
1. les Cartes Plante se trouvant à l'extrémité de la plante et n'ayant pas de Jeton Puceron,
2. s'il peut placer les Cartes Plante volées sur sa propre plante.



Si la Carte Plante que le jardinier souhaite voler est retournée **face sèche**, il devra la replacer **face sèche** sur sa plante. Le voleur à pied de biche ne peut être contré qu'avec une Carte Action Piège à loup. La nuit, il peut voler deux Cartes Plante (exemples : une tige et la fleur qui la prolonge ou alors deux fleurs).



Cadenas : permet au jardinier victime d'un vol de contrer le voleur. La Carte Action Cadenas doit être jouée immédiatement lorsqu'un jardinier subit un vol (en dehors de son tour). Il devra piocher une Carte Action juste après.



Piège à loup : permet au jardinier victime d'un vol de contrer le voleur et le voleur à pied de biche. La Carte Action Piège à loup doit être jouée immédiatement lorsqu'un jardinier subit un vol (en dehors de son tour). Il devra piocher une Carte Action juste après.



REMERCIEMENTS :

Aleksandra PROUX

Thierry PROUX

Valérie KESTEMAN

Quentin PATTE-SUCHETET

Jean-Etienne PETIT

Amélie BERNARD

Rémi LACASSAGNE

JEU ET ILLUSTRATIONS :

Aymeric PROUX

