

BLOOM



8+



2-5



30+

SEMEZ VOS SUITES – RÉCOLTEZ DES POINTS

Faut-il poser ses tuiles maintenant ou en piocher d'autres ? Miser sur la suite parfaite ou marquer des points tant qu'il en est encore temps ? Les jetons Récompense sont rares... et chaque hésitation peut offrir à vos adversaires une occasion en or ! Mais attention : gardez trop de tuiles en main, et ce sont des points négatifs qui viendront germer à votre insu...

CONTENU



1 SAC



1 PLATEAU



104 TUILES EN BOIS

(numérotées de 1 à 100 + 4 jokers)



20 JETONS RÉCOMPENSE

(2× 1 à 5 points et 1× 6 à 15 points)

BUT DU JEU

Posez les meilleures et les plus grandes suites, volez les bonnes tuiles à vos adversaires et débarrassez-vous de vos tuiles le premier. Le joueur qui récolte le plus de points après deux manches remporte la partie !



MISE EN PLACE

1. Installez le **plateau** à portée de main au milieu de la table et placez tous les **jetons Récompense** sur les emplacements correspondant à leur valeur.

2. Placez une **tuile Joker** sur l'un des quatre emplacements Joker du plateau.

3. Mélangez toutes les tuiles restantes et constituez une **réserve, face cachée**, au milieu de la table.

Remarque : Pour gagner de la place, vous pouvez également mettre les tuiles dans le sac et mélanger. Au lieu de piocher dans la réserve, vous tirerez simplement les tuiles du sac.

4. Retournez des tuiles de la réserve pour en placer une, **face visible**, sur chacun des 8 emplacements en bas du plateau : elles constituent le **parterre**. Si vous retournez un joker, placez-le sur un emplacement Joker : ils ne font jamais partie du parterre de 8 tuiles.

5. Tout le monde pioche 13 tuiles de la



réserve et les place devant soi, sans les montrer aux autres. C'est votre **main**.

6. Prévoyez une feuille de papier et un crayon.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier à avoir cueilli une fleur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. À votre tour de jeu, vous **devez** effectuer **1 seule** des 3 actions suivantes au choix :

1. PIOCHER 1 OU 2 TUILES

2. POSER UNE SUITE ET GAGNER UN JETON RÉCOMPENSE

3. ALLONGER UNE SUITE

PIOCHER 1 OU 2 TUILES

Choisissez jusqu'à 2 tuiles du parterre et/ou de la réserve et ajoutez-les à votre main. Celle-ci peut contenir autant de tuiles que vous voulez. Si vous avez pris des tuiles du parterre, remplacez-les par des tuiles de la réserve à la fin de votre tour, de manière à ce qu'il y en ait de nouveau 8. Si vous piochez des jokers, placez-les sur les emplacements Joker au lieu du parterre et continuez de piocher pour compléter le parterre à 8 tuiles.

***Attention :** Il est interdit de prendre un joker lors de l'action Piocher 1 ou 2 tuiles. Ils ne sont accessibles qu'en posant un certain type de suite (voir « Les jokers », p. 4).*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

POSER UNE SUITE ET GAGNER UN JETON RÉCOMPENSE

Posez autant de tuiles que vous voulez de votre main pour former une (et une seule) nouvelle suite devant vous.

Une suite doit toujours comporter **au moins 3 tuiles** et l'écart entre deux valeurs ne doit **jamais dépasser 2** :



Une suite qui dépasse 100 peut revenir à 1 :



Vol : À chaque fois que vous choisissez l'action *Poser une suite*, vous pouvez également voler des tuiles d'une suite déjà posée au lieu d'utiliser uniquement des tuiles de votre main. Dans ce cas, prenez 1 ou 2 tuiles d'une suite posée et complétez avec des tuiles de votre main pour poser une nouvelle suite devant vous.

Important : *Après que vous avez volé une tuile dans une suite, cette suite, ainsi que la nouvelle que vous posez doivent continuer de respecter les règles de pose, à savoir : comporter au moins 3 tuiles avec un écart de valeur de 2 maximum.*

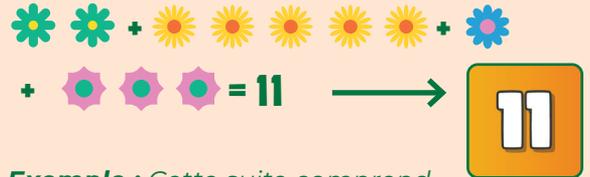


Exemple : *Vous volez les tuiles 17 et 19 de la suite que vous complétez avec trois tuiles de votre main.*

Après avoir posé une suite, vous gagnez un jeton Récompense. Additionnez le nombre de fleurs sur les tuiles de cette suite et vérifiez si le jeton Récompense de valeur correspondante est encore disponible.

Si c'est le cas, prenez-le et placez-le devant vous, face visible

Dans le cas contraire, prenez la tuile de valeur inférieure la plus proche et placez-la devant vous. S'il n'y a plus de tuile disponible de valeur inférieure, vous repartez malheureusement les mains vides.

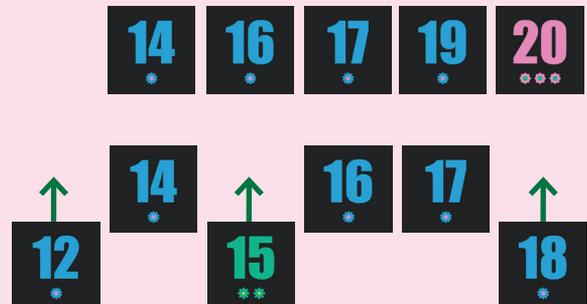


Exemple : *Cette suite comprend 11 fleurs. Vous gagnez donc le jeton Récompense 11. S'il n'est plus disponible, vous gagnez le jeton 10 ...*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

ALLONGER UNE SUITE

Posez autant de tuiles que vous voulez de votre main et ajoutez-les à **1 seule** suite déjà posée. Vous pouvez ajouter chacune d'elles au début, à la fin ou au milieu de la suite.



Attention : *Vous ne gagnez pas de jeton Récompense en allongeant une suite ! Mais ceci vous permet de vous débarrasser le premier de vos tuiles pour éviter de perdre des points.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Remarque : *Si un joueur ne peut plus piocher de tuiles, il peut arriver qu'il soit obligé de passer, faute de pouvoir effectuer la moindre action. Il est cependant interdit de passer volontairement.*

LES JOKERS



Les 4 jokers du jeu peuvent remplacer n'importe quelle valeur et donc être placés à n'importe quelle position lors de la pose ou de l'allongement d'une suite. Les jokers n'indiquent aucune fleur et ne comptent donc pas pour le gain d'un jeton Récompense.

Si vous posez une suite **d'exactement 3 tuiles sans voler**, vous pouvez prendre une tuile Joker du plateau (s'il en reste) et l'ajouter à votre main. Vous pourrez l'utiliser à partir du prochain tour.

Un joker dans une suite peut être remplacé par une tuile numérotée d'une valeur correspondante. Le remplacement d'un joker ne compte pas comme une action et peut être effectué au début de votre tour. Dans ce cas, le joker peut être utilisé immédiatement.



Exemple : Dans cette suite, vous pouvez remplacer le joker par les tuiles 23 ou 24. Remettez-le alors dans votre main.

Rappel : À chaque fois qu'un joker est pioché au moment de compléter le **parterre**, placez-le sur un emplacement Joker au lieu d'un des 8 emplacements numérotés.

FIN D'UNE MANCHE ET DÉCOMPTE

La manche prend fin **immédiatement** dès qu'un joueur a posé la dernière tuile de sa main ou que tous les joueurs ont passé. Comptez alors les points :

- * Chacun additionne les points de ses jetons Récompense.
- * Chaque fleur sur les éventuelles tuiles restantes de votre main vous fait perdre 1 point.
- * Notez les résultats, puis entamez une seconde manche. Le joueur qui possède le moins de points commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 2 manches. Additionnez les points des deux manches. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points lors de la seconde manche. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Auteur : Wolfgang Kramer

Illustratrice : Melanie Friedli

Rédaction : Frank Weiß

& Lorenz Vollenweider

Traduction : Éric Bouret

Game Factory © 2025

Un jeu Game Factory
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2
90402 Nuremberg - Allemagne | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton - France
www.blackrockgames.fr

