



4-8



2-4



15 min



Auteurs : Romaric Galonnier & Nicolas Walther
Illustratrice: Sophie Ledesma

JEU DE MÉMOIRE

BUT DU JEU : être le premier à faire pousser puis éclore sa fleur.

COMMENT JOUER ?

Chaque joueur reçoit un livret « fleur » avec 7 étapes de croissance. Pour chaque étape, la fleur a besoin de soins spécifiques indiqués sur le livret : pluie, soleil, ombre ou aide du jardinier... Ces soins ou besoins météorologiques sont représentés sur les pyramides. A son tour de jeu, le joueur lance le dé et fait basculer l'une des 3 pyramides afin de faire apparaître le symbole météo ou soin dont il a besoin pour avancer dans la croissance de sa fleur. S'il ne trouve pas le bon symbole sur la pyramide, la main passe au joueur suivant. Lorsqu'un jour arrive sur la dernière page de son livret avec la fleur éclore, il gagne la partie.

+++ La fleur grandit page après page !

Authors: Romaric Galonnier & Nicolas Walther
Illustrator: Sophie Ledesma

A MEMORY GAME

OBJECT: to be the first to grow a flower then make it bloom.

HOW TO PLAY?

Each player receives a “flower” booklet with 7 stages of growth. For each stage, the flower needs specific care that is shown in the booklet: rain, sun, shade or help from the gardener... These care or weather needs are represented on the pyramids. When it's their turn, the player rolls the die and tips one of the 3 pyramids over to reveal the weather or care symbol they need to make their flower grow. If they do not find the right symbol on the pyramid, the turn passes to the next player. When a player reaches the last page of their booklet and their flower has bloomed, they win the game!

+++ The flower grows page after page!

