

SOW™

pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

un jeu de **Chris Handy**

illustré par **Mihajlo Dimitrevski**

Apprenez à jouer en 3 minutes sur www.oya.fr/sow

Semez, arrosez et cueillez le plus beau bouquet : celui avec le plus de fleurs de votre couleur préférée.

Matériel

24 cartes Graines/Fleur

Les pétales de la fleur au dos sont de la couleur des graines, mais la couleur du centre est aléatoire.



4 cartes Brouette/Couleur préférée. Chaque joueur essaiera de récupérer des fleurs avec sa couleur préférée dessus (pétales ou centre).



La carte Moulin décide dans quel sens on sème.

la carte Gopher/Arrosoir : le Gopher mange des fleurs, l'Arrosoir permet de les cueillir plus vite.



Préparation

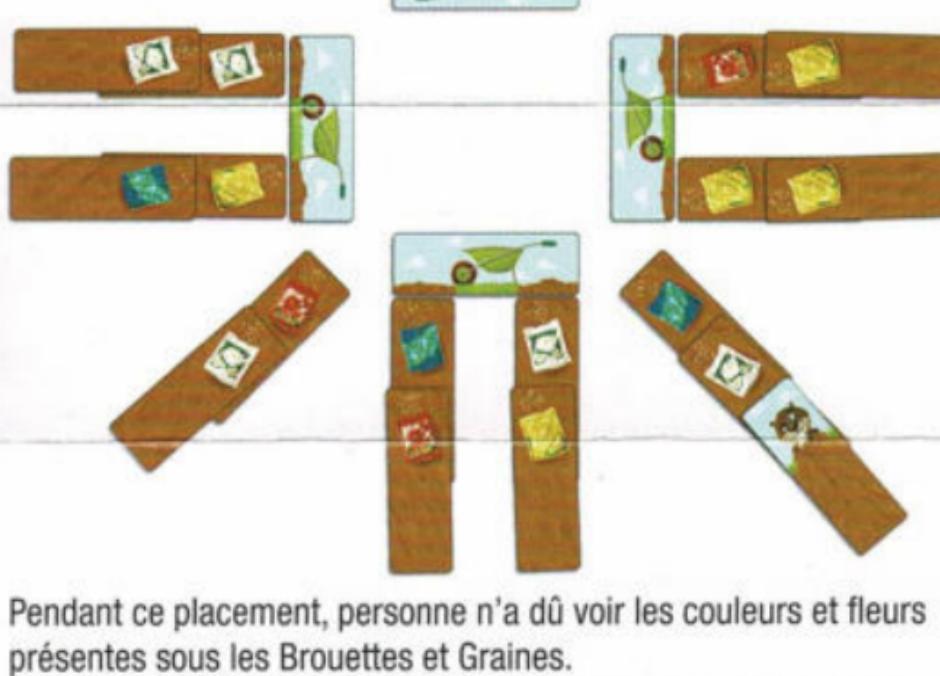
On installe le jeu comme indiqué sur le dessin ci-dessous (le placement des Graines est aléatoire) :

Mélanger les 4 Brouettes et les placer pour former un carré.

Mélanger les 24 Graines et en placer 4 collées à chaque Brouette (2 devant, 2 derrière) et 2 en diagonale entre chaque Brouette.

Cela forme une sorte de soleil avec 12 rayons.

Placer le Gopher et le Moulin avec les flèches vertes sur 2 diagonales qui s'opposent.



Pendant ce placement, personne n'a dû voir les couleurs et fleurs présentes sous les Brouettes et Graines.

Chaque joueur s'installe devant une Brouette et regarde secrètement quelle est sa couleur préférée (sous la Brouette).

A 2 joueurs, les joueurs se placent en vis-à-vis.

A 3 joueurs, l'Oya (le joueur qui commence) est le joueur n'ayant pas de vis-à-vis.

A 2 ou 4 joueurs, l'Oya est le joueur qui aime le plus les fleurs.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, devient l'Oya et doit semer : il choisit un rayon ayant au moins 2 cartes, les prend sans regarder dessous et en pose une sur chaque rayon suivant dans la direction indiquée par le moulin (en début de partie, en commençant par le rayon à gauche du rayon choisi).

L'Oya pose dans l'ordre de son choix les cartes du rayon choisi.

La face visible des cartes posées ne change pas, sauf si la dernière carte posée est face Graines visible. Dans ce cas, elle est retournée et posée face Fleur visible. De plus, toutes les autres graines de la même couleur sur ce rayon sont également tournées face Fleur.

Si la dernière carte posée est face Fleur ET qu'elle est posée devant une Brouette (pas sur un rayon en diagonale), l'Oya choisit une des 2 couleurs présentes sur cette Fleur. Toutes les Fleurs de ce rayon portant cette couleur sont gagnées par le propriétaire de

la Brouette (ce n'est pas forcément l'Oya). Celui-ci les ajoute à son bouquet : une rangée de Fleurs exposées devant lui.

A 4 joueurs, chaque joueur a une Brouette (celle devant lui).

A 3 joueurs, chaque joueur, en plus, possède la Brouette sans propriétaire durant son tour.

A 2 joueurs, chaque joueur a la Brouette devant lui et celle à sa droite (mais seule la couleur sous la Brouette devant lui est prise en compte pour le décompte final).

De plus, si l'Oya a posé le Moulin sur le rayon du Gopher/Arrosoir ou le Gopher/Arrosoir sur le rayon du Moulin, il doit choisir une de ces cartes :

- S'il choisit le Moulin, il le retourne : le sens de semis est inversé (mais l'ordre des joueurs ne change pas).
- S'il choisit le Gopher (visible), il écarte du jeu toutes les Fleurs présentes dans un rayon de son choix. Puis le Gopher est retourné face Arrosoir visible.
- S'il choisit l'Arrosoir (visible), il prend une Fleur dans un rayon de son choix et l'ajoute à son bouquet. Puis l'Arrosoir est retourné face Gopher visible.

Remarque : l'ordre des cartes dans un rayon n'a pas d'importance puisque l'Oya choisit dans quel ordre il sème les cartes présentes.

Exemples : l'Oya prend les 3 cartes sur le rayon A (vert) et les pose sur les 3 rayons suivants dans le sens indiqué par le Moulin. La dernière carte posée est la carte Graines rouge : toutes les Graines rouges de ce rayon fleurissent.

Le joueur suivant devient l'Oya et sème les 3 cartes du rayon B (bleu). La dernière carte posée est une Fleur Rouge/Jaune.

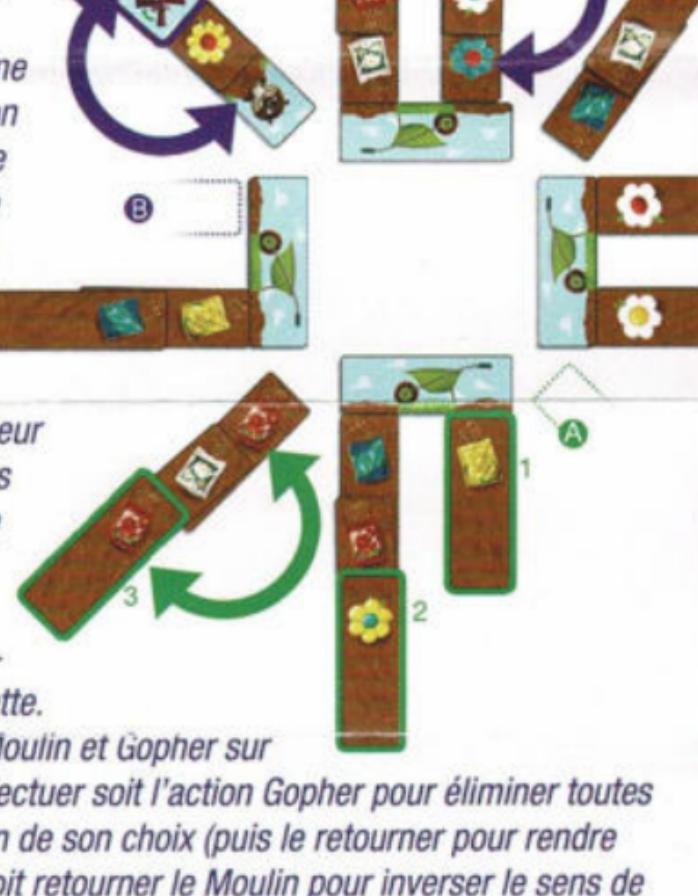
Elle a été posée sur une Brouette, il y a donc récolte :

l'Oya choisit la couleur rouge et les 2 Fleurs

portant du rouge de ce rayon sont ajoutées dans le bouquet du propriétaire de cette Brouette.

De plus, il a réuni Moulin et Gopher sur

un rayon. Il peut effectuer soit l'action Gopher pour éliminer toutes les fleurs d'un rayon de son choix (puis le retourner pour rendre visible l'Arrosoir), soit retourner le Moulin pour inverser le sens de semis.



De plus, il a réuni Moulin et Gopher sur

un rayon. Il peut effectuer soit l'action Gopher pour éliminer toutes les fleurs d'un rayon de son choix (puis le retourner pour rendre visible l'Arrosoir), soit retourner le Moulin pour inverser le sens de semis.

Fin de partie

La partie s'arrête quand l'Oya ne peut pas semer car il ne reste au maximum qu'une carte par rayon.

Chaque joueur révèle alors sa couleur préférée en retournant la Brouette devant lui et calcule la valeur de son bouquet :

- chaque Fleur avec sa couleur au centre 3 points
- chaque Fleur avec les pétales de sa couleur 2 points
- chaque Fleur sans sa couleur 1 point

Le joueur avec le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, on se départage en ne prenant en compte que les Fleurs comportant sa propre couleur.

Exemple de calcul avec «bleu» comme couleur préférée :



2 bleus au centre : 6 points,

3 pétales bleus : 6 points

2 fleurs sans bleu : 2 points

Soit un total de 14 points

Pour toute question sur ce jeu,

vous pouvez nous joindre à oya@oya.fr ou au 01 47 07 59 59.