
Café de Fleur
L'ART DE LA MARQUETERIE
RÈGLES DU JEU
Michael Kiesling

Thème et objectif du jeu

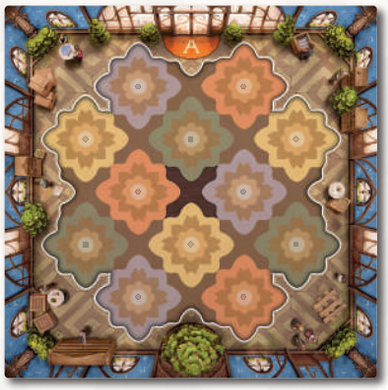
Pendant d'innombrables années, le Café de Fleur a offert des moments de détente insouciante et une merveilleuse opportunité de faire une pause et de respirer au milieu de l'agitation de la ville. Malheureusement, le Café doit fermer pour une rénovation d'urgence.

Vous avez été sélectionné pour redessiner son précieux parquet, en l'embellissant avec des incrustations élégantes. Lors d'un concours, vous devez prouver que vous maîtrisez mieux votre métier que vos concurrents. Si vous parvenez à construire les ornements les plus précieux, vous pourrez acquérir de nouveaux outils et l'adhésion du jury. Le concours se termine après 3 manches et celui qui a le plus convaincu remporte le concours et aura le privilège de parer le Café de Fleur de ses plus beaux ornements.

Matériel

4 plateaux Parquet (appelés Parquet - 1 par joueur)

Face A :



Face B :

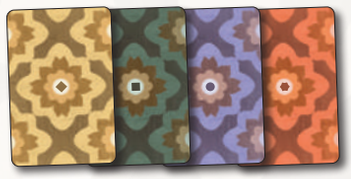


5 cartes de départ



76 cartes Matériaux

16 de chacune des 4 couleurs



12 cartes Joker



1 plateau Outils



48 tuiles Outil

Recto :



Verso :



1 plateau de scores



150 éléments en bois

36 Cadres (9 de chacune des 4 couleurs)



36 sections Médianes



28 Centres



20 Tables



30 Connecteurs



4 jetons score

(utilisés lorsque vous dépassez 50 points)



4 marqueurs de score



1 marqueur de manche et
1 marqueur de récompense



Mise en place

1 Placez le **plateau de scores** au centre de la table et placez-y les éléments suivants :



Chaque joueur choisit un **marqueur de score** et le place sur la case 0 de la *Piste de score* **A** .



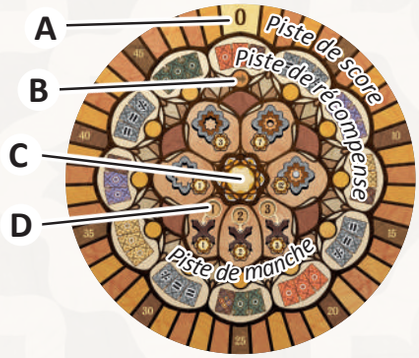
Placez l'un des marqueurs marron clairs comme **marqueur de récompense** sur la case de la *piste de récompense* avec la flèche **B** .



Empilez les 4 **jetons score** au centre du plateau de scores **C** .



Placez le deuxième marqueur marron clair comme **marqueur de manche** sur la case 1 de la *piste de manche* **D** .



2 Placez le **plateau Outils** à côté du tableau des scores. Prenez ensuite les **tuiles outils**. Selon le nombre de joueurs, enlevez certaines d'entre elles :



Dans une partie à 2 joueurs, rangez toutes les tuiles Outil avec une icône de 3 et 4 joueurs au dos dans la boîte.



Dans une partie à 3 joueurs, rangez toutes les tuiles Outil avec une icône de 4 joueurs au dos dans la boîte.

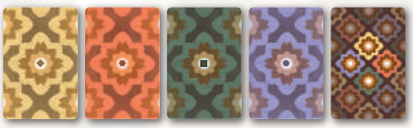
Dans une partie à 4 joueurs, toutes les tuiles Outil sont utilisées.



Placez les tuiles Outil utilisées pour votre partie sur le plateau Outils, chacune sur son espace correspondant dans la colonne de son type d'outil. Dans les parties à 3 et 4 joueurs, il peut y avoir jusqu'à deux tuiles Outil par espace. Si ces deux tuiles montrent des valeurs de points (et des arrière-plans) différents, assurez-vous de placer la tuile avec la valeur de points la plus élevée au-dessus.



3 Triez les **cartes Matériaux** par couleur et formez 5 piles face visible. Disposez-les à portée de tous les joueurs.



4 Triez les **éléments en bois** par forme et par couleur. Formez une ***réserve*** à portée de tous les joueurs. En fonction du nombre de joueurs, vous devez ensuite retirer certains **cadres** de cette réserve et les ranger dans la boîte :

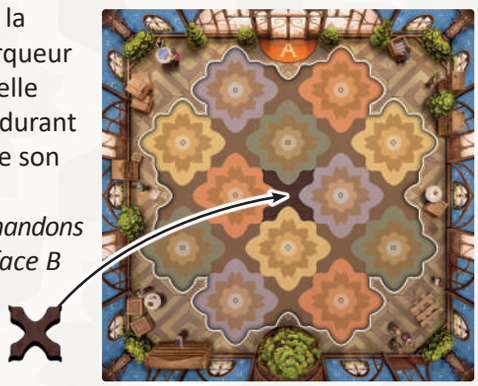


Dans une partie à 2 joueurs, retirez 4 cadres de chaque couleur.

Dans une partie à 3 joueurs, retirez 2 cadres de chaque couleur.

Dans une partie à 4 joueurs, tous les cadres sont utilisés.

5 Chaque joueur prend le **Parquet** dont la couleur du mur correspond à son marqueur de score choisi. Décidez ensemble quelle face sera utilisée par tous les joueurs durant la partie (A ou B). Chaque joueur place son plateau face à lui.
Pour votre première partie, nous recommandons d'utiliser la face A. Les règles pour la face B se trouvent à la page 11.
Ensuite, chaque joueur prend **1 Connecteur** de la réserve et le place au centre de son **Parquet**.



6 Prenez les **cartes de départ**. La carte représentant 5 paires de cartes est mise de côté proche du plateau de scores dans une *zone de repos*. Mélangez les 4 autres cartes et donnez-en une au hasard à chaque joueur.
Dans le cas où il reste des cartes de départ (à moins de 4 joueurs), placez-les également dans la zone de repos.



Remarques sur les icônes de couleur

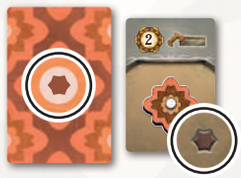
Afin de mieux distinguer la couleur des ornements, des petites icônes sont présentes sur les différents éléments.
Sur les cartes Matériaux et le Parquet, vous pouvez les trouver au centre des ornements représentés.
Sur les tuiles Outil, elles se trouvent dans le coin inférieur droit.



Ces icônes n'ont pas d'autre signification pour le jeu.



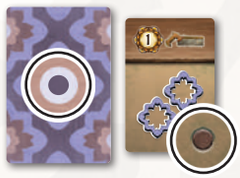
Jaune : diamant



Rouge : hexagone



Vert : carré



Violet : cercle

Les **Cadres** ne sont pas marqués avec ces icônes.
Nous vous recommandons de placer leur réserve à côté du *plateau Outils* en les plaçant à côté de la rangée de leur couleur correspondante.



Vous pouvez également choisir de laisser les pièces en bois dans leurs compartiments de la boîte de jeu et placer celle-ci à côté du plateau de scores. Assurez-vous cependant de stocker ailleurs les Cadres que vous retirez lors de la mise en place des parties à 2 ou 3 joueurs, (par exemple, dans le couvercle de la boîte).





Déroulement de la partie

Café de Fleur se joue en **3 manches**. Chaque manche comprend les **3 phases** suivantes :
la **Phase de Préparation**, la **Phase de Construction**, et la **Phase de Conclusion**.
Après la 3e manche, le jeu se termine par le **décompte final** des points.

1. Phase de Préparation

Chaque joueur récupère depuis les piles les 10 cartes **Matériaux** représentées sur sa **carte de départ**.
Chaque joueur obtient donc 8 ou 9 cartes Matériaux de certaines couleurs et 1 ou 2 cartes Joker. Prenez ces cartes Matériaux dans votre main. À partir de la seconde manche, il est possible que vous ayez quelques cartes restantes de la manche précédente. Une fois que vous avez pris toutes vos cartes, placez votre carte de départ à côté de votre Parquet.

Exemple :
Selon sa carte de main de départ, Anna ajoute 4 cartes Matériaux violettes, 3 vertes, 2 jaunes et 1 carte Joker à sa main.
Elle possède également 2 cartes Matériaux jaunes de la manche précédente.
Ensuite, elle place sa carte de départ à côté de son Parquet.



2. Phase de Construction

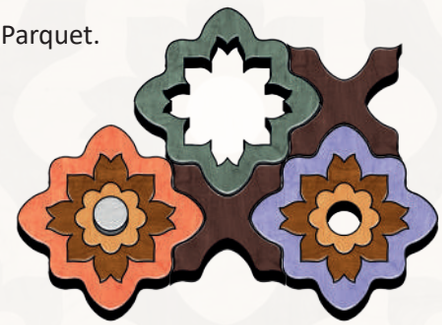
Tout d'abord, déterminez le joueur de départ pour cette manche. Dans la première manche, cela peut être n'importe quel joueur. Dans les manches suivantes, il s'agit du joueur qui a été **le dernier** à passer lors de la manche précédente.

À partir du joueur de départ, les joueurs jouent tour à tour dans le sens horaire.
À votre tour, vous effectuez une **1 action de Construction**, qui comprend 4 étapes. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer d'action de Construction, vous devez **passer** et vous retirer de la manche en cours. Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase de Construction se termine et vous passez à la phase de Conclusion.

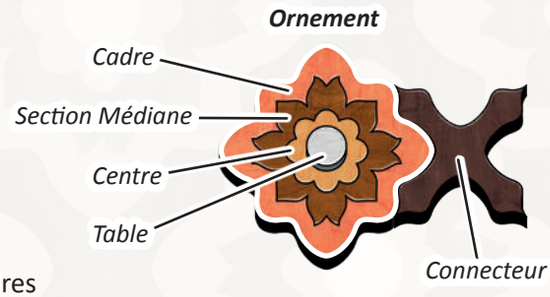
Action de Construction

À chaque action de Construction, vous ajoutez exactement 1 pièce en bois à votre Parquet.
L'action de Construction comprend les **4 étapes suivantes :**

1) **Payer la pièce en bois**
2) **Construire votre Ornement avec votre pièce en bois**
3) **Gagner une tuile Outil (si possible)**
4) **Prendre de nouvelles cartes Matériaux (si possible)**



Les pièces en bois
Dans *Café de Fleur*, vous assemblez des éléments en bois pour en faire des ornements. Un ***Ornement*** se compose toujours d'un ***Cadre*** auquel vous pouvez ajouter progressivement une ***section Médiane***, un ***Centre*** et une ***Table*** (dans cet ordre).



Les Connecteurs vous aident à libérer de l'espace pour de nouveaux Ornements sur votre Parquet.
En effet :

- de nouveaux Connecteurs ne peuvent être placés qu'à côté de Cadres
- de nouveaux Cadres ne peuvent être placés qu'à côté de Connecteurs

Étape 1 : Payer la pièce en bois

Choisissez une pièce en bois et payez son coût en jouant des **cartes Matériaux** de votre main selon le tableau ci-dessous. Ces cartes doivent être d'**une** seule couleur, définie par l'ornement auquel vous ajouterez la pièce à l'étape suivante. Seuls les Connecteurs n'ont pas de couleur spécifique (du moins pas sur la face A du Parquet).

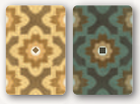
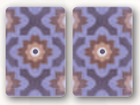
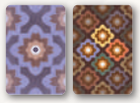
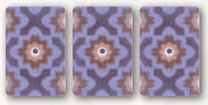
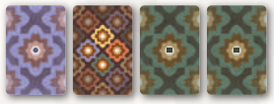
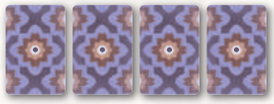
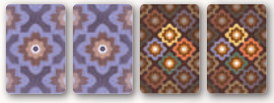
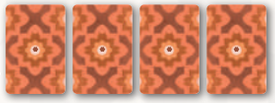
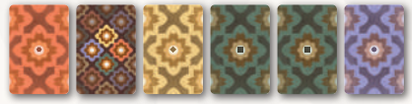
Cartes Joker : Chaque carte Joker peut être jouée comme une carte de matériaux de n'importe quelle couleur.



Échange 2 contre 1 : Vous pouvez toujours jouer deux cartes Matériaux comme remplacement d'une carte de la couleur nécessaire. Vous pouvez le faire aussi souvent que nécessaire lors du paiement des coûts.



Coût des pièces en bois (exemple pour un ornement violet)

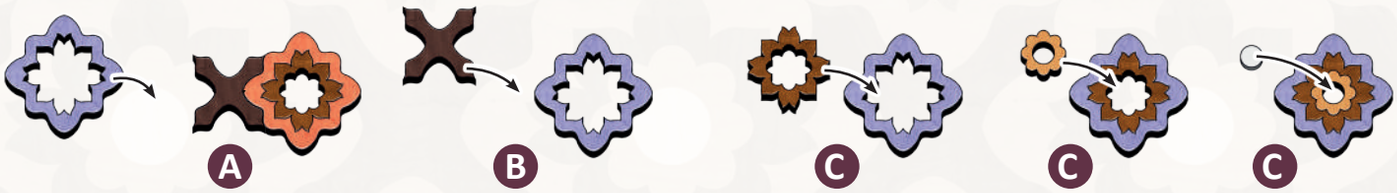
Pièce en bois	Coût	Exemple de coût alternatif
Cadre 	**1 carte Materiaux** de la couleur de l'Ornement 	
Section Médiane 	**2 cartes Materiaux** de la couleur de l'Ornement 	
Centre 	**3 cartes Materiaux** de la couleur de l'Ornement 	
Table 	**4 cartes Materiaux** de la couleur de l'Ornement 	
Connecteur 	**4 cartes Materiaux** d'**une** couleur de votre choix. *Exemple :* 	

Important : Vous ne pouvez choisir et payer que pour les éléments en bois que vous êtes capable de construire *(voir ci-dessous)*.

Après avoir joué les cartes, exposez-les devant vous et prenez la pièce en bois dans la réserve.
Notez que le nombre de pièces en bois dans la réserve est limité. Si une pièce en bois n'est pas disponible dans la réserve, elle ne peut pas être construite. Les Cadres sont particulièrement rares.

Étape 2 : Construire votre Ornement avec votre pièce en bois

Ajoutez la nouvelle pièce en bois à votre Parquet. Notez qu'elle doit être construite à côté d'au moins une pièce en bois existante. Cela signifie que les Cadres ne peuvent être construits qu'à côté d'au moins un Connecteur **A** et que les Connecteurs ne peuvent être construits qu'à côté d'au moins un Cadre **B**. Les sections Médianes, les Centres et les Tables ne peuvent être ajoutées qu'à des Ornements existants et seulement dans cet ordre **C**.



De plus, chaque pièce en bois ne peut être construite que sur un espace **vide** et dédié de votre Parquet. Les espaces pour les Cadres sont colorés en conséquence D. Les sections Médianes, les Centres et les Tables ont chacun leur propre couleur. Cependant, ils ne peuvent être ajoutés qu'à un Ornement qui correspond à la couleur des cartes jouées à l'étape 1 E.



Étape 3 : Gagner une tuile Outil (si possible)



Sur le plateau Outils, plusieurs tuiles Outil sont présentes. Chaque tuile Outil est composée de *points bonus*, de son *type*, et d'une *condition*, qui implique de 1 à 3 Ornements d'une couleur. Le haut coloré de la carte (bois, argent, or) sert uniquement à identifier les points bonus correspondants (1, 2, 3 points).

Après avoir construit une pièce en bois, vérifiez si la condition de l'une des tuiles Outil du plateau est remplie. **Une condition est remplie si votre Parquet comprend tous les Ornements indiqués, que ces Ornements comprennent ou non plus de pièces en bois que requis.**



Si la condition d'une tuile Outil est remplie, vous la gagnez ! Récupérez-la et placez-la face visible à côté de votre Parquet. Gardez les tuiles du même type d'outil ensemble. Une fois gagnées, aucune de vos tuiles ne peut vous être retirée.

Après avoir placé la tuile à côté de votre Parquet, marquez-la en obtenant les *point bonus* associés **PLUS** les *points bonus* pour **chaque** tuile du **même type d'outil** que vous avez déjà gagnées.
Avancez votre marqueur de score sur la piste de score du nombre de points gagnés.



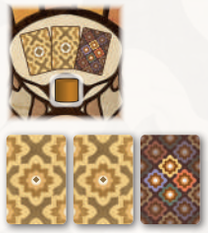
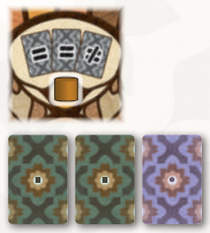
Important : Dans les parties à 3 et à 4 joueurs, il peut y avoir jusqu'à 2 tuiles Outil sur chaque espace du plateau Outils (qui montrent la même condition mais peuvent différer dans leurs points bonus). Vous ne pouvez gagner **qu'une seule** de ces deux tuiles.

Si vous deviez gagner une tuile Outil mais que vous oubliez de la récupérer pendant votre tour, vous pouvez la récupérer lors de votre prochain tour si elle est toujours disponible. Cependant, si vous récupérez ainsi plus d'une tuile outil lors du même tour, assurez-vous de les marquer dans l'ordre où vous avez rempli leurs conditions.

Étape 4 : Prendre de nouvelles cartes Matériaux (si possible)

Après avoir payé pour votre pièce en bois, remettez toutes les cartes que vous avez jouées à l'étape 1 dans leurs piles respectives. Prenez ensuite de nouvelles cartes Matériaux dans les piles et ajoutez-les à votre main. Le nombre et les cartes que vous pouvez prendre (le cas échéant) dépendent de la pièce en bois que vous avez construite à l'étape 2 et éventuellement de la couleur de son Ornement (*voir tableau ci-dessous*).

Prendre de nouvelles cartes Matériaux (exemple pour un Ornement violet)

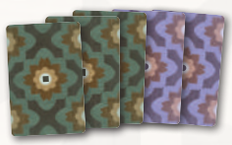
Pièce en bois	**Cartes que vous devez prendre**	**Exemples**
Cadre 	Vous ne prenez **aucune** nouvelle carte.	
Section Médiane 	Prenez **1 carte Matériaux** de votre choix. Cependant, elle ne peut ni être une carte de la couleur de l'Ornement ni une carte Joker.	
Centre 	Prenez **2 cartes Matériaux** de votre choix. Cependant, elles ne peuvent ni être des cartes de la couleur de l'Ornement ni des cartes Joker.	
Table  ***ou*** Connecteur 	Avancez le ***marqueur de récompense*** sur la ***piste de récompense*** **de 1 ou 2** cases dans le sens horaire.  Prenez les 3 cartes Matériaux représentées sur la case sur laquelle vous avez déplacé le marqueur de récompense.	 Vous prenez 2 cartes Matériaux jaunes et 1 carte Joker.  Vous prenez 2 cartes Matériaux de même couleur ET 1 carte Matériaux d'une autre couleur (mais pas de carte Joker). L'une de ces couleurs peut être la même que celle de l'Ornement.

Vous souhaitez prendre une carte Matériaux mais sa pile est vide ?

Si vous souhaitez prendre des cartes Matériaux mais que la pile est vide, vous devez piochez dans une autre pile. Cela peut être la pile de la couleur de l'Ornement mais pas celle des cartes Joker.

Exemple d'action de construction :

Anna souhaite ajouter une Table à l'Ornement vert sur son Parquet. Elle doit payer 4 cartes Matériaux vertes. Comme elle n'en a que 3, elle remplace la quatrième en payant 2 cartes violettes.





Elle prend la Table dans la réserve et l'ajoute à l'Ornement.



Ensuite, elle regarde le plateau Outils et récupère la tuile Outil avec un marteau dont la condition est un Ornement vert complet. Elle la place à côté de son autre tuile Outil avec un marteau et marque un total de 4 points : 2 pour la nouvelle tuile Outil et 2 pour la tuile Outil avec un marteau qu'elle possédait déjà.

Enfin, elle remet les cartes qu'elle a payées dans les piles correspondantes et choisit d'avancer le marqueur de récompense d'1 case. Elle atteint la récompense qui lui permet de choisir 2 cartes identiques et 1 d'une autre couleur. Elle choisit de prendre 2 cartes vertes et 1 carte jaune et les ajoute à sa main.



Ensuite, c'est au tour du prochain joueur.

Passer

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer d'action de Construction, vous pouvez passer. Faites-le en ajoutant votre carte de départ à celles de la zone de repos et, si nécessaire, en remettant des cartes Matériaux de votre main dans les piles correspondantes jusqu'à n'en avoir que 3 en mains maximum. Pour le reste de la manche, votre tour est ignoré.
Lorsque que tous les joueurs ont passé, la phase de Construction se termine et vous passez à la phase de Conclusion.

3. Phase de Conclusion

En fonction de la manche, chaque joueur reçoit des points pour les **Connecteurs** présents sur leur Parquet :



À la fin de la 1ère manche, gagnez 1 point par Connecteur sur votre Parquet.

À la fin de la 2e manche, gagnez 2 points par Connecteur sur votre Parquet.

À la fin de la 3e manche, gagnez 3 points par Connecteur sur votre Parquet.

Avancez vos marqueurs de score sur la piste de score en conséquence.

Ensuite, déplacez le marqueur de manche vers la prochaine case de la piste de manche. Si le marqueur de manche était déjà sur la case 3, le jeu se termine par le décompte final des points.





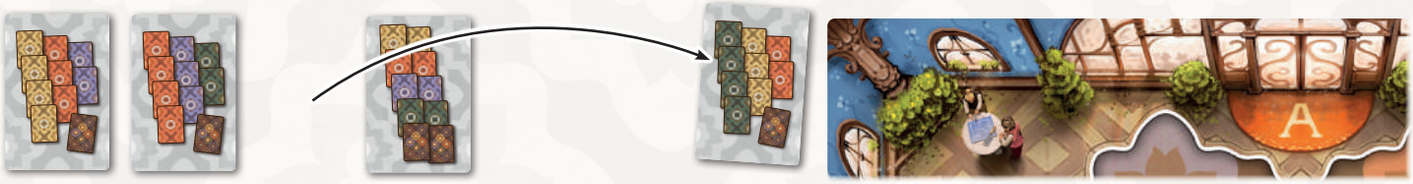
Sinon, le joueur qui a été le **dernier** à passer lors de la phase précédente choisit 1 des 5 cartes de départ de la zone de repos et la place devant lui. Ensuite, dans le sens horaire, chaque autre joueur prend également 1 des cartes de départ restantes de la zone de repos.
La prochaine manche peut maintenant commencer avec la phase de Préparation.

Exemple de phase de Conclusion :
À la fin de la 2ème manche, Anna a un total de 4 Connecteurs sur son Parquet et gagne donc 8 points. Maxime et Yan ont chacun 3 Connecteurs et gagnent donc 6 points chacun.



Après avoir avancé le marqueur de manche sur la case de la 3ème manche, les joueurs choisissent de nouvelles cartes de départ. Maxime a été le dernier à passer lors de la phase précédente et commence à choisir une carte dans la zone de repos. Anna, qui suit dans le sens horaire, prend l'une des 4 cartes de départ restantes. Enfin, Yan choisit une carte.





Note : Une fois que votre marqueur de score dépasse la case 50 de la piste de score, prenez un jeton score du centre du plateau de scores et placez-le devant vous avec le 50 face visible. Si votre marqueur de score dépasse la case 50 une seconde fois, retournez votre jeton de sorte que le 100 soit face visible.





Fin de partie

La partie se termine après la 3ème manche. Lorsque cela arrive, effectuez le **décompte final** des points, dans lequel chaque joueur marque les Ornements de son Parquet comme suit :



Pour chacun de vos ***Ornements à 1 pièce*** (donc exactement **1 Cadre**), gagnez **1 point.**



Pour chacun de vos ***Ornements à 2 pièces*** (donc exactement **1 Cadre et 1 section Médiane**), gagnez **3 points.**

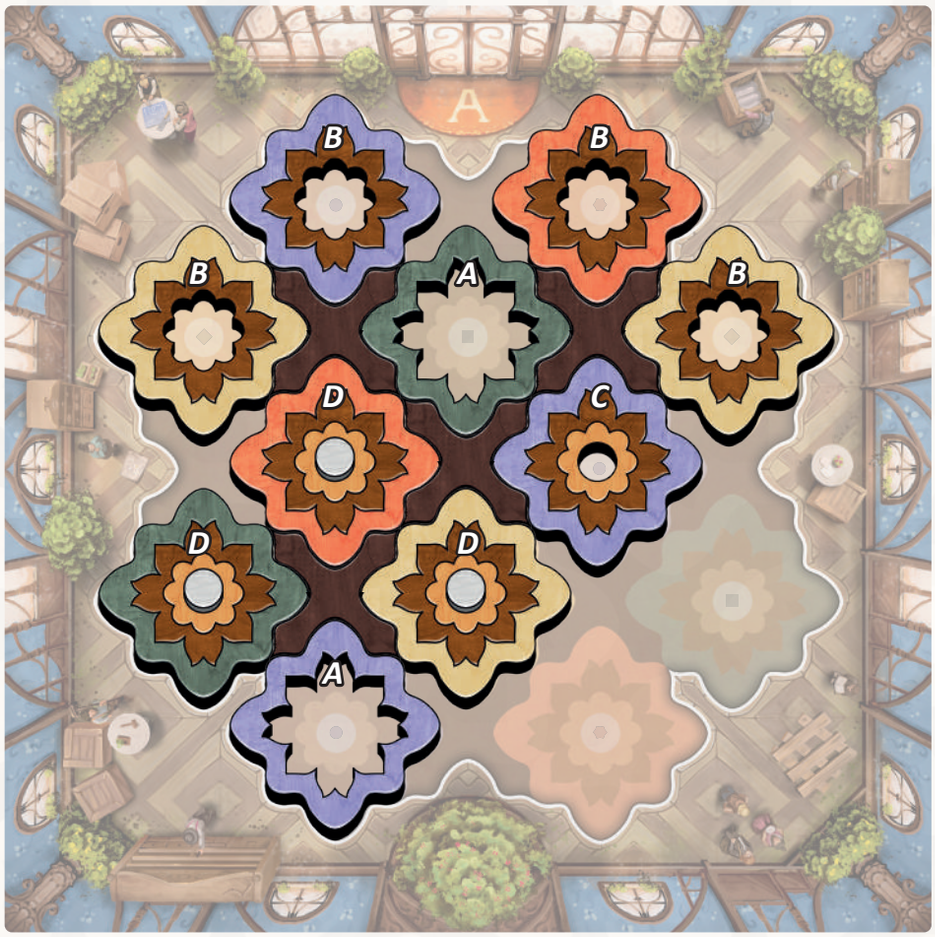


Pour chacun de vos ***Ornements à 3 pièces*** (donc exactement **1 Cadre, 1 section Médiane et 1 Centre**), gagnez **7 points.**



Pour chacun de vos ***Ornements à 4 pièces*** (donc exactement **1 Cadre, 1 section Médiane, 1 Centre et 1 Table**), gagnez **7 points.**

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a gagné le plus de tuiles Outil gagne. Si cela ne résout pas l'égalité, la victoire est partagée.



Exemple de décompte final des points :

Au cours des 3 manches du jeu, Anna a obtenu 63 points grâce aux tuiles Outil et aux Connecteurs.

Maintenant, elle marque les Ornements de son Parquet :

- *Pour ses deux Ornements à 1 pièce (A), elle gagne 2 points.*
- *Pour ses quatre Ornement à 2 pièces (B), elle gagne 12 points.*
- *Pour son Ornements à 3 pièces (C), elle gagne 7 points.*
- *Pour ses trois Ornements à 4 pièces (D), elle gagne 36 points.*

Son score final est de 120 points *(63 + 2 + 12 + 7 + 36).*

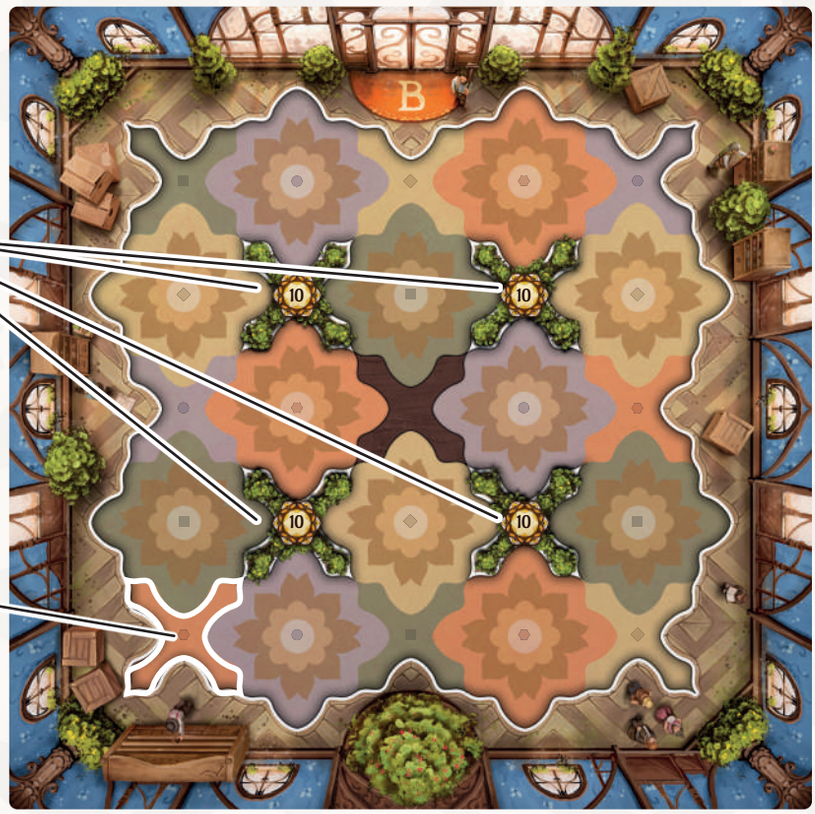
Variante

Face B du plateau Parquet

Le verso du Parquet offre une variante plus difficile. Si lors de la configuration vous choisissez de jouer cette face, appliquez les changements suivants :

- Les 4 espaces intérieurs habituellement dédiés aux Connecteurs sont composés de **plantes** et **ne peuvent pas** être construits.
- Les autres espaces dédiés aux Connecteurs ont chacun une couleur spécifique. Lorsque vous voulez y placer un Connecteur, vous devez le payer avec 4 cartes de la couleur de cet espace.

Exemple : *Une fois que cet espace a au moins un Cadre adjacent, vous pouvez construire un Connecteur ici si vous payez **4 cartes Matériaux rouges** lors de l'étape 1 de votre action de Construction.*



La fin de partie et le décompte final des points sont effectués comme d'habitude avec le score additionnel suivant :

Pour chaque **plante** que vous avez complètement encerclée, vous gagnez **10 points**. Une plante est complètement encerclée si les **4 Ornements adjacents ET les 4 Connecteurs dans ses coins** ont été construits. Peu importe le nombre de pièces en bois que chacun des Ornements entourant la plante comprend (un seul Cadre suffit).





Résumé des pièces en bois : **Coûts et cartes que vous devez prendre** (exemple pour un Ornement violet)

Pièces en bois	Coût	Cartes que vous devez prendre	Exemple
Cadre	**1 carte Matériaux** de la couleur de l'Ornement	**Aucune**	
Section Médiane	**2 cartes Matériaux** de la couleur de l'Ornement	**1 carte Materiaux** qui ne peut ni être une carte de la couleur de l'ornement ni une carte Joker.	
Centre	**3 cartes Matériaux** de la couleur de l'Ornement	**2 cartes Materiaux** qui ne peuvent ni être une carte de la couleur de l'ornement ni une carte Joker.	
Table	**4 cartes Matériaux** de la couleur de l'Ornement	Avancez le ***marqueur de récompense*** sur la ***piste de récompense*** de **1 ou 2** cases dans le sens horaire et prenez les 3 cartes Matériaux représentées sur cette case.	
Connecteur	*Sur la face A du plateau Parquet :* **4 cartes Matériaux** d'**une** couleur de votre choix. *Exemple* : *Sur la face B du plateau Parquet :* **4 cartes Matériaux** de la couleur de l'espace sur lequel le Connecteur est placé		

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !



Nous tenons à remercier tous ceux qui ont participé au développement et aux tests de ce jeu.
Michael Kiesling remercie tout particulièrement sa femme, Ina.

Concepteur : Michael Kiesling
Illustrateur : Lukas Siegmon
Développeurs : Moritz Bornkast, Peter Eggert
Livret de règles : VEB Spielekombinat Katja Volk, Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

Relecture : Valentin Le Lay, Thomas Marrot
Adaptation graphique : Antoine Morandi
Illustration de la boîte : Yan Moussu

PTS CREATION

© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com

Version française par le Studio Matagot
161 rue Fernand Audeguil,
33 000 Bordeaux
matagot-friends.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr