
Frosted Blooms
Livret de règles

Présentation

Aux Pays-Bas, la fraîcheur de l'hiver n'a pas encore entièrement cédé sa place à la douceur du printemps, et une fine couche de givre recouvre occasionnellement les champs qui sortent peu à peu de leur torpeur. Sous ce voile scintillant émergent pourtant de premières tulipes intrépides, leurs vives couleurs annonciatrices de l'arrivée des beaux jours. Vous avez l'ambition de voir votre jardin de tulipes se démarquer par sa splendeur, mais la concurrence est rude. Choisissez soigneusement vos parcelles de terrain, placez de façon stratégique des moulins et granges emblématiques et faites appel à des jardiniers méticuleux afin de composer un paysage harmonieux et raffiné. La rosée du matin permettra-t-elle à vos fleurs d'éclore et à votre jardin de devenir le joyau de la saison ?

MATÉRIEL

1 plateau



44 tuiles Paysage recto verso



4 tuiles de départ (1 par joueur/couleur)



45 jetons Amélioration : 20 jetons Jardinier, 15 jetons Grange, 10 jetons Moulin



21 tuiles Objectif (7 types, 3 tuiles par type)



1 jeton Fleur



40 cartes Paysage (10 par joueur/couleur)



4 marqueurs de score recto verso (1 par joueur/couleur)



40 pièces



1 sac en tissu



4 aides de jeu



1 bloc de score



15 cartes Maître jardinier (uniquement pour le mode solo)



MISE EN PLACE

1) Placez le **plateau** au centre de la table.

2) Placez le **jeton Fleur** à l'emplacement situé en bas à gauche du plateau.

3) Mettez toutes les **tuiles Paysage** dans le sac en tissu, puis mélangez-les. Piochez 5 tuiles au hasard et placez-les tout autour du plateau, aux 5 emplacements libres.

4) Mélangez toutes les **tuiles Objectif** face cachée. Piochez des tuiles et placez-les face visible dans leur colonne respective du plateau. Le nombre de tuiles dépend du nombre de joueurs :

: 8 objectifs : 10 objectifs : 12 objectifs

Rangez dans la boîte les **tuiles Objectif** inutilisées.

5) Placez les **pièces** ainsi que les jetons **Jardinier**, **Grange** et **Moulin** à proximité pour constituer une réserve générale.

Choisissez chacun une couleur, puis prenez le **marqueur de score**, la **tuile de départ** ainsi que le paquet de **10 cartes Paysage** de la couleur correspondante.

6) Placez votre **marqueur de score** sur la case « 0 » de la piste de score.

7) Placez votre **tuile de départ** face visible devant vous.

8) Mélangez vos **cartes Paysage**, puis piochez-en 3 pour constituer votre main de départ. Gardez votre paquet à côté de vous, face cachée.

9) La dernière personne à avoir acheté des fleurs devient le premier joueur. Ajoutez des **pièces** à votre réserve en fonction de votre position dans l'ordre de jeu :

1er : 1 pièce 2e : 2 pièces 3e : 3 pièces 4e : 4 pièces

10) Prenez chacun une **aide de jeu**.

Le **bloc de score** ne servira qu'à la fin de la partie.

Exemple de mise en place pour une partie à 2 joueurs :



Remarque : *Ne révélez pas aux autres joueurs les cartes de votre main ou de votre paquet.*

BUT DU JEU

Dans *Frosted Blooms*, les joueurs ont 10 manches pour se distinguer et posséder le jardin de tulipes le plus sophistiqué. Durant votre tour, vous devrez placer une tuile dans votre jardin puis jouer une carte de votre main pour marquer des points en fonction de la tuile que vous viendrez de placer. En faisant preuve de stratégie, vous pourrez ainsi créer des espaces vides qui pourront accueillir des jardiniers, des granges et des moulins. Ceux-ci vous rapporteront des points de victoire en fin de partie, tout comme les objectifs que vous aurez revendiqués. À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de victoire est déclaré vainqueur !

TOUR DE JEU

À votre tour, vous **devez** effectuer les 3 actions suivantes :

1- ***Déplacer le jeton Fleur et prendre une tuile***
2- ***Agrandir votre jardin***
3- ***Jouer une carte***

Après avoir effectué ces 3 actions, observez votre jardin afin de savoir si vous pouvez :

4- ***Placer des améliorations (obligatoire si l'action est possible)***
5- ***Revendiquer des objectifs (facultatif)***

1- Déplacer le jeton Fleur et prendre une tuile (obligatoire)

Choisissez une tuile Paysage parmi celles situées autour du plateau et déplacez le jeton Fleur **dans le sens horaire** jusqu'à atteindre la tuile choisie.

PASSER DES TUILES

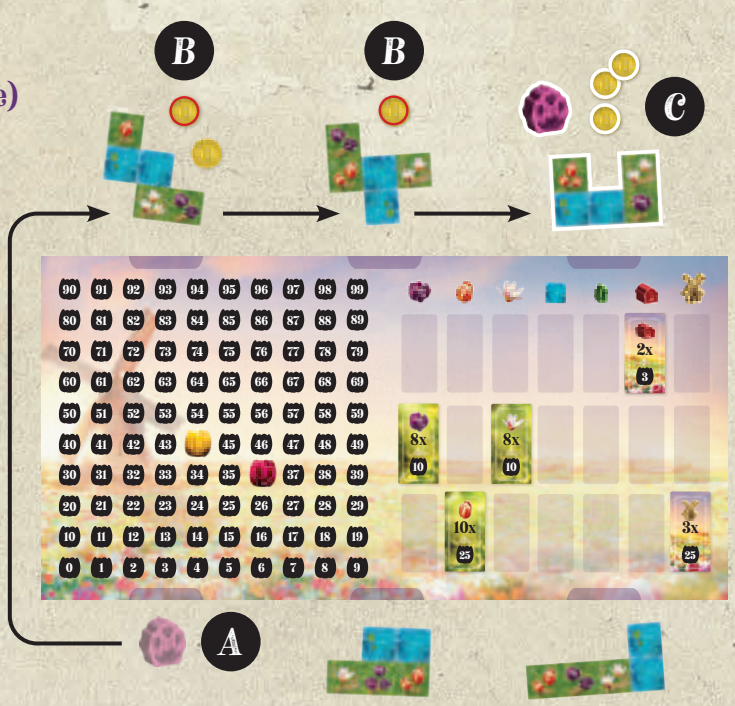
Vous pouvez passer autant de tuiles que vous le souhaitez lorsque vous déplacez le jeton Fleur. Pour ce faire, vous **devez** placer 1 pièce de votre réserve à côté de chaque tuile que vous passez.

TUILES AVEC DES PIÈCES

Si des pièces sont présentes à côté de la tuile que vous avez choisie, prenez-les et ajoutez-les à votre réserve.

Une fois que vous avez pris votre tuile Paysage, piochez-en une nouvelle au hasard dans le sac et placez-la à l'emplacement libre où se trouvait auparavant le jeton Fleur. Il doit toujours y avoir 5 tuiles Paysage disponibles (l'emplacement occupé par le jeton Fleur ne contient jamais de tuile).

Remarque : *Si vous ne possédez aucune pièce au début de votre tour, vous devez alors prendre la tuile de l'emplacement suivant le jeton Fleur (dans le sens horaire).*



*Le joueur souhaite prendre la tuile Paysage qui se trouve à 3 emplacements du jeton Fleur (dans le sens horaire). Il déplace le jeton Fleur **(A)** de 3 emplacements et dépose 1 pièce à côté des 2 tuiles qu'il a passées **(B)**. Enfin, il prend la tuile désirée ainsi que les 3 pièces situées à côté **(C)**.*

2- Agrandir votre jardin (obligatoire)

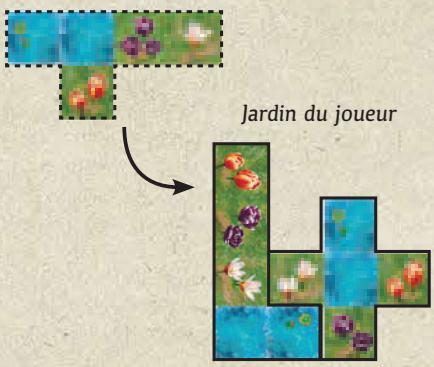
Placez dans votre jardin la tuile Paysage que vous venez de prendre. Celle-ci doit être partiellement ou totalement adjacente orthogonalement à une autre tuile déjà en jeu ET leurs éléments de paysage doivent être correctement alignés.

- Vous pouvez librement faire pivoter et retourner votre tuile avant de la placer.
- Un élément de paysage peut être adjacent à n'importe quel autre type d'élément de paysage.

***IMPORTANT** : Une tuile placée ne peut plus être déplacée.*

Tuile du joueur

Jardin du joueur



PLACEMENT CORRECT
exemple



PLACEMENT INCORRECT
exemples



✘ *Les tuiles **ne sont pas** adjacentes orthogonalement.*

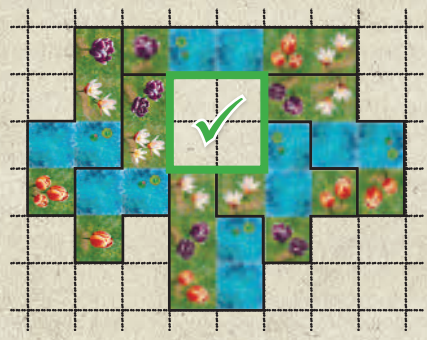


✘ *Les éléments de paysage **ne sont pas** correctement alignés.*

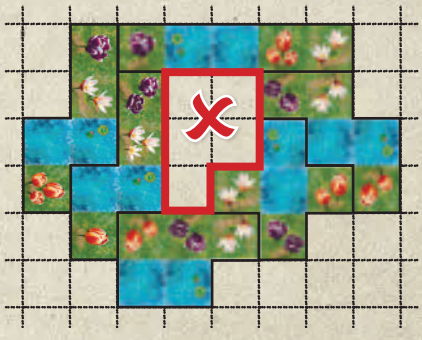
Vous pouvez laisser des espaces vides dans votre jardin. Ceux-ci vous permettent de **placer des améliorations**.

***Remarque :** Un espace vide est constitué de 4 cases maximum.*

TAILLE CORRECTE
exemple



TAILLE INCORRECTE
exemple



✘ *Il y a **plus** de 4 cases vides.*



Toutes les tuiles Paysage sont composées de **5 cases**. Ces cases comprennent toujours :

- *2 cases eau adjacentes*
- *1 case fleur violette* **(1 à 3)**
- *1 case fleur rouge* **(1 à 3)**
- *1 case fleur blanche* **(1 à 3)**

Chaque tuile Paysage a TOUJOURS 6 fleurs.
Chaque tuile Paysage est unique.

3- Jouer une carte (obligatoire)

Après avoir agrandi votre jardin, jouez 1 carte Paysage de votre main. Pour ce faire, placez-la face visible dans votre défausse et avancez **immédiatement** votre marqueur sur la piste de score du nombre de points de victoire indiqué.

Les cartes Paysage peuvent avoir :

- 1 type de paysage (2 PV par élément)

OU

- 2 types de paysage (1 PV par élément des 2 types)

1 TYPE DE PAYSAGE



2 PV par fleur violette

exemples

2 TYPES DE PAYSAGE



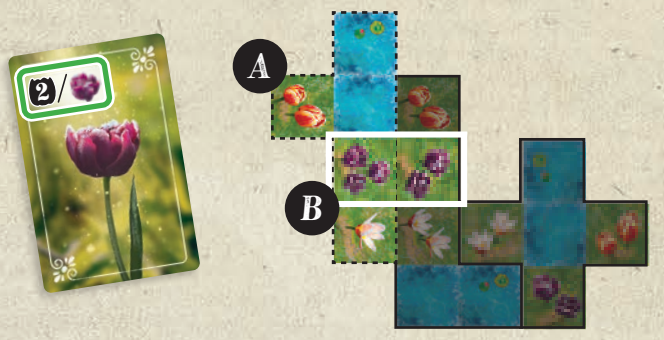
1 PV par fleur blanche
ET 1 PV par case eau

MARQUER LES POINTS D'UNE CARTE

Comptez tous les éléments **de la tuile que vous venez de placer** qui correspondent à votre carte, AINSI QUE tous les éléments identiques qui leur sont adjacents orthogonalement et forment ainsi un groupe ininterrompu.

DÉCOMPTE POUR 1 TYPE DE PAYSAGE

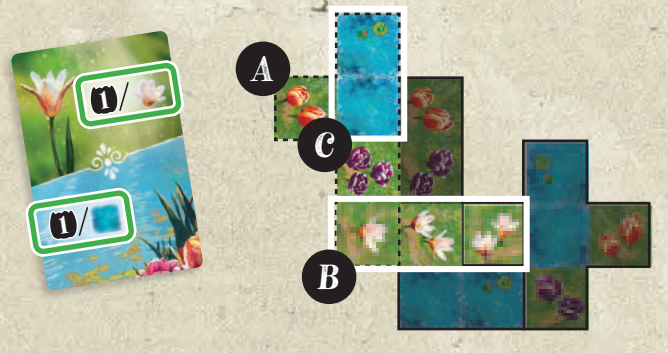
exemple



*Avec la tuile qu'il vient de placer **(A)**, ce joueur possède un groupe de 5 fleurs violettes adjacentes **(B)***
-> 3 (sur la tuile tout juste placée) + 2 = 5.
Cette carte lui rapporte un TOTAL de 10 PV
(2 PV par fleur violette).

DÉCOMPTE POUR 2 TYPES DE PAYSAGE

exemple



*Avec la tuile qu'il vient de placer **(A)**, ce joueur possède un groupe de 5 fleurs blanches adjacentes **(B)***
-> 1 (sur la tuile tout juste placée) + 2 + 2 = 5.
*Il possède également un groupe de 2 cases eau **(C)** isolé, qui n'est pas adjacent à d'autres cases eau d'autres tuiles.*
Cette carte lui rapporte un TOTAL de 7 PV
(1 PV par fleur blanche = 5 PV + 1 PV par case eau = 2 PV).

- **Si vous atteignez ou dépassez 100 points, retournez votre marqueur sur la face qui indique « 100 » et continuez votre décompte depuis la case « 0 » de la piste de score.**
- **Après avoir marqué les points de votre carte, piochez la 1re carte de votre paquet afin d'avoir de nouveau 3 cartes en main.**

***Remarque** : Lorsque votre paquet est vide, ne mélangez pas votre défausse pour en former un nouveau. Vous ne piocherez simplement aucune carte à la fin de vos prochains tours.*

4- Placer des améliorations (obligatoire si l'action est possible)

Pour placer des améliorations, vous devez avoir agencé votre jardin de façon à avoir des espaces vides (clos) constitués de 1 à 4 cases. Lorsque vous créez un espace vide dans votre jardin, vous **devez** immédiatement y ajouter les jetons Amélioration indiqués ci-dessous :

TAILLE DE L'ESPACE VIDE (EN NOMBRE DE CASES)	AMÉLIORATION(S) À PLACER
1 ■	1 JARDINIER
2 ■■	1 GRANGE
3 ■■■ / ■■	1 GRANGE + 1 JARDINIER
4 (AUTRE QUE CARRÉ) ■■■	1 GRANGE + 2 JARDINIERS
4 (AUTRES QUE CARRÉ) ■■■■ / ■■■ / ■■■	2 GRANGES
4 (2X2/CARRÉ) ■■	1 MOULIN

***Cas particulier** : Si vous êtes à court de jetons Amélioration, utilisez n'importe quel objet de substitution.*

UNE SEULE AMÉLIORATION
exemples



1 grange



1 jardinier



1 moulin

PLUSIEURS AMÉLIORATIONS
exemples



2 granges



1 grange + 1 jardinier



1 grange + 2 jardiniers

- Chaque jardinier vous rapporte **immédiatement** 1 pièce.
- Chaque amélioration dans votre jardin vous rapporte des points de victoire **à la fin de la partie**.







5- Revendiquer des objectifs (facultatif)

Vous **pouvez** revendiquer une ou plusieurs tuiles Objectif du plateau si vous remplissez leurs critères. Vous marquez les points de victoire de vos objectifs **à la fin de la partie**.

OBJECTIFS PAYSAGE (4 TYPES) : , , ,
La tuile Paysage **que vous venez de placer** fait partie d'un groupe d'éléments adjacents dont le nombre est égal ou supérieur à la quantité indiquée par la tuile Objectif.

OBJECTIFS AMÉLIORATION (3 TYPES) : , ,
Grâce à une ou plusieurs améliorations **que vous venez de placer**, vous possédez désormais autant ou plus d'améliorations que la quantité indiquée par la tuile Objectif.

***IMPORTANT** : Vous ne pouvez pas revendiquer plusieurs objectifs du même type.*

***Remarque** : Si vous décidez de ne pas revendiquer un objectif, l'un de vos adversaires pourrait le revendiquer à votre place !*



*Grâce à la tuile qu'il vient de placer **(A)**, ce joueur possède un groupe de **7 fleurs blanches** adjacentes **ET** place une **grange** **(B)**. Il décide de revendiquer **l'objectif des 6 fleurs blanches (C)**. En revanche, il ne revendique pas **l'objectif des 2 granges**, car il a l'espoir de revendiquer **l'objectif des 3 granges** lors d'un prochain tour **(D)**.*

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin de la 10e manche, les joueurs ayant alors joué toutes leurs cartes Paysage. Utilisez le bloc de score pour noter les points de victoire de chaque joueur, et ensuite calculez vos scores :

1) ***Piste de score :*** Notez vos PV de la piste de score.
2) ***Améliorations :*** Marquez les PV de vos améliorations :
   Jardinier = 3 PV ch. Grange = 10 PV ch. Moulin = 25 PV ch.
3) ***Tuiles Objectif :*** Marquez les PV de vos tuiles Objectif.
4) ***Pièces :*** Marquez 1 PV pour chaque pièce dans votre réserve.

Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui possède le plus de pièces qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Dans cet exemple, le joueur jaune marque :
1) 85 PV depuis la piste de score
2) 44 PV grâce à ses améliorations
3 jardiniers = 9 PV (3x3) + 1 grange = 10 PV + 1 moulin = 25 PV
3) 31 PV grâce à ses tuiles Objectif
4) 5 PV grâce aux pièces dans sa réserve

Son SCORE FINAL est de 165 points.



Mode solo : Le Maître jardinier



Affrontez le Maître jardinier dans ce mode solo ! Le Maître jardinier est inégalable lorsqu'il s'agit d'agencer le jardin parfait, et cet adversaire n'est pas du genre à vouloir partager ses secrets. Il suit ses propres règles de jeu. À la fin de la partie, si vous avez réussi à obtenir plus de points de victoire que lui, il acceptera enfin de vous révéler ses secrets et de vous céder sa place.

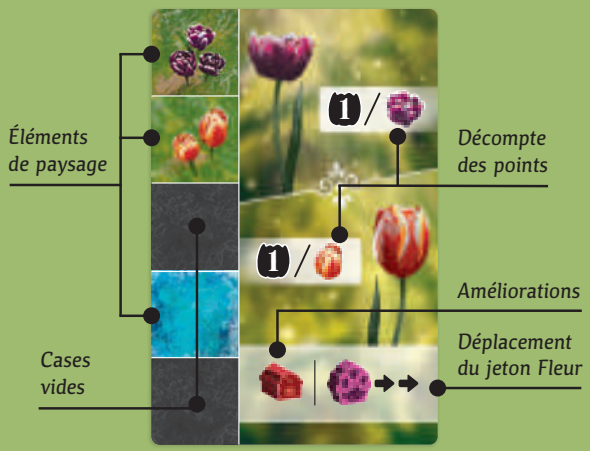
MISE EN PLACE

Suivez la mise en place classique pour une partie à 2 joueurs, à quelques exceptions près pour le Maître jardinier :

- ***Il ne prend aucune tuile de départ.*** *Il ne place pas de tuiles Paysage.*
- ***Il dispose de son propre paquet de cartes.*** *Mélangez les 15 cartes Maître jardinier, puis retirez-en 5 au hasard et rangez-les dans la boîte. Formez un paquet face cachée avec les 10 cartes restantes.*
- ***Il commence la partie avec 10 pièces.***

Vous êtes toujours le 1er joueur et vous commencez la partie avec 1 pièce.

CARTE DU MAÎTRE JARDINIER
exemple



VOTRE TOUR DE JEU

Suivez les règles d'une partie classique.

TOUR DE JEU DU MAÎTRE JARDINIER

À son tour, le Maître jardinier effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1- ***Jouer une carte***
2- ***Marquer des points***
3- ***Prendre des améliorations***
4- ***Déplacer le jeton Fleur***
5- ***Revendiquer des objectifs***

1- Jouer une carte

Le Maître jardinier joue la 1re carte de son paquet. Cette carte déterminera le résultat de ses actions durant son tour.

COMMENT PLACER LES CARTES DU MAÎTRE JARDINIER

Le Maître jardinier place d'abord sa 1re carte dans sa zone de jeu, face visible. Il placera ensuite sa 2e carte par-dessus la 1re, en veillant à laisser visible la colonne des éléments de paysage de cette dernière. Il placera sa 3e carte par-dessus la 2e de la même façon, et ainsi de suite.



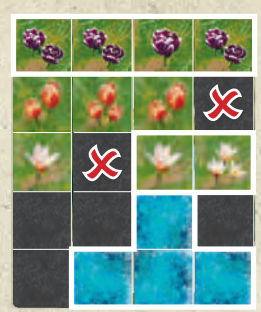
2- Marquer des points

Lorsque la carte qu'il joue lui permet de marquer des points de victoire, le Maître jardinier les marque **immédiatement**. Le nombre de points de victoire qu'il marque dépend du nombre d'éléments de paysage présents dans sa **séquence actuelle** correspondant à sa carte.

SÉQUENCES PRÉCÉDENTES ET SÉQUENCES ACTUELLES — *exemples*

Séquences précédentes
Fleurs violettes = aucune séquence précédente
Fleurs rouges = 7
Fleurs blanches = 1
Cases eau = aucune séquence précédente

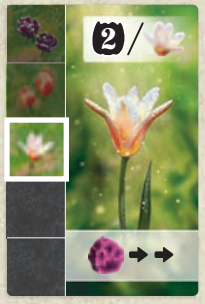
Remarque : *Une case vide (■) rompt la séquence en cours.*



Séquences actuelles
Fleurs violettes = 7
Fleurs rouges = aucune séquence actuelle
Fleurs blanches = 4
Cases eau = 4

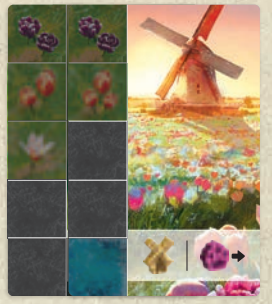
Voici la façon dont le Maître jardinier comptabiliserait les cartes ci-dessus lors de ses tours de jeu :

1er TOUR



Fleurs blanches (2 PV x 1 fleur) = 2 PV
Total : 2 PV

2e TOUR



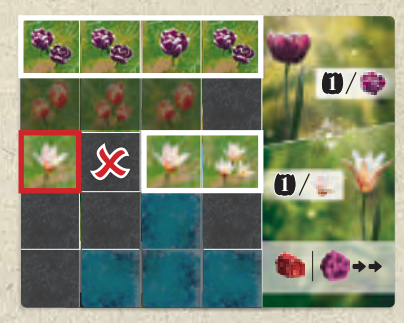
Pas de décompte des points
Total : 0 PV

3e TOUR



Fleurs rouges (2+3+2) = 7 PV
Cases eau (1+2) = 3 PV
Total : 10 PV

4e TOUR



Fleurs violettes (2+2+1+2) = 7 PV
Fleurs blanches (1+3) = 4 PV
Total : 11 PV

Le Maître jardinier vient de jouer sa 4e carte.
Il y a 4 fleurs blanches dans sa ***séquence actuelle****.*
La case vide présente sur sa 2e carte a rompu sa séquence précédente constituée de 1 fleur blanche.
Il peut uniquement marquer les points de sa séquence la plus récente lorsqu'il joue une nouvelle carte.

3- Prendre des améliorations

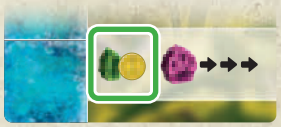
Lorsque des améliorations sont présentes sur ses cartes, le Maître jardinier prend les jetons Amélioration correspondants de la réserve générale et les ajoute à sa réserve.

Le Maître jardinier bénéficie des mêmes avantages que n'importe quel joueur dans une partie classique.

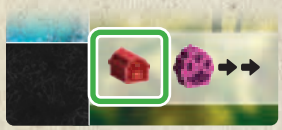
- Chaque jardinier lui rapporte **immédiatement** 1 pièce.
- Chaque amélioration lui rapporte des points de victoire **à la fin de la partie**.



CARTES AVEC DES AMÉLIORATIONS
exemples

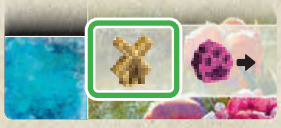


Il prend 1 jardinier (+1 pièce).



Il prend 1 grange.

***Remarque** : Il n'existe pas de limite au nombre d'améliorations que peut posséder le Maître jardinier.*



Il prend 1 moulin.



Il prend 1 jardinier (+1 pièce) ***ET*** *1 grange.*

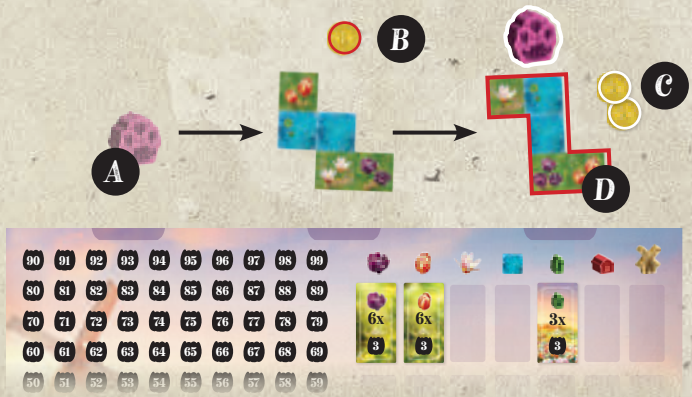
4- Déplacer le jeton Fleur

Le Maître jardinier déplace, dans le sens horaire, le jeton Fleur du nombre d'emplacements indiqué sur la carte qu'il vient de jouer.

- Il doit placer 1 pièce de sa réserve à côté de chaque tuile Paysage qu'il passe.
- Si des pièces sont présentes sur l'emplacement où s'arrête le jeton Fleur, il les prend et les ajoute à sa réserve.
- La tuile présente sur l'emplacement où s'arrête le jeton Fleur est **défaussée et rangée dans la boîte**.
- Piochez une nouvelle tuile dans le sac et placez-la à l'emplacement libre où se trouvait auparavant le jeton Fleur.

*Le Maître jardinier doit déplacer le jeton Fleur de 2 emplacements **(A)**. Il dépose 1 pièce à côté de la tuile qu'il a passée **(B)**. Il prend les 2 pièces qui se trouvent sur l'emplacement où s'est arrêté le jeton Fleur **(C)**. La tuile présente sur l'emplacement où le jeton Fleur s'est arrêté est défaussée et rangée dans la boîte **(D)**.*





5- Revendiquer des objectifs

Lorsque sa **séquence actuelle** ou le nombre d'améliorations qu'il possède remplissent les critères de l'objectif rapportant le plus de points de victoire pour un type donné, le Maître jardinier revendique **immédiatement** la tuile Objectif correspondante du plateau. Le Maître jardinier ne s'intéresse qu'aux objectifs disponibles rapportant le plus de points de victoire pour chaque type de paysage et d'amélioration. Tout comme vous, le Maître jardinier marque les points de victoire de ses objectifs **à la fin de la partie**.

*Dans cet exemple, même si sa **séquence actuelle** est constituée de 7 fleurs violettes et qu'il pourrait revendiquer **l'objectif des 6 fleurs violettes**, le but du Maître jardinier est de revendiquer l'objectif qui rapporte le plus de points (**10 PV**) et qui nécessite une séquence d'au moins 8 fleurs violettes. Cela veut donc dire qu'il ne va pas revendiquer l'objectif qui rapporte moins de points (**3 PV**) à ce stade de la partie.*

Objectifs disponibles pour les fleurs violettes



Cartes du Maître jardinier



Séquence actuelle
Fleurs violettes
(2+2+1+2) = 7

***IMPORTANT** : Le Maître jardinier ne peut pas revendiquer plusieurs objectifs du même type (, , , , , ,).*

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin de la 10e manche, une fois que le Maître jardinier a joué sa dernière carte et effectué toutes les actions de son tour. AVANT de procéder au décompte final, le Maître jardinier peut revendiquer des tuiles Objectif du plateau UNIQUEMENT pour les types pour lesquels il n'a pas revendiqué l'objectif qui rapporte le plus de points de victoire. Il doit pour cela respecter les conditions ci-dessous :

OBJECTIFS PAYSAGE (4 TYPES) : , , , ,
Le Maître jardinier doit posséder une **séquence actuelle OU une séquence précédente** dont le nombre d'éléments est égal ou supérieur à la quantité indiquée par la tuile Objectif.

OBJECTIFS AMÉLIORATION (3 TYPES) : , , ,
Le Maître jardinier doit posséder autant ou plus d'améliorations que la quantité indiquée par la tuile Objectif.

Calculez votre score final ainsi que celui du Maître jardinier comme dans une partie classique. Utilisez le bloc de score pour noter vos points de victoire :

1) Piste de score : Notez vos PV de la piste de score.
2) Améliorations : Marquez les PV de vos améliorations :
Jardinier = 3 PV ch. Grange = 10 PV ch. Moulin = 25 PV ch.
3) Tuiles Objectif : Marquez les PV de vos tuiles Objectif.
4) Pièces : Marquez 1 PV pour chaque pièce dans votre réserve.

Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, le Maître jardinier l'emporte et garde ses secrets pour lui, jusqu'à ce qu'un autre adversaire tente sa chance.

FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

CRÉDITS

Auteurs : Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Illustrateur : Simon-Pierre Bernard
Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé
Graphistes : Marc Rousselle & Marie-Elaine Bérubé

Éditeur : Jeux Synapses Games
Traduction française et relecture : Pauline Fuchs et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

©2026 Jeux Synapses Games Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades, QC, J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
@jeuxsynapsesgames