



L'hymne à la vie, c'est quoi ?

Le jeu "L'hymne à la vie" contient :

- 2 dés :

▪ L'un chiffré 1-2-3-4-5-6

▪ L'autre, dé de Météo, porte les symboles du soleil ☀ de l'eau 💧 de la terre 🌍 de la tempête 🌪 de la glace ❄ et des insectes 🐛.

- 4 pions

- 4 types de cartes questions :



▪ 33 cartes Narcisse

▪ 33 cartes Radis

▪ 33 cartes "?"

▪ 33 Jokers Clause Conseil

- 4 jardins à parcelles illustrés (pré-découpés)

- 3 jardins à parcelles à dessiner pour imaginer le jardin de vos rêves et jouer avec.

- 1 plateau de jeu avec 40 cases :

▪ 4 cases Maison (départ)

▪ 6 cases Narcisse

▪ 6 cases Radis

▪ 4 cases Météo ☀

▪ 6 cases Joker Clause Conseil

▪ 2 cases "tu gagnes une parcelle"

▪ 4 cases "Action" ("Reculé de 5 cases", "Ton jardin a soif, va directement au puits", "Bêche pendant un tour", "Puits")

▪ 2 cases "Détente" ("C'est les vacances", "C'est la sieste")



Que faut-il faire ?

Le but du jeu est de faire votre jardin. Chaque jardin se compose de 5 parcelles. Pour gagner ces parcelles, il faut trouver les bonnes réponses à certaines questions, ou tomber sur les bonnes cases !

Mais pour poser ces parcelles dans votre jardin, il vous faut aussi des jokers Clause Conseil...



Comment préparer le jeu et jouer ?

Placez les tas de cartes aux 4 coins du plateau de jeu, à la place qui leur est réservée.

Disposez les 4 jardins dans le couvercle de la boîte et choisissez un pion que vous posez sur votre case maison.

C'est le joueur le plus jeune qui commence, et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Jouons !

Le 1er joueur lance le dé chiffré et avance son pion du nombre indiqué.

Il peut tomber soit :

- sur une case question : Narcisse, Radis, "?".

- sur une case joker Clause Conseil

- sur une case Détente

- sur une case Action

- sur une case Météo.



Attention !

C'est toujours le joueur situé à la droite de celui qui lance le dé, qui tire et lit les cartes.

Exemples:

- Vous tombez sur une case **Radis**, **Narcisse**, ou **"7"**. Le joueur à votre droite tire la carte correspondante, vous fait choisir un numéro de question, puis vous interroge. Selon votre réponse vous allez peut-être gagner (ou perdre) une parcelle de jardin, un joker Clause Conseil ou le droit de rejouer ! Sinon... vous verrez bien ce que vous dit la carte.
- Vous tombez sur une case **Maison** (départ) - Si c'est votre Maison vous gagnez une parcelle ou un joker Clause Conseil, à votre choix - Si c'est la maison d'un autre joueur, lancez le dé chiffré - Si vous faites 2, 4 ou 6, vous gagnez une parcelle; si vous faites 1, 3 ou 5, vous gagnez un joker Clause Conseil.
- Vous tombez sur une case **Détente**: profitez en, reposez-vous.
- Vous tombez sur la case **"Puits"** ou sur la case **"Bêche pendant un tour"**: vous devez y rester un tour sans jouer.
- Vous tombez sur une case **Météo**. Vous lancez les 2 dés. Si le dé de Météo vous indique le soleil ☀, l'eau 💧 ou la terre 🌱, avancez du nombre indiqué par le dé chiffré. Si c'est la glace ❄, la tempête 🌪 ou les insectes 🐛, reculez d'autant.
- Vous tombez sur une case **joker Clause Conseil** - vous gagnez un joker Clause Conseil. Il vous permettra de poser vos parcelles dans votre jardin. Quand vous l'aurez utilisé, remettez-le sous le tas des cartes joker Clause Conseil sur le plateau de jeu. Le joker Clause Conseil vous permet aussi d'éviter de répondre à une question - Dans ce cas, lancez le dé de Météo - Si vous faites soleil ☀, eau 💧 ou terre 🌱, vous gagnez une parcelle.
- Vous ne devez pas avoir plus de 4 jokers Clause Conseil en même temps dans votre jeu - Chaque joker supplémentaire devra être remis sous le tas joker Clause Conseil du plateau de jeu.



Qui a gagné ?

Lorsque vous avez réalisé tout votre jardin (c'est-à-dire, lorsque vous avez posé vos 5 parcelles jardin), vous devez encore aller vous placer dans le rond central.

Vous ne lancez plus que le dé de Météo. Si vous faites soleil ☀, eau 💧 ou terre 🌱, avancez de 2 parcelles. Sinon, attendez le prochain tour !

Le premier joueur dans le rond central a gagné.

Bon jardinage !