

GARDEN



15 minutes



à partir de 5 ans



2 à 4 joueurs

Présentation

Dans DiXe Garden, tu vas essayer de réaliser le plus beau jardin.

Attrape les **ingrédients magiques** plus vite que tes adversaires et fais pousser les plus belles plantes

Le jeu Garden propose une **aide de jeu dans le mobile**, vous n'êtes donc pas obligé de prendre connaissance de cette règle avant votre première partie.

But du jeu

Le joueur qui aura fait pousser pour **200 points** de plantes sera désigné gagnant de la partie.

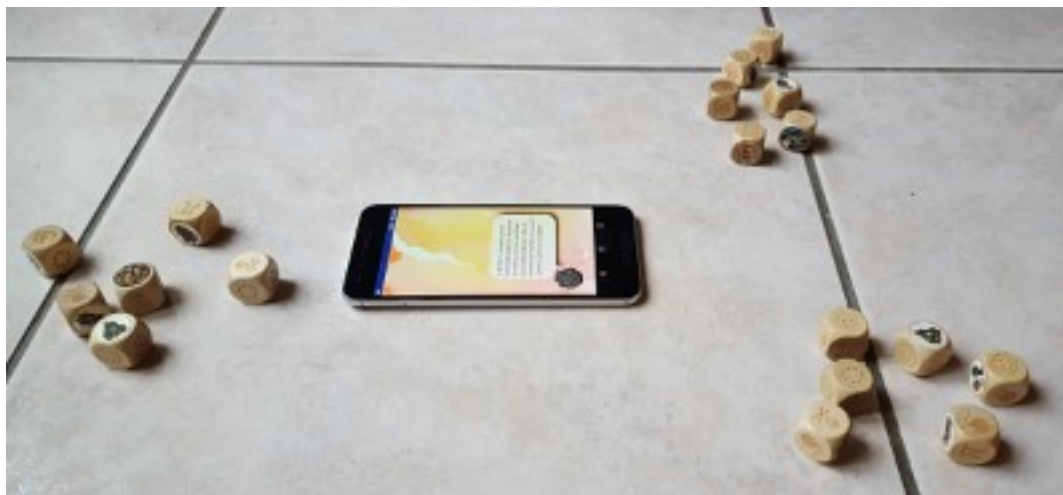
Matériel requis

Si tu joues sans les cartes plantes : 6 DiXes par joueur et 1 mobile.

Si tu joues avec les cartes plantes : 12 DiXes par joueur et 1 mobile.

Mise en place

Placez le mobile au centre du jeu et lancez vos DiXes de votre côté.



Garden se joue avec ou sans les cartes plantes (cartes en fin de cette règle à imprimer et découper).

Si tu souhaites jouer avec les cartes, mélange les et pose les faces cachées à côté du mobile : c'est la pioche. Chaque joueur prend alors 2 cartes qui pose face visible devant lui. Prends alors les 4 premières cartes et retourne-les faces visibles à côté de la pioche.

Dans l'application mobile, lance une partie de Garden. Pour ce faire indique le nombre et le nom des joueurs.

Choisis un niveau de jeu :

- **facile** : pour jouer en famille ou découvrir le jeu
- **normal** : quand tu connais le jeu et que tu joues avec des experts
- **avancé** : ce mode sortira dans la prochaine version de DiXe !

Déroulement du jeu

1. But du jeu

L'objectif du jeu est de faire pousser des plantes. Chaque plante rapporte un certain nombre de points.

Le jeu se déroule en 2 phases :

- la phase d'étude des ingrédients : il faudra être le plus rapide à identifier les ingrédients affichés sur le mobile et à attraper les DiXes correspondants,
- la phase de jardinage : tu vas utiliser au mieux les ingrédients récoltés pour faire pousser tes plantes.



2. Mécanique du jeu

2.1. Phase d'étude des ingrédients

La phase d'étude des ingrédients te permet de **collecter les ingrédients** dans le but de les utiliser pendant la phase du cultivateur.

Cette phase consiste en une suite d'images affichées par le mobile dans lesquelles tu devras découvrir des symboles cachés : les ingrédients magiques.

Cette phase se décompose en un enchaînement de 2 étapes : la recherche des ingrédients et le placement de ses ingrédients.

Etape 1 : recherche des ingrédients

Dans chaque image, 3 symboles sont cachés. Tous les joueurs jouent en même temps et doivent trouver 1 de ces symboles.

Tu dois dans l'ordre :

- **trouver** 1 de ces 3 **symboles cachés** dans l'image sur le mobile,

- **attraper** parmi tes DiXes ou ceux de tes adversaires un DiXe qui présente ce symbole (symbole du dessus),
- **crier** au plus vite ce symbole afin que d'autres joueurs ne puissent plus attraper de DiXe avec ce symbole,
- **cliquer** sur ton côté du mobile : il ne reste plus que 5 sec. aux autres joueurs pour trouver un autre symbole.

Attention, on ne peut attraper que **1 seul DiXe par tour**.

Dès qu'un joueur clique sur l'écran, il ne reste plus que quelques secondes aux autres joueurs pour trouver eux-même un ingrédient.

Note que tu peux voler les DiXes de tes adversaires, y compris ceux qui sont déjà étudiés.

Etape 2 : placement des ingrédients

Suite au délai laissé pour la recherche des ingrédients, le mobile affiche pendant quelques secondes les 3 symboles qui étaient cachés. Vous pourrez cliquer sur la zone clignotante sombre au milieu de l'écran si quelqu'un a commis une erreur, cela met en pause le décompte avant le prochain tour.

Les joueurs qui ont attrapé un DiXe peuvent pendant ce laps de temps le **placer au-dessus d'un des DiXes** de leur côté du terrain (sans changer les symboles visibles des DiXes). Les DiXes en hauteur pourront être utilisés dans la seconde phase de jeu.

Si un joueur a attrapé un DiXe présentant un symbole qui ne fait pas parti des 3 bonnes réponses, il doit relancer ce DiXe si il l'avait pris dans son terrain. Si il l'avait pris à un autre joueur, il le rend à ce joueur qui en fait ce qu'il veut.

Tu peux voir les joueurs qui ont cliqués dans le temps imparti par les points verts et rouges. Si un joueur a attrapé un DiXe sans avoir été assez rapide (point rouge), il doit relancer ce DiXe si il l'avait pris dans son terrain. Si il l'avait pris à un autre joueur, il le rend à ce joueur qui en fait ce qu'il veut.

Si un joueur s'est trompé de DiXe, il faut cliquer sur son point vert pour le faire devenir rouge.

Note que plutôt que de poser le DiXe attrapé au-dessus d'un autre de tes DiXes, tu peux le poser en dessous d'un de tes personnages. Tu pourras utiliser ce <https://dixe.games>

personnage comme un joker, et ainsi valider n'importe quel symbole lors de la prochaine phase de pousse des plantes.

Dans le mode normal du jeu, tu as aussi le droit de relancer un DiXe attrapé.

2.2. Phase de jardinage

Pendant la phase de jardinage, tu *utilises tes ingrédients pour faire pousser tes plantes*.

Cette phase se compose en 2 étapes : la validation des symboles et la récolte des plantes.

Etape 1 : validation des symboles

Si tu joues sans les cartes, relance les tourelles de DiXes que tu as étudiés (DiXes montés sur d'autres DiXes). Pour chaque tourelle de DiXes relancée, tu peux valider un symbole correspondant d'une de tes plantes en cliquant dessus.

Si tu joues avec les cartes, pose les DiXes étudiés (DiXes montés sur d'autres DiXes) sur tes cartes plantes. Il faut que le symbole au dessus de ton DiXe corresponde au symbole sur ta carte plante.

Etape 2 : récolte des plantes

Si tu joues avec les cartes et que tous les symboles d'une plante sont recouverts d'un DiXe, cette plante a poussé. Tu peux relancer les DiXes qui étaient posés dessus et mettre cette plante de côté (tu gagnes le nombre de points indiqués sur la carte).

Tu peux prendre l'une des 4 cartes visible à coté de la pioche et la poser devant toi puis prendre la première carte de la pioche pour compléter les 4 cartes à côté de la pioche.

Si plusieurs joueurs finalisent des plantes dans le même tour, l'application indique l'ordre dans lequel les joueurs peuvent remplacer leurs cartes plantes. L'ordre dépend de votre rapidité à trouver des ingrédients pendant la phase d'étude. Alors n'oubliez pas de cliquer au plus vite !

Si un joueur a atteint 200 points ou plus avec ses plantes récoltées, il gagne la partie.

Lorsque chaque joueur a terminé de valider ses symboles et récolté ses plantes, tu peux cliquer sur la zone clignotante sombre au milieu de l'écran pour passer à la phase suivante.

Fin de partie

Le premier joueur a atteindre **200 points** avec ses cartes plantes cultivées remporte la victoire.



20 pts

Pomme de terre

20 pts

Choux Fleur

30 pts

Tournesol

30 pts

Potiron

30 pts

Carotte

30 pts

Basilic

20 pts

Tomate

20 pts

Aloe Vera

20 pts



Coquelicot



20 pts



Framboise



15 pts



Poire

15 pts



Rose

15 pts



Lotus

15 pts



Edelweiss

20 pts



Pomme de terre

20 pts



Choux Fleur



30 pts







Tournesol

30 pts







Potiron

30 pts







Carotte

30 pts







Basilic

20 pts






Tomate

20 pts






Aloe Vera

20 pts






Coquelicot

20 pts






Framboise