

# Règles de Frosted Blooms

## Comment jouer à Frosted Blooms

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire le plus beau jardin de tulipes en 10 manches et accumuler un maximum de points de victoire.
- **Mécanique principale** : Placement de tuiles paysage dans votre jardin et activation de cartes pour scorer des groupes de fleurs ou d'eau adjacents.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points (piste de score + améliorations + objectifs + pièces) remporte la partie.

Salut les amis ! Aujourd'hui, on s'installe aux Pays-Bas pour faire pousser des tulipes dans Frosted Blooms, un jeu signé Bruno Cathala et Ludovic Maublanc. Imaginez un puzzle où vous assemblez un jardin magnifique, tuile par tuile, tout en jouant des cartes pour marquer des points. C'est malin, c'est fluide, et la tension monte à chaque manche. Si vous aimez les jeux de placement comme [Akropolis](#) ou [Patchwork](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on y va !

## Mise en place de la partie

### Installation du plateau central

Placez le **plateau** au centre de la table. Posez le **jeton Fleur** sur l'emplacement en bas à gauche du plateau. Mettez toutes les 44 **tuiles Paysage** dans le **sac en tissu**, mélangez bien, puis piochez-en 5 que vous placez sur les 5 emplacements libres autour du plateau.

### Les tuiles Objectif

Mélangez toutes les **tuiles Objectif** face cachée, puis révélez-en un certain nombre selon le

nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 8 objectifs
- 3 joueurs : 10 objectifs
- 4 joueurs : 12 objectifs

Placez-les face visible dans leur colonne respective sur le plateau. Les tuiles restantes retournent dans la boîte.

## Préparation individuelle

Chaque joueur choisit une couleur et prend : son **marqueur de score** (posé sur la case 0), sa **tuile de départ** (face visible devant soi), et son **paquet de 10 cartes Paysage**. Mélangez vos cartes, piochez-en 3 pour former votre **main de départ**, et gardez le reste en paquet face cachée. Placez les **pièces** et les **jetons Amélioration** (Jardinier, Grange, Moulin) en réserve commune à portée de tous.

Enfin, recevez des pièces selon votre position dans l'ordre du tour : le 1er joueur prend 1 pièce, le 2e en prend 2, le 3e en prend 3, le 4e en prend 4. Le dernier à avoir acheté des fleurs commence !

## Déroulement d'un tour de jeu

À votre tour, vous effectuez 3 actions obligatoires dans l'ordre, puis vous vérifiez 2 choses supplémentaires. On décortique tout ça ensemble.

### Action 1 : déplacer le jeton Fleur et prendre une tuile

Regardez les 5 **tuiles Paysage** disponibles autour du plateau. Choisissez celle qui vous intéresse et déplacez le **jeton Fleur** dans le sens horaire jusqu'à elle. Attention : pour chaque tuile que vous « passez » en chemin, vous devez déposer **1 pièce** de votre réserve à côté d'elle. Si la tuile que vous prenez a déjà des pièces posées à côté, bingo, récupérez-les toutes ! Une fois votre tuile prise, piochez une nouvelle tuile du sac et posez-la sur l'emplacement que le jeton Fleur vient de quitter. Il y a toujours 5 tuiles disponibles.

**Petite astuce** : si vous n'avez aucune pièce au début de votre tour, vous êtes obligé de prendre

la tuile juste à côté du jeton Fleur (la suivante dans le sens horaire). Gérez bien votre trésorerie !

## Action 2 : agrandir votre jardin

Placez la tuile que vous venez de récupérer dans votre jardin. Elle doit être **adjacente orthogonalement** (pas en diagonale) à au moins une tuile déjà posée, et les **éléments de paysage doivent être correctement alignés** sur la grille. Vous pouvez la pivoter et la retourner librement avant de la poser.

Chaque tuile est composée de 5 cases : 2 cases eau (toujours côte à côte), 1 case fleur violette, 1 case fleur rouge et 1 case fleur blanche. Chaque tuile contient toujours exactement 6 fleurs au total (réparties entre les 3 couleurs, de 1 à 3 par case).

Vous pouvez volontairement laisser des **espaces vides** dans votre jardin pour y placer des améliorations plus tard. Un espace vide ne doit jamais dépasser 4 cases. Une tuile posée ne bouge plus jamais !

## Action 3 : jouer une carte

Choisissez 1 **carte Paysage** de votre main et posez-la face visible dans votre défausse. Cette carte vous fait marquer des points immédiatement selon ce qu'elle indique :

- **Carte à 1 type de paysage** : vous marquez 2 PV par élément correspondant sur la tuile que vous venez de poser + tous les éléments identiques adjacents formant un groupe ininterrompu.
- **Carte à 2 types de paysage** : vous marquez 1 PV par élément de chaque type, en comptant de la même façon les groupes adjacents.

Avancez votre **marqueur de score** sur la piste. Si vous dépassez 100 points, retournez-le sur la face « 100 » et repartez de 0. Après avoir scoré, piochez 1 carte de votre paquet pour revenir à 3 cartes en main. Quand votre paquet est vide, ne piochez plus, c'est tout.

**Conseil stratégique** : gardez vos cartes les plus puissantes pour les tours où vos groupes seront bien développés. Un groupe de 6 ou 7 fleurs avec une carte à 2 PV par élément, ça peut rapporter gros !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les améliorations

Dès que vous créez un **espace vide entièrement clos** dans votre jardin (entouré de tuiles de tous côtés), vous devez immédiatement y placer les **jetons Amélioration** correspondants. Ce n'est pas optionnel ! Voici ce que vous recevez selon la taille :

Taille de l'espace vide	Améliorations à placer
1 case	1 Jardinier
2 cases	1 Grange
3 cases	1 Grange + 1 Jardinier
4 cases (pas en carré 2x2)	1 Grange + 2 Jardiniers OU 2 Granges (selon la forme)
4 cases (carré 2x2)	1 Moulin

Chaque **Jardinier** placé vous rapporte immédiatement **1 pièce** de la réserve. Les améliorations rapportent aussi des points en fin de partie (on y revient plus bas). C'est un peu comme dans [Living Forest](#) où chaque bonus compte pour le décompte final !

## Revendiquer des objectifs

Après avoir placé vos éventuelles améliorations, vous pouvez (mais ce n'est pas obligatoire) **revendiquer une ou plusieurs tuiles Objectif** du plateau si vous remplissez leurs conditions :

### Objectifs Paysage

La tuile que vous venez de poser fait partie d'un groupe d'éléments adjacents dont le nombre est égal ou supérieur à la quantité indiquée sur la tuile Objectif.

### Objectifs Amélioration

Grâce aux améliorations que vous venez de placer, vous possédez désormais autant ou plus d'améliorations du type requis que ce qu'indique la tuile Objectif.

**Règle importante** : vous ne pouvez jamais revendiquer deux objectifs du même type. Attention,

si vous hésitez trop, un adversaire pourrait vous griller la priorité au tour suivant !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte final

La partie s'achève après la **10e manche** (quand tout le monde a joué ses 10 cartes). Sortez le **bloc de score** et additionnez vos points :

Source de points	Points de victoire
Piste de score	Les PV accumulés pendant la partie
Jardiniers	3 PV chacun
Granges	10 PV chacune
Moulins	25 PV chacun
Tuiles Objectif	PV indiqués sur chaque tuile
Pièces restantes	1 PV par pièce

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, celui qui a le plus de pièces l'emporte.

Si c'est toujours ex aequo, victoire partagée !

## Le mode solo : affronter le Maître jardinier

### Mise en place spéciale

Installez le jeu comme pour 2 joueurs, avec ces différences pour le **Maître jardinier** : il n'a pas de tuile de départ, ne place pas de tuiles Paysage, et utilise son propre paquet de 15 **cartes Maître jardinier** (mélangez-les, retirez-en 5 au hasard, gardez les 10 restantes en paquet). Il démarre avec **10 pièces**. Vous êtes toujours premier joueur avec 1 pièce.

### Tour du Maître jardinier

À son tour, il effectue ces actions dans l'ordre :

- **Jouer une carte** : il révèle la première carte de son paquet et la place dans sa zone de jeu, en laissant visible la colonne d'éléments de la carte précédente.
- **Marquer des points** : il score en fonction de sa **séquence actuelle** d'éléments visibles

correspondant à sa carte (une case vide rompt la séquence).

- **Prendre des améliorations** : si sa carte montre des icônes d'amélioration, il prend les jetons correspondants. Chaque Jardinier lui rapporte 1 pièce.
- **Déplacer le jeton Fleur** : il avance le jeton du nombre indiqué sur sa carte, dépose 1 pièce par tuile passée, récupère les pièces sur l'emplacement d'arrivée, puis la tuile à cet emplacement est défaussée dans la boîte.
- **Revendiquer des objectifs** : il ne s'intéresse qu'à l'objectif rapportant le PLUS de PV pour chaque type. Il ne revendique que s'il remplit la condition la plus élevée disponible.

En fin de partie, avant le décompte, le Maître jardinier peut récupérer des objectifs inférieurs pour les types où il n'a pas obtenu le meilleur. Calculez les scores comme en partie classique. En cas d'égalité, le Maître jardinier gagne ! Un défi relevé qui rappelle la tension d'un duel dans [Ironwood](#).

## Récapitulatif et derniers conseils

Frosted Blooms se joue en 10 manches bien rythmées. À chaque tour : prenez une tuile, placez-la, jouez une carte. Les améliorations et objectifs sont la cerise sur le gâteau qui peut faire basculer une partie. Pensez à planifier vos espaces vides dès le début, surtout le précieux carré 2x2 pour décrocher un **Moulin** à 25 PV !

Si vous cherchez d'autres jeux de stratégie avec du placement malin, jetez un oeil aux [règles de Saltfjord](#). Bon jeu et que vos tulipes soient les plus éclatantes !