

Hinaŋa Origuchi

Sylvain Sarrailh

2-4

8+

20min

La Légende  
du  
**CERISIER**<sup>TM</sup>  
qui fleurit tous les dix ans

RÈGLES

iello<sup>TM</sup>



## Principe du jeu

Connaissez-vous la légende du grand Cerisier qui fleurissait tous les dix ans ? L'histoire raconte qu'une fois par décennie le Cerisier se pare de ses plus belles couleurs à l'arrivée du printemps. Sur ses branches, des milliers de bourgeons naissent et s'élancent élégamment vers le ciel avant de devenir ces fleurs magnifiques aux vertus inestimables.

Lorsque les fleurs du Cerisier entament leur douce chute vers le sol, c'est là que vous avez envie de les cueillir avant qu'elles ne se fanent. Car celui qui aura récolté le plus de ces fleurs verra un vœu exaucé par le Cerisier. Toutefois, si vous devenez trop gourmand, le Cerisier ne vous considérera pas digne de son pouvoir et vous perdrez votre chance de réaliser votre rêve.

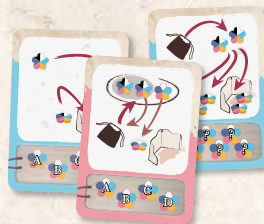
## Matériel



4 paravents



1 sac



3 cartes Maîtrise



Ce livret de règles

96 jetons Fleur



18 Fleurs roses



18 Fleurs jaunes



18 Fleurs bleu clair



18 Fleurs bleu foncé



18 Fleurs blanches



6 Fleurs noires



## Aperçu et But du jeu

Les Fleurs du Cerisier entament leur chute délicatement, prêtes à être recueillies. Piochez alors une ou plusieurs Fleurs du Cerisier dans le sac et tentez d'en récolter le plus possible sans vous montrer trop gourmand. À la fin de votre tour, placez les Fleurs collectées :



**DEVANT VOTRE PARAVENT**  
pour gagner des points de victoire grâce à vos collections de Fleurs.



**DERRIÈRE VOTRE PARAVENT**  
pour gagner des points de victoire grâce à vos majorités de couleurs de Fleurs.

Le joueur qui obtient le plus de points de victoire à la fin de la partie remporte celle-ci.

## Éléments de jeu

### PARAVENTS

Les paravents comportent un rappel du décompte des points de victoire en fin de partie et sont présents en quatre exemplaires (un par joueur).



### SAC

Le sac contient tous les jetons Fleur qui doivent être cueillis.



### JETONS FLEUR

Les jetons Fleur représentent les Fleurs du Cerisier que vous devez cueillir pendant la partie. Ils existent en six couleurs : rose, jaune, bleu clair, bleu foncé, blanc et noir.





## CARTES MAÎTRISE

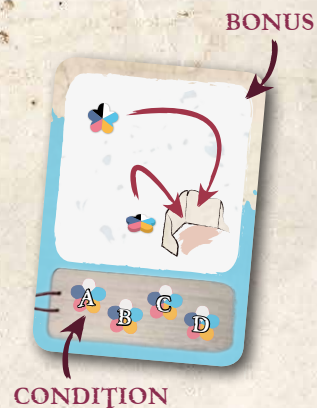
Les cartes Maîtrise représentent le bonus que vous accorde le cerisier si vous parvenez à faire preuve de votre Maîtrise, en atteignant la condition. Elles sont présentes en trois exemplaires et sont recto-verso :



FACE BLEUE  
POUR UNE PARTIE  
CLASSIQUE





FACE ROSE  
POUR UNE PARTIE  
AVANCÉE



## Mise en place

- 1 Choisissez chacun un paravent et placez-le devant vous de sorte à pouvoir lire le rappel du décompte des points de victoire.





- 2 Placez les trois cartes Maîtrise sur la face de votre choix (  ou  ) au centre de la table, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.



- 3 Placez les jetons Fleur dans le sac selon le nombre de joueurs.



Nombre de joueurs		
4	6	18 de chaque
3	5	15 de chaque

Pour une partie à 2 joueurs, rendez-vous en page 12.

- 4 Le dernier joueur ayant vu un cerisier fleurir devient le premier joueur et prend le sac devant lui.



# Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce que toutes les Fleurs du Cerisier aient été cueillies.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, effectuez ces deux actions dans l'ordre : **Cueillir des Fleurs** puis **Répartir les Fleurs**.

### 1 Cueillir des Fleurs

Prenez le sac, réalisez une Cueillette en piochant des Fleurs et placez-les sur la table. Ces Fleurs ne sont pas encore acquises, faites donc attention à ne pas les mélanger avec vos Fleurs précédemment acquises.

Lorsque vous piochez des Fleurs à votre tour, **trois règles** s'appliquent :

- ✿ Vous devez piocher un minimum de 1 Fleur à chaque tour.
- ✿ Vous pouvez piocher jusqu'à un *maximum de 3 fois* dans le sac à chaque tour.
- ✿ Vous pouvez piocher jusqu'à un *maximum de 8 Fleurs* à chaque tour.

Si, par erreur, vous piochez plus de 8 Fleurs, votre tour s'arrête immédiatement. Remplacez toutes les Fleurs ainsi cueillies dans le sac, et c'est au tour du joueur suivant.

### Réussite ou échec de la Cueillette

Après chaque pioche, vérifiez si la Cueillette est réussie. Une Cueillette est réussie si elle ne présente **aucune** de ces deux conditions :

- ✿ Vous avez cueilli 3 Fleurs de la même couleur.
- ✿ Vous avez cueilli 5 Fleurs de couleurs différentes.

Si une de ces deux conditions se réalise, vous avez été trop gourmand et votre **Cueillette est ratée**. Dans ce cas, passez directement à la phase "Répartir les Fleurs".

### EXEMPLE

Vous réalisez la première pioche obligatoire et vous piochez 2 jetons Fleur du sac : 1 Fleur bleu clair et 1 Fleur blanche. Puis vous piochez deux fleurs supplémentaires, et obtenez 2 nouvelles Fleurs blanches. Malheureusement, vous avez maintenant 3 Fleurs de la même couleur. La cueillette est ratée, car le cerisier vous estime trop gourmand. Vous devez passer immédiatement à la phase Répartir les Fleurs.





Si aucune de ces deux conditions ne se réalise, votre Cueillette est réussie. Vous pouvez alors décider :

- ❁ de vous arrêter en l'annonçant à voix haute et passer directement à la phase "Répartir les Fleurs",
- ❁ d'effectuer une deuxième pioche. Si cette Cueillette est également réussie, vous avez de nouveau le choix de vous arrêter ou d'effectuer une troisième et dernière pioche. Vous êtes obligé de vous arrêter après la troisième pioche, quoi qu'il arrive, et de passer à la phase "Répartir les Fleurs".

#### EXEMPLE

Vous réalisez la première Cueillette obligatoire et vous piochez 3 jetons Fleur du sac. Vous récoltez 1 Fleur rose et 2 Fleurs jaunes. Aucune des deux conditions n'est remplie, votre Cueillette est donc réussie. Vous décidez de réaliser une deuxième pioche et piochez 2 jetons Fleur pour obtenir 1 Fleur bleu clair et 1 Fleur rose en plus. La Cueillette est réussie. Vous décidez de vous arrêter là et passez à la phase "Répartir les Fleurs".

1<sup>re</sup> pioche :



2<sup>e</sup> pioche :



S'arrête là, Cueillette réussie !

#### Particularité des Fleurs noires



Il n'existe que 6 Fleurs noires dans le sac, et ces Fleurs fonctionnent différemment des autres. Si vous piochez une Fleur noire lors d'une Cueillette, celle-ci prend automatiquement la couleur qui remplit une des deux conditions pour faire échouer la Cueillette, si c'est possible.

#### EXEMPLE

Vous piochez 1 Fleur noire, 1 Fleur bleu foncé et 2 Fleurs roses. La Fleur noire prend automatiquement la couleur rose pour remplir la condition "3 Fleurs de la même couleur", et votre Cueillette est ratée.



#### EXEMPLE

Vous piochez 2 Fleurs noires, 1 Fleur jaune, 1 Fleur blanche et 1 Fleur bleu clair. Une des Fleurs noires prend automatiquement la couleur bleu foncé, et l'autre Fleur noire prend la couleur rose pour remplir la condition "5 Fleurs de couleurs différentes", et votre Cueillette est ratée.





## 2 Répartir les Fleurs

Pour Répartir les Fleurs cueillies lors de la phase “Cueillir des Fleurs”, vous avez la possibilité d’en placer devant et/ou derrière votre paravent. **La Répartition des Fleurs se fait différemment en fonction de la réussite ou de l’échec de votre Cueillette.**

### Cueillette ratée

Si vous avez raté votre Cueillette, réalisez les actions suivantes :

**a**

Remplacez toutes les éventuelles Fleurs noires dans le sac.

**b**

Choisissez **2 Fleurs de couleurs différentes** parmi celles que vous avez cueillies.

**c**

Placez ces 2 Fleurs **devant votre paravent.**

**d**

Remplacez toutes les Fleurs restantes dans le sac.

**Remarque** Si, parmi les Fleurs que vous avez cueillies, vous n’avez qu’une seule couleur, prenez une seule Fleur que vous placez devant votre paravent et remettez les Fleurs restantes dans le sac.



### Cueillette réussie

Si vous avez réussi votre Cueillette, réalisez les actions suivantes :

**a**

Vérifiez si vous avez **réussi à remplir une condition** parmi les trois cartes Maîtrise au centre de la table. Si c’est le cas, vous pouvez réaliser le Bonus qui vous est offert pour cette Maîtrise (cf. “Description des cartes Maîtrise” page 11).

**b**

Choisissez, si vous le souhaitez, **une couleur** parmi les Fleurs que vous avez cueillies.

**c**

Placez toutes les Fleurs cueillies de cette couleur **derrière votre paravent.**

**d**

Placez **toutes les Fleurs restantes** devant votre paravent.

**Remarque** Placer des Fleurs derrière votre paravent est optionnel. Si vous décidez de le faire, vous devez choisir une couleur et placer **toutes** les Fleurs de cette couleur derrière votre paravent. Si vous décidez de ne pas le faire, placez toutes les Fleurs cueillies devant votre paravent.



# Devant ou derrière le paravent ?

## DEVANT LE PARAVENT



Lorsque vous placez des Fleurs devant votre paravent, classez-les par couleur. Chacune des couleurs sera décomptée séparément en fin de partie.

**Plus vous aurez de Fleurs dans une couleur, plus cette couleur vous rapportera de points de victoire en fin de partie.**

### Particularité des Fleurs

**noires** : Les Fleurs noires devant votre paravent ne sont pas considérées comme une couleur, mais comme un **joker**.

À la fin de la partie, pour chaque Fleur noire devant votre paravent, vous pouvez en choisir la couleur.

#### EXEMPLE

À la fin de la partie, devant votre paravent, vous avez 2 Fleurs noires, 3 Fleurs roses et 1 Fleur bleu clair. Vous choisissez de transformer une Fleur noire en Fleur rose et une Fleur noire en Fleur bleu clair. Vous obtenez donc 4 Fleurs roses et 2 Fleurs bleu clair.



## DERRIÈRE LE PARAVENT



Lorsque vous placez des Fleurs derrière votre paravent, classez-les de la manière suivante :

- ☼ groupe Chaud : les Fleurs roses et jaunes d'un côté,
- ☼ groupe Froid : les Fleurs bleu clair et bleu foncé de l'autre.

Vous gagnez des points de victoire en fonction des majorités que vous remportez à la fin de la partie dans chacun de ces deux groupes de Fleurs. **Plus vous aurez de Fleurs par rapport aux autres joueurs, plus ces groupes de Fleurs vous rapporteront de points de victoire en fin de partie.**

### Particularité des Fleurs noires et Fleurs blanches

Les Fleurs noires et les Fleurs blanches derrière votre paravent ne sont pas considérées comme une couleur, mais comme un joker. À la fin de la partie, pour chaque Fleur noire et chaque Fleur blanche derrière votre paravent, choisissez dans quel groupe de Fleurs vous voulez les placer.

#### EXEMPLE

À la fin de la partie, derrière votre paravent, vous avez dans le groupe Chaud 3 Fleurs jaunes et 2 Fleurs roses, et dans le groupe Froid 5 Fleurs bleu clair. Vous avez également 2 Fleurs blanches et 1 Fleur noire. Vous choisissez de placer 2 Fleurs blanches dans le groupe Chaud et de placer 1 Fleur noire dans le groupe Froid. Vous avez donc 7 Fleurs dans le groupe Chaud et 6 Fleurs dans le groupe Froid.



Pour placer une Fleur noire ou une Fleur blanche dans un groupe de Fleurs, vous devez au préalable avoir au moins une Fleur de couleur dans ce groupe.

#### EXEMPLE

À la fin de la partie, derrière votre paravent, vous avez 4 Fleurs roses et 3 Fleurs jaunes dans le groupe Chaud, et vous n'avez pas de Fleurs bleu clair ni de Fleurs bleu foncé. Vous avez également 2 Fleurs noires. Comme vous n'avez pas de Fleurs dans le groupe Froid, vous êtes obligé de placer vos 2 Fleurs noires dans le groupe Chaud.





## FIN D'UN TOUR DE JEU

Lorsque vous avez Cueilli des Fleurs et Réparti ces Fleurs devant et/ou derrière votre paravent, votre tour prend fin. Le joueur suivant prend le sac et commence son tour.

## Fin de la partie et décompte des points de victoire

La partie se termine à la fin du tour où la dernière Fleur du sac a été cueillie et conservée. Comptez chacun vos points de victoire en fonction des Fleurs qui se trouvent devant et derrière votre paravent.



### DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE DEVANT LE PARAVENT

Si vous avez des Fleurs noires devant votre paravent, choisissez-en la couleur pour chacune d'entre elles et ajoutez-les aux Fleurs de cette couleur. Ensuite, pour chaque couleur, comptez le nombre de Fleurs que vous avez cueillies et marquez des points de victoire selon ce tableau :

Nombre de fleurs	Points de victoire
0	0
1	-3
2	-1
3	1
4	3
5	5
6	8
7	11
8	15
9	19
10	24

### DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE DERRIÈRE LE PARAVENT

Si vous avez des Fleurs noires et/ou des Fleurs blanches **derrrière** votre paravent, répartissez-les entre les groupes de Fleurs Chaud et Froid. Lorsque tous les joueurs ont terminé la répartition de leurs jokers, soulevez simultanément vos paravents.

#### \* Groupe Chaud

Comptez les Fleurs que vous avez dans le groupe Chaud (roses et jaunes) et comparez ce nombre avec celui des autres joueurs. Le joueur qui a le plus de Fleurs dans le groupe Chaud gagne 18 points de victoire. Ensuite, le deuxième joueur qui en a le plus gagne 10 points de victoire, et, enfin, le troisième qui en a le plus marque 8 points de victoire.

Position	Points de victoire
1 <sup>re</sup>	18
2 <sup>e</sup>	10
3 <sup>e</sup>	8



## \* Groupe Froid



Comptez les Fleurs que vous avez dans le groupe Froid (bleu clair et bleu foncé) et comparez ce nombre avec celui des autres joueurs. Le joueur qui a le plus de Fleurs dans le groupe Froid gagne 16 points de victoire.

Ensuite, le deuxième joueur qui en a le plus gagne 12 points de victoire, et, enfin, le troisième qui en a le plus marque 8 points de victoire.

Position	Points de victoire
1 <sup>re</sup>	16
2 <sup>e</sup>	12
3 <sup>e</sup>	8

## \* En cas d'égalité dans un groupe de Fleurs

En cas d'égalité sur la 1<sup>re</sup> position, additionnez les points de victoire de la 1<sup>re</sup> et de la 2<sup>e</sup> position, puis divisez ce total par le nombre de joueurs concernés par cette égalité pour obtenir leur score (arrondi à l'inférieur).

### EXEMPLE

Deux joueurs ont un total de 5 Fleurs dans le groupe Chaud et se partagent ainsi la 1<sup>re</sup> position. Leur score se calcule comme ceci :

$$\frac{(18+10)}{2} = 14$$

En cas d'égalité sur la 2<sup>e</sup> position, additionnez les points de victoire de la 2<sup>e</sup> et de la 3<sup>e</sup> position, puis divisez ce total par le nombre de joueurs concernés par cette égalité pour obtenir leur score (arrondi à l'inférieur).

### EXEMPLE

Trois joueurs ont un total de 4 Fleurs dans le groupe Froid et se partagent ainsi la 2<sup>e</sup> position. Leur score se calcule comme ceci :

$$\frac{(12+8)}{3} = 6,7$$

Arrondi à l'inférieur, leur score est donc de 6.

En cas d'égalité sur la 3<sup>e</sup> position, divisez les points de victoire attribués à la 3<sup>e</sup> position par le nombre de joueurs concernés par cette égalité pour obtenir leur score (arrondi à l'inférieur).

### EXEMPLE

Deux joueurs ont un total de 3 Fleurs dans le groupe Chaud et se partagent ainsi la 3<sup>e</sup> position. Leur score se calcule comme ceci :

$$\frac{8}{2} = 4$$

## DÉCOMPTE FINAL DES POINTS DE VICTOIRE

Additionnez vos points de victoire récoltés devant et derrière votre paravent pour obtenir votre score final. **Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.** En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.



# Description des cartes Maîtrise

Si votre Cueillette est réussie, vérifiez si vous avez fait preuve de votre Maîtrise parmi les trois cartes au centre de la table. Si c'est le cas, vous pouvez, si vous le souhaitez, effectuer le Bonus qui vous est offert pour cette Maîtrise.

**Remarque** Si vous avez atteint plusieurs conditions lors de votre Cueillette, vous ne pouvez tout de même réaliser, au choix, **qu'un seul des Bonus** qui vous sont offerts.

## Particularité des Fleurs noires

Lorsque vous vérifiez si vous avez réalisé une Maîtrise, vous pouvez considérer les Fleurs noires comme un **joker** et leur donner la couleur de votre choix.

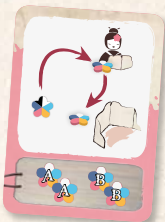
### SHIN SUMIZOME (FOND BLEU)

- **Condition** : Obtenir 2 paires de couleurs différentes parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Piochez secrètement une Fleur du sac et placez-la directement derrière votre paravent, sans la montrer aux autres joueurs.



### SAKUYA HIME (FOND ROSE)

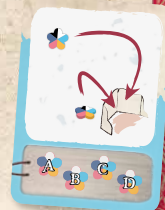
- **Condition** : Obtenir 2 paires de couleurs différentes parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Choisissez un autre joueur. Choisissez ensuite une Fleur parmi celles que vous avez cueillies ou celles qui se trouvent devant votre paravent, et échangez-la contre une Fleur se trouvant devant le paravent de ce joueur. Placez la nouvelle Fleur ainsi obtenue directement devant votre paravent.



**Remarque** Vous choisissez la Fleur que vous prenez chez l'autre joueur, mais vous ne pouvez pas choisir une Fleur noire.

### SOMEI YOSHINO (FOND BLEU)

- **Condition** : Obtenir 4 Fleurs de couleurs différentes parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Choisissez une Fleur parmi celles que vous avez cueillies ou parmi celles qui se trouvent devant votre paravent, et placez-la directement derrière votre paravent.



### KOMATSU OTOME (FOND ROSE)

- **Condition** : Obtenir 4 Fleurs de couleurs différentes parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Piochez 3 Fleurs du sac. Choisissez-en une que vous placez directement devant votre paravent, et remplacez les deux autres dans le sac.



**Remarque** Vous ne pouvez pas choisir de garder une Fleur noire et vous devez en garder une, même si aucune des Fleurs ainsi piochées ne vous convient.

### KENROKUEN KUMAGAI (FOND BLEU)

- **Condition** : Obtenir 6 Fleurs, quelle que soit leur couleur, parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Piochez 2 Fleurs du sac et choisissez, pour chacune d'elles, de la placer directement devant le paravent d'un autre joueur, devant votre paravent ou derrière votre paravent.



**Remarque** Vous pouvez placer les deux Fleurs au même endroit ou à deux endroits différents.

### KOKONOE (FOND ROSE)

- **Condition** : Obtenir 6 Fleurs, quelle que soit leur couleur, parmi les Fleurs cueillies.
- **Bonus** : Choisissez deux autres joueurs. Prenez une Fleur se trouvant devant le paravent de chacun de ces joueurs et placez-les directement devant votre paravent. Les deux Fleurs choisies doivent être de **couleurs différentes**.



**Remarque** Vous choisissez la Fleur que vous prenez chez chacun des deux autres joueurs, mais vous ne pouvez pas choisir une Fleur noire.



## Variante 2 joueurs

À deux joueurs, la partie se déroule selon les règles standards d'une partie à 3 ou 4 joueurs, à l'exception de ces quelques points.

### MISE EN PLACE

Placez 4 Fleurs noires et 13 Fleurs de chaque autre couleur dans le sac. Piochez ensuite 3 Fleurs dans le sac **sans les regarder ni les montrer à l'autre joueur**, et replacez-les dans la boîte de jeu. Ces 3 Fleurs ne seront pas utilisées pendant la partie.

### CARTES MAÎTRISE



Seule la carte Maîtrise "KoKonoe" fonctionne différemment dans une partie à deux joueurs : si vous décidez d'effectuer son Bonus, prenez 2 Fleurs se trouvant devant le paravent de votre adversaire et placez-les devant votre paravent. Les deux Fleurs choisies doivent être de couleurs différentes.

**Remarque** Vous choisissez les Fleurs que vous prenez chez votre adversaire, mais vous ne pouvez pas choisir une Fleur noire.

### DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE DERRIÈRE LE PARAVENT

Pour chaque groupe de Fleurs (Chaud et Froid), le joueur ayant le plus de jetons Fleur reçoit les points de victoire de la 2<sup>e</sup> position, tandis que le joueur ayant le moins de jetons Fleur ne reçoit aucun point de victoire.



### CRÉDITS

Auteur : **Hinata Origuchi**

Illustrateur : **Sylvain Sarrailh**

Chef de projet : **Ludovic Papaïs**

Rédactrice : **Virginie Gilson**

Graphistes : **Mélanie Walryck & Fred Derlon**

SUIVEZ-NOUS SUR



© 2018 IELLO. Tous droits réservés  
IELLO - 9, av. des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT

[www.iello.com](http://www.iello.com)