

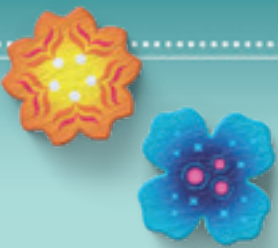
EN

10+
2-4
50'

GLOOMIES



Ravensburger



The Gloomies

are little creatures from a distant galaxy who love colorful flowers. You take on the roles of garden Gloomies who are responsible for growing and harvesting these flowers. Your little helpers will help you.

You can then decorate other Gloomies - or yourself - with the flowers you have harvested.

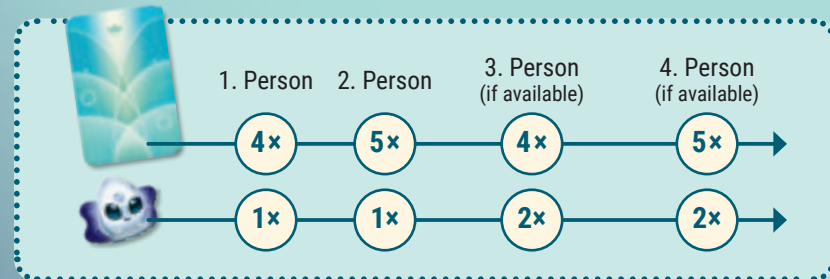


Game Components

- 1 A board consisting of the game box with insert and 2 layers.
- 2 A flower storage bowl consisting of 3 parts
- 3 60 wooden flowers
(18 × moon lily, 15 × orbit flower, 15 × sun thistle, 12 × galaxy poppy)
- 4 60 flower cards
(14 × moon lily, 12 × orbit flower, 12 × sun thistle, 8 × galaxy poppy, 14 × jokers with 2 flower types each)
- 5 16 order cards
- 6 24 double-sided round bonus tiles (purple/turquoise)
- 7 20 "little helpers"
(Note: The different shapes have no meaning in the game. All little helpers are used in the same way)
- 8 12 "Stardust" counters
- 9 48 victory point chips (with the values 1, 3, 5, 10, 25 and 50)
- 10 4 double-sided game aids (purple/turquoise)

Setup

- A Take all the components out of the box. Then assemble the **board in the box**: Place the layer without holes into the box insert first. Then place the level with holes on top. *For more variety, you can rotate and turn the lower layer as you wish for each game.*
- B Place all **60 flowers** in the storage bowl and place it next to the board.
- C Turn all **24 bonus tiles** to **purple** and form 8 stacks of any 3 tiles. Place these stacks (**purple sides** facing up) in the 8 indentations on the **purple edge of the board**. The indentations on the **turquoise edge** opposite remain empty.
- D Shuffle and stack the **16 order cards** face down. Place 3 orders **face up** next to the stack.
- E Shuffle the **60 flower cards** and stack them face down. Place 3 cards **face up** next to the stack.
- F Take **1 game aid** each and place it in front of you with the **purple side** facing up. Decide who will go first (*e.g. who gave the flowers last*). Depending on where you sit in the order of play, you draw a certain number of flower cards from the from the face-down stack and receive little helpers as follows:

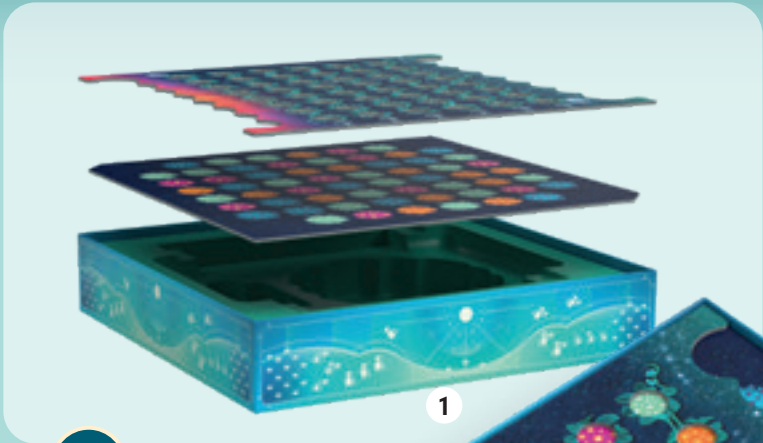


Keep your flower cards hidden in your hand. Store the little helpers next to your playing aid.

- G All the remaining components—the remaining Little Helpers, victory point chips, and stardust counters—should be set to one side as a general supply pile.



Example setup for 3 players



A

1

E

4



10

C

6

6

B

3

2

D

5

G

9

7



10

F

10



8

G



3

Overview

A game of Gloomies consists of two stages. In the first stage, "**Growing**", you play cards to place flowers in the holes on the board. The stage ends as soon as every hole in the board before the white line is filled. You then receive victory points for the flower cards you have played to grow flowers. The more cards, the more points!

This is followed by the second stage "**Harvesting**". You can use your previously played cards again to remove the flowers from the board.

As soon as the board has been harvested up to the line, the stage ends and so does the game. You then receive points again, this time for your harvested flowers and completed orders.

You also have the chance to receive a bonus every turn. Among other things, this will give you access to orders and stardust counters, which can earn you additional victory points.

Whoever has collected the most points after both stages wins!

Phase 1: Growing

You take turns. Each turn consists of three steps:

1. First, you play up to 3 cards from your hand to grow flowers in the holes on the board.
2. You can then receive a bonus, depending on the last flower you planted.
3. Finally, you take 1 or 2 new flower cards from those placed face up.

Then it is the next person's turn in clockwise direction. You take turns until all the holes on the board have been filled up to the white line. Then phase 1 ends and the first scores are counted.

A turn in detail

1. Playing cards and growing flowers

The board is divided into 6 rows of flowerbeds, each with 8 holes. Each turn, you select exactly 1 row in which you want to grow flowers. Then you play up to 3 flower cards from your hand to plant the same number of holes in this row. The cards played must match the types of flowers that can be seen in the holes.

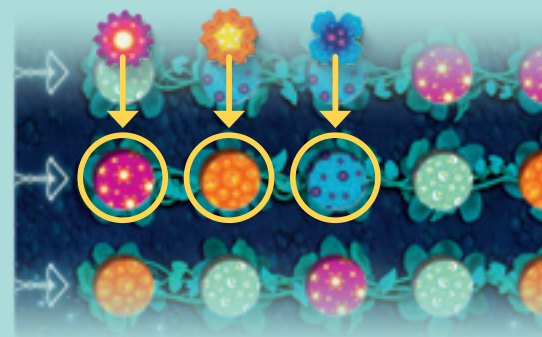
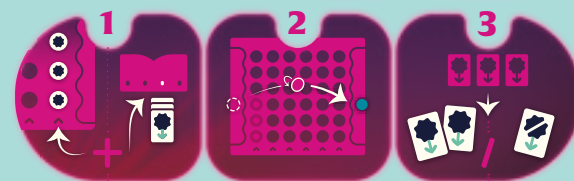
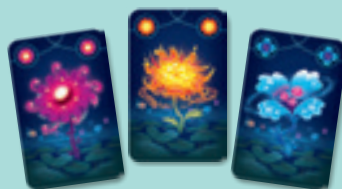
You always start at the edge of the board with the arrows (see illustration). From there, plant the first free holes in a straight line in the direction of the arrows.

Important: Switching between rows or skipping holes is not permitted.



Notes:

- You can use the **jokers** as one **or** the other type of flower when playing, but only for 1 hole at a time.
- The white line on the playing field is not an obstacle. Holes behind the line can be filled in the same way as those before it.
- You can always play **fewer cards** if you do not have or do not want to play 3 matching cards. If you do not play any cards in a turn, skip step 2 on your turn and go straight to step 3. To compensate, you receive 1 little helper from the pile.



Planting direction →

THE LITTLE HELPERS - PART 1



You can put as many little helpers back into the pile as you like when growing flowers. You may play 1 additional card for each helper you put back in this way to plant another hole in the selected row. Of course, these additionally played cards must also match.



Example 1:

You have two **orbit flowers**, a **galaxy poppy** and a **moon lily** in your hand.

In **row 1**, you could plant the first two holes by playing an **orbit flower** and the **poppy**. You cannot play in **row 2**, as you need a **sun thistle** for the first hole.

In **row 3**, you could play the maximum number of cards (**moon lily** and 2x **orbit flower**) and plant 3 holes. If you use a little helper, you could even play your fourth card (**galaxy poppy**) and plant the fourth hole as well.

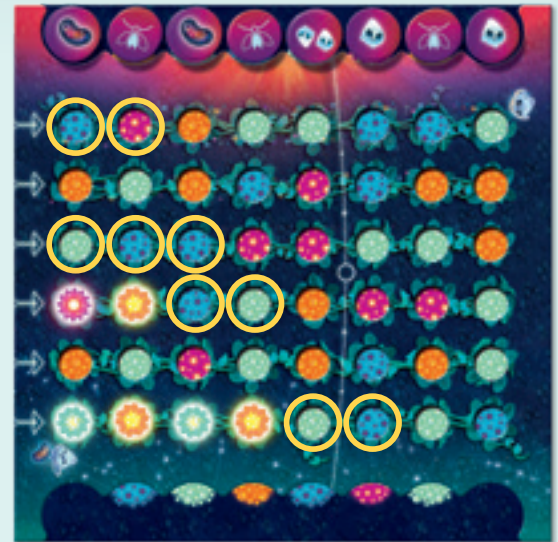
There are already flowers in **row 4**. If you choose this row, start at the first free hole after the flowers. You could play an **orbit flower** and then the **moon lily**.

You cannot play in **row 5**. Two of your cards must match in **row 6** again. The fact that you play beyond the white line is irrelevant.



Cards in your hands

- Row 1 →
- Row 2 ↯
- Row 3 →
- Row 4 →
- Row 5 ↯
- Row 6 →



Example 2:

On your next turn, you only have two cards in your hand: a **galaxy poppy** and a **joker**, which you can use either as an **orbital flower** or as a **sun thistle**.

In **row 1**, you could plant 2 holes if you use the joker as an **orbit flower**.

Rows 2 and 4 require **moon lilies** next, you cannot play there.

In **row 3**, your joker is useless, but you could play the **poppy**.

In **row 5**, you could play your joker as a **thistle**. However, it would not be possible to plant a second hole in the row, as you can only use the joker for 1 hole.

You could also play the joker in **row 6**.



Cards in your hands

- Row 1 →
- Row 2 ↯
- Row 3 →
- Row 4 ↯
- Row 5 →
- Row 6 →



Once you have decided on a row and played up to 3 cards, fill the planted holes with matching flowers from the storage bowl. Place your played cards sorted by flower type at the bottom of your playing aid. In the first round of scoring, you receive victory points for these cards.



Important: Played jokers must be placed with the type of flower, you planted with the joker.



2. Receiving a bonus

If you have grown **at least one** flower, you can receive a bonus. To do this, check the position of the **last flower** you placed on the board during your turn (= the one furthest away from the edge of the board with the arrows). The bonus you receive depends on the **column** of the hole in which you placed this flower. If there is a flower in **same column** there is at least one **purple bonus tile** on the edge of the board, you receive the bonus of the top tile. If all 3 tiles in the column are already gone, you get nothing.

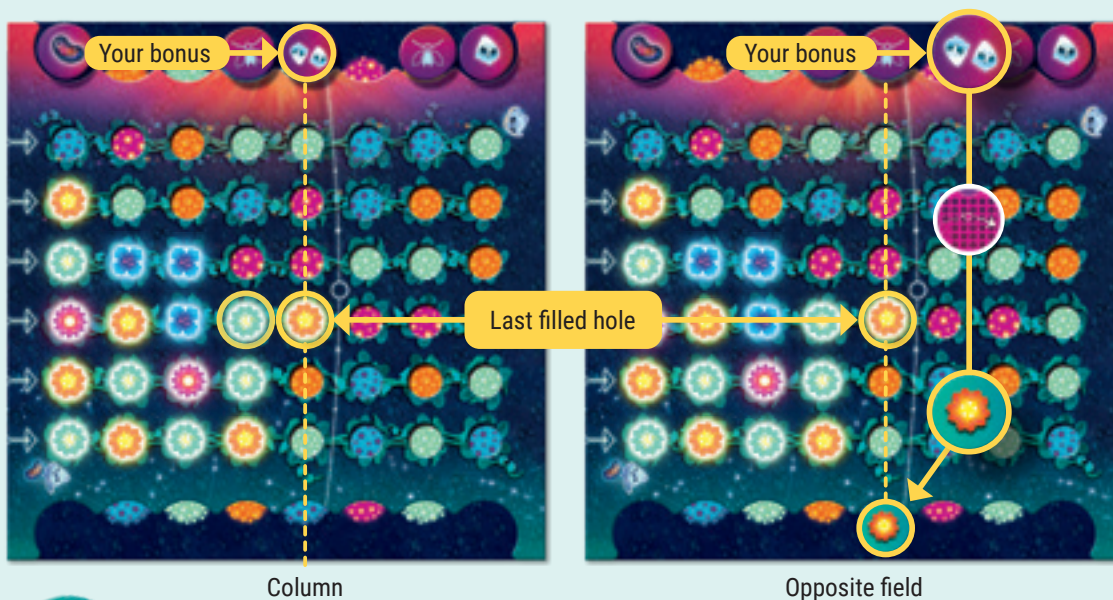


The purple bonus tiles

Stardust: Take 1 stardust from the pile. You can collect as many as you like. The more stardust counters you have, the more victory points you receive in the two scorings (see game aid).

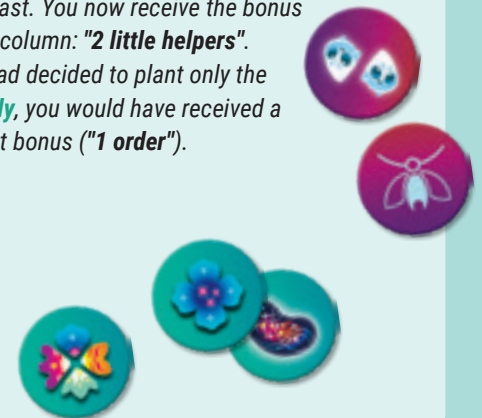
1 or 2 little helpers: Take the number of Little Helpers shown on the tile from the pile. You can collect as many as you like and use them on the same turn in step 3 "Draw" (see next page).

Order: Take one of the 3 face-up order cards of your choice. Then refill the display. Collect the orders you have taken face up in front of you.



Example:

On your turn, you have planted a **moon lily** and a **sun thistle** in row 4. As you always fill the holes in the direction of the arrow, you placed the **thistle** last. You now receive the bonus for this column: **"2 little helpers"**. If you had decided to plant only the **moon lily**, you would have received a different bonus (**"1 order"**).



After you have received your bonus, flip this bonus tile over to the **turquoise side**, and move it to the opposite side **turquoise bonus space** in the same column. If there are already tiles there, place the new tile on top of the stack.



Either: 2 regular cards

Or:
1 joker

3. Drawing cards

At the end of your turn, you take new flower cards from the **cards displayed face-up**. Drawing from the face-down stack is not permitted. **You may take either 1 joker or 2 regular cards** - provided the corresponding cards are available. After each card you take, immediately turn over a new card from the stack and lay it face up. *If you run out of cards during the course of the game, continue playing as normal and simply skip step 3 in your turn.*

Tip: In phase 1, each card is worth one point, but in phase 2, the four flower types have different values: **Moon lilies** count for 1 point, **Sun thistles** and **Orbit flowers** 2 each, **Galaxy poppy** 3. The more valuable a type of flower is, the rarer its cards are. To plan ahead as cleverly as possible, not only collect rare cards, but also pay attention to your orders: You need matching flower cards to be able to fulfill them later.

End of stage 1

Stage 1 ends after the turn in which the board area between the arrows and the white line has been completely filled with flowers. It does not matter how many flowers are already beyond the line. Whoever ends the stage completes the entire turn (including receiving bonuses and drawing cards).

This is followed by the first round of scoring:

- Each person receives **1 victory point for each flower card played** that is attached to their game aid. Cards remaining in your hand are not worth any points, but you keep them for stage 2.
- Important:** With **4 or more cards of one type of flower** these count double. All cards of this flower type are then worth 2 victory points.

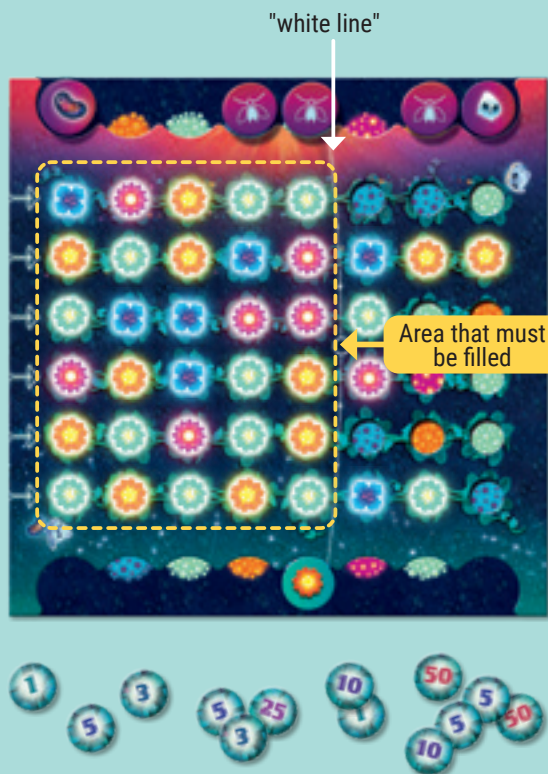


If you are playing with two players, then you need **6 or more** cards of one type of flower so that they count double.

- In addition, each person receives victory points according to the amount of **stardust counters** they have collected. You can also find the corresponding table in the game aid.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 stardust = 1 victory point,
2 stardust = 3 victory points,
3 stardust = 5 victory points,
etc.



THE LITTLE HELPERS

- PART 2

When picking up cards in step 3, you can also return any number of little helpers to the supply. You may take **1 additional (regular) card** for each little helper you put back. You can also return 2 little helpers at once to take **1 additional joker**.

Notes:

- A mixture is also allowed: You can put back 1 little helper to pick up another joker after taking a regular card.
- After each card you take, you can decide again whether you want to put back more little helpers to take even more cards.



Take **victory point chips** from the pile to match the value of points you have collected. Store the chips next to your game aid. You can keep them hidden if you like.

Scoring example:

In a three-player game, you played the following cards in phase 1:
2x **galaxy poppy**, 4x **sun thistle**, 3x **orbital flower** and 5x **moon lily**. Your **thistles** and **lilies** count twice, as you have four or more cards of both colors on display.

This gives you 23 victory points for your cards.
Add the points for your stardust counters to this.
You take victory point chips worth 28 from the pile according to your total.



Setting up stage 2

After you have got your score, carry out the following steps.

1. Remove all materials from the game that are no longer needed in phase 2:
 - All remaining **purple bonus tiles** that are not on the **turquoise side** turned to the turquoise side
 - The remaining flower cards in the stack and the remaining orders in the supply
2. Turn your game aids over to the **turquoise side**.
3. Now create your **personal flower card stack for stage 2**. Your stack consists of the cards that were placed next to your game aid and the cards remaining in your hand. Shuffle these cards and place them in a **face-down stack** to the left of your game aid.
4. Finally, draw the top **4 flower cards** from your personal stack into your hand. Now stage 2 can begin!
Keep your little helpers and collected stardust for stage 2.



Stage 2: Harvesting

You continue playing in clockwise order, starting with the person whose turn would have been next in stage 1. In stage 2, each turn also consists of three steps that are similar to the previous phase:

1. First, you play up to 3 cards from your hand to harvest flowers from the board.
2. Then you can receive a bonus, depending on the last flower you harvested.
3. Finally, you draw 2 new cards from your personal stack.

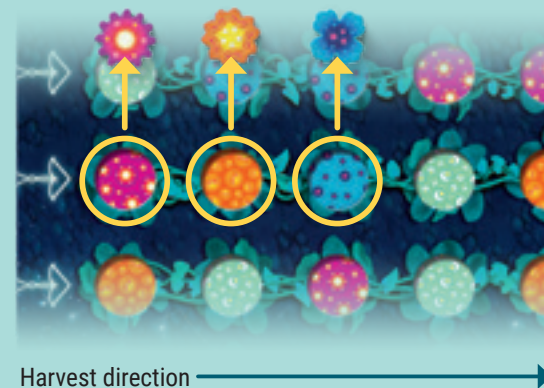
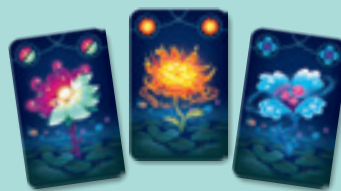
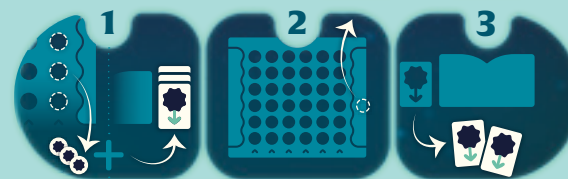
Stage 2 ends when all the flowers up to the white line have been harvested. Then the second scoring follows. the game is then over.

A turn in detail

1. Play cards and harvest flowers

You harvest flowers in the same way as you planted them in phase 1. Select **exactly 1 row** each turn and also start at the edge of the board with the arrows (not opposite!). Just as in phase 1, you can play **up to 3 matching cards** to harvest the first available flowers one after the other. Even in phase 2, you are **not allowed** to change rows or skip flowers.

Hint: The jokers work in exactly the same way as in phase 1. Of course, you don't have to remember which type of flower you used them for before, but can choose again when you play them. Place the cards you have played as a face-up discard pile to the right of your playing aid. They do not play a role in the second scoring, so you do not have to sort them.



THE LITTLE HELPERS - PART 3

They also help you harvest flowers. For each little helper you put back into the supply when harvesting, you may play 1 additional card to harvest another matching flower from your chosen row. As in phase 1, if you have not played a single card in your turn, you may take 1 helper from the supply to compensate.



Take the harvested flowers from the holes on the board. **You must immediately decide where you want to place each individual flower.** If you harvest several flowers at once, you can place them anywhere you like.

Either: On your collected orders

Each order requires the combination of flowers shown on it. You do not have to deliver all the flowers in one go and can work on several orders at the same time.

Place the flowers on the indicated dots to decorate the Gloomies.

In the second scoring phase, you receive the victory points (top left) of all orders that you have **completely** filled with flowers. However, if an order is not completely filled, it scores 0 points.

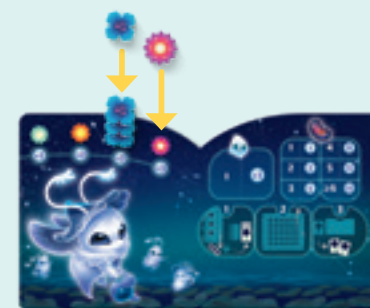


Or: On your game aid

Don't have any orders or don't want to take any risks? Then you can place harvested flowers on your game aid and decorate yourself with them.

You can stack any number of flowers of each type on your playing aid.

At the end of the game, each flower that you have placed here scores victory points according to its type (*moon lily* = 1 point, *orbital flower* and *sun thistle* = 2 points each, *galaxy poppy* = 3 points).



Important: Once you have placed flowers, you may no longer move them. Neither from one order to another, nor to your game aid or vice versa.

2. Receiving a bonus

You can also receive a bonus in phase 2. As in phase 1, this depends on the position of the **last flower** you harvested in your turn. Is there at least one **turquoise bonus tile** in **the same column**? Then you receive the bonus of the top tile. Then remove the tile from the game.

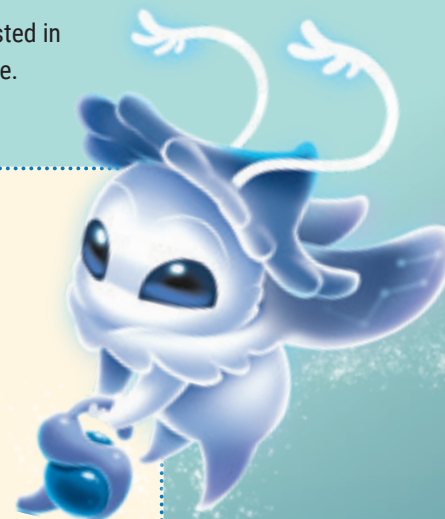


The turquoise bonus tiles

Stardust: Take 1 stardust from the pile. In the second scoring, you will once again receive victory points for your collection. Note that you do not need more than 6 stardust to score the maximum points.

Bonus flower: Receive an additional flower of the depicted type from the storage bowl. Just like your harvested flowers, you must immediately place them on an order or your game aid. If there are no more flowers of this color in the supply, you are out of luck and receive nothing.

Joker flower: Gain 1 flower of your choice from the supply bowl.



Example:

You start your turn with the cards shown. As you do not have a **moon lily**, you cannot harvest anything in **rows 3 and 6**. You can only harvest 1 flower in **rows 4 and 5**. In addition, your bonus would no longer apply, as there is no **turquoise bonus tile** in either column.



Cards in your hands

Consequently, **rows 1 and 2** are probably your best options. If you were to play an **orbit flower**, the **galaxy poppy** and your joker as a **sun thistle** in **row 1**, you could harvest 3 flowers, but you would not receive a bonus either. You could therefore decide to play only 2 cards here. You would then plant the **galaxy poppy** as the last flower and receive an additional **poppy** from the supply as a bonus.

In **row 2**, on the other hand, you would still have a selection of different bonuses at your disposal. Depending on whether you want to secure stardust or more flowers, you could play two or three cards here. If you still have little helpers, your hand cards would even allow you to play the joker as a **thistle**.

Row 1 →

Row 2 →

Row 3 ↯

Row 4 →

Row 5 →

Row 6 ↯



3. Draw cards

At the end of your turn, you draw **exactly 2 cards** from your personal deck and take them into your hand. It does not matter whether you draw jokers or regular cards.

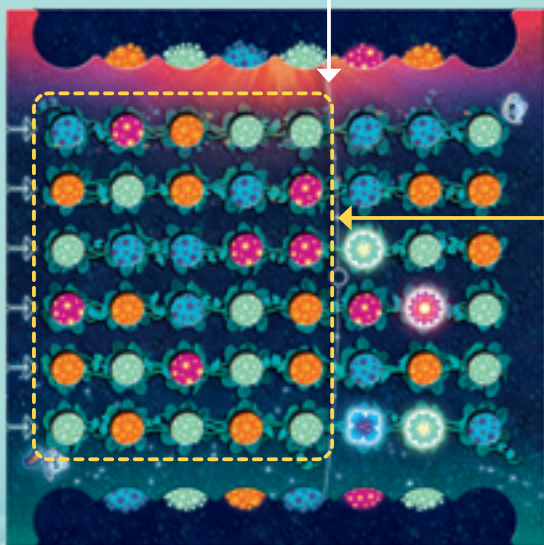
If your deck is empty, you skip step 3 in your turn and continue playing with the cards remaining in your hand.

THE LITTLE HELPERS - PART 4

You can also return any number of little helpers to the supply when drawing in phase 2. For each little helper you put back, you may draw 1 additional card from your pile. After each card you draw, you can decide again whether you want to put back any more little helpers you want to put back.



"white line"



Area that must be empty again

End of phase 2

Phase 2 ends after the turn in which the area between the arrows and the white line has been completely harvested (i.e. there are no more flowers there). It does not matter how many flowers are still behind the line. Whoever completes the phase still receives the bonus, but can skip step 3 "Draw cards".

Notice:

In rare cases, you may not be able to play or draw cards during your turn because your pile has already been used up. In this case, you receive 1 helper as usual to compensate and must hope that the playing field changes before your next turn. **If all players are unable to play any more cards in succession, phase 2 also ends.**

This is followed by the second scoring phase:

- Each person receives victory points according to the **flowers on their game aid**. Each **moon lily** on the playing aid is worth 1 point. **Orbit flowers** and **Sun thistles** are worth 2 points each, each **Galaxy poppy** 3.

- The victory points of supplied orders are added to this. If flowers are still missing from an order (or the wrong ones have been placed on it), neither the order nor the flowers on it are worth any points.



= 7 points

= 0 points

There is no penalty for orders that you have not started.

- Each person then receives victory points again according to the **stardust** they have collected. Count both your stardust from phase 1 and any newly collected stardust from phase 2. The scoring table is identical to the first scoring.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

Reminder: *If you have collected more than 6 stardust, you will still only receive the maximum 15 victory points.*

- Finally, each person receives 1 victory point for each **helper** that was not returned to the supply.



Take more **victory point chips** from the supply and add up your points from the first scoring.

The player with the most victory points wins!

In the event of a tie, the player who has completed more orders wins. If there is still a tie, the player with the most valuable order wins. If there is another tie, the players involved win together.

Scoring example:

First you receive victory points for the **flowers on your game aid**:

6 points for your **orbit flowers**, 6 points for the **galaxy poppy** and 1 point for the **moon lily**.

You have **completed two orders** and receive a total of 20 points for them.

You do not receive any points for the **third order** as you have not fully supplied it with flowers. Finally, you receive 8 points for your stardust (3 from phase 1 and 1 from phase 2) and 2 points for your other little helpers. you have now scored 43 points in the second scoring phase.

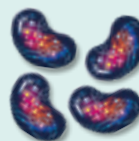


Flowers on the game aid:

$1 \times 1 \text{ Point} / 3 \times 2 \text{ points} / 2 \times 3 \text{ points}$
= 13 points



Orders:



4 stardust
= 8 points



2 little helpers
= 2 points

7 points + 13 points + 0 points
= 20 points

Together with your 28 points from the first scoring phase, this gives you a respectable **total of 71 victory points**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH - Postfach 24 60 - D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Author: Filippo Landini

Illustration: Justin Chan

Art direction: Chiara Bellavite with Sophie Wegwart

Instruction design: KniffDesign

Editor: Daniel Greiner



FR

10+



50'

GLOOMIES



Ravensburger

Les Gloomies

sont de petites créatures venant d'une galaxie lointaine qui adorent les fleurs colorées.
Vous incarnez un jardinier Gloomies, chargé de planter et de récolter des fleurs.

De Jeunes Apprentis vous aideront.

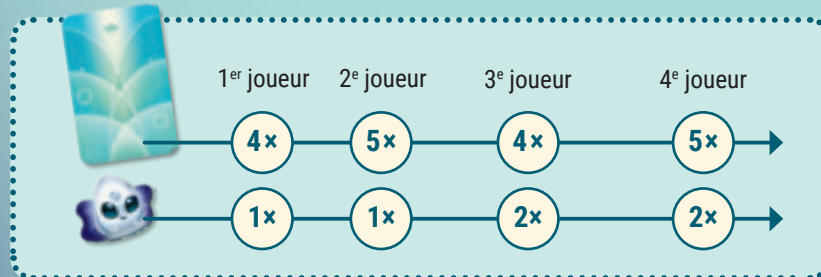
Vous pourrez alors décorer d'autres Gloomies (ou vous-mêmes) avec les fleurs récoltées.

Contenu

- 1 2 plateaux de jeu (l'un troué, l'autre plein). Ces deux plateaux seront placés dans la boîte.
- 2 Un bac à fleurs (en 3 parties).
- 3 60 fleurs en bois
(18 × Lis Lunaire, 15 × Fleur Orbitale, 15 × Chardon Solaire, 12 × Coquelicot Galatique)
- 4 60 cartes Fleur
(14 × Lis Lunaire, 12 × Fleur Orbitale, 12 × Chardon Solaire, 8 × Coquelicot Galatique, 14 × Joker vec 2 sortes de fleurs)
- 5 16 cartes Commande
- 6 24 jetons ronds Bonus double-face (violette / turquoise)
- 7 20 « Jeunes Apprentis »
(Remarque : les différentes formes n'ont aucune importance dans le jeu. Tous les Jeunes Apprentis sont utilisés de la même manière).
- 8 12 jetons Poussière d'Étoile
- 9 48 jetons de points de victoire (avec les valeurs 1, 3, 5, 10, 25 et 50)
- 10 4 aides de jeu double-face (violette / turquoise).

Mise en place

- A Sortez tous les éléments de la boîte. Installez les **plateaux dans la boîte** : Commencez par placer le plateau sans trous dans le calage de la boîte, puis le plateau troué par-dessus. *Pour varier les plaisirs, vous pouvez faire pivoter le plateau du dessous à votre convenance à chaque partie.*
- B Placez les **60 fleurs** dans le bac et gardez-le à proximité du plateau.
- C Retournez les **24 jetons Bonus** sur leur face **violette** et formez 8 piles de 3 jetons. Glissez ces piles (**faces violettes** vers le haut) dans les 8 encoches sur le bord **violet** du plateau. Les encoches sur le **bord turquoise** à l'opposé restent vides.
- D Mélangez les **16 cartes Commande** et formez une pioche, face cachée. Retournez les 3 premières cartes, **face visible**, à côté de la pile.
- E Mélangez les **60 cartes Fleur** et formez une autre pioche face cachée. Là encore, retournez les 3 premières, **face visible**, à côté de la pile.
- F Placez chacun **une aide de jeu** devant vous, **face violette** visible. Déterminez qui commence (*par ex. Le dernier joueur* à qui on a offert des fleurs*). Chacun de vous reçoit un nombre variable de cartes Fleur et de Jeunes Apprentis, selon l'ordre de jeu.

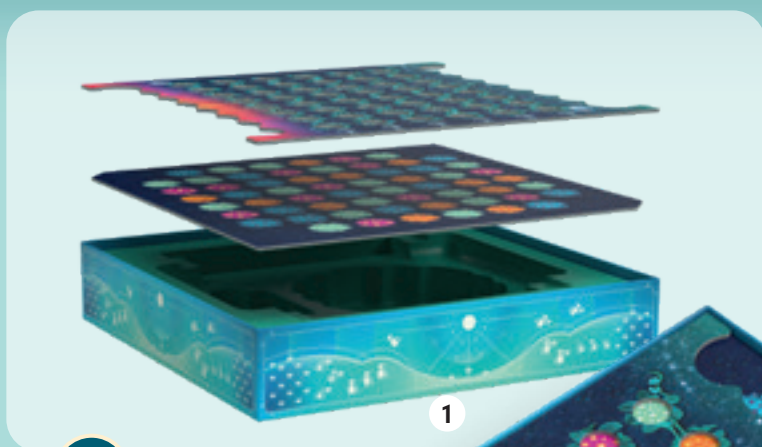


Ces cartes Fleur constituent votre main et doivent rester à l'abri du regard des autres. Gardez vos Jeunes Apprentis à proximité de votre aide de jeu.

- G Formez une réserve générale avec tout le reste du matériel : les Jeunes Apprentis non distribués, les jetons Points de Victoire et les jetons Poussière d'Étoile.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs



A

1



E

4



3.



10



6

C

6



B

2

3



D

5

5



9

G

7



10

1.



8

G

F

10



2.

10



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Aperçu du jeu

Gloomies se déroule en deux phases distinctes. Au cours de la première phase « **Plantation** », vous jouez des cartes pour planter des fleurs dans les trous du plateau. Cette phase est terminée dès que tous les trous avant la ligne blanche sont remplis. Vous marquez alors des Points de Victoire (PV) pour les cartes Fleur que vous avez jouées durant la plantation. Plus vous jouez de cartes, plus vous marquez de points !

Vous enchaînez ensuite avec la seconde phase « **Récolte** ». Vous pouvez alors de nouveau utiliser les cartes jouées lors de la première phase pour retirer les

fleurs du plateau. Dès que toutes les fleurs situées avant la ligne blanche ont été récoltées, la seconde phase est terminée et la partie s'arrête. Vous marquez alors de nouveaux Points de Victoire, cette fois-ci pour les fleurs que vous avez récoltées, ainsi que pour les commandes réalisées.

Vous avez également la possibilité de gagner des bonus à chaque tour. Ils vous permettront, entre autres, d'obtenir des Commandes ou des jetons Poussière d'Étoile, vous assurant des Points de Victoire supplémentaires.

Le vainqueur sera celui d'entre vous qui totalisera le plus de Points de Victoire à l'issue des deux phases !

1ère phase : Plantation

À votre tour de jeu, suivez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Tout d'abord, jouez jusqu'à 3 cartes de votre main pour planter des fleurs dans les trous du plateau.
2. Ensuite, gagnez un éventuel bonus selon la position de la dernière fleur plantée.
3. Pour finir, Choisissez 1 ou 2 nouvelles cartes Fleur parmi celles disponibles face visible.

Ensuite, c'est à votre voisin de gauche de suivre ces 3 étapes. Vous continuez à jouer chacun votre tour jusqu'à ce que tous les trous avant la ligne blanche aient été remplis. La 1^{re} phase est terminée dès que vous avez tous gagné vos Points de Victoire (voir ci-dessous).

Les 3 étapes en détail

1. Jouez des cartes et plantez des fleurs

Le plateau est divisé en 6 rangées de fleurs, comportant chacune 8 trous.

À chaque tour, choisissez 1 rangée dans laquelle vous souhaitez planter des fleurs. Ensuite, jouez alors jusqu'à 3 cartes de votre main pour planter le nombre équivalent de fleurs dans la rangée choisie. Les cartes jouées doivent correspondre aux types de fleurs qui apparaissent dans les trous.

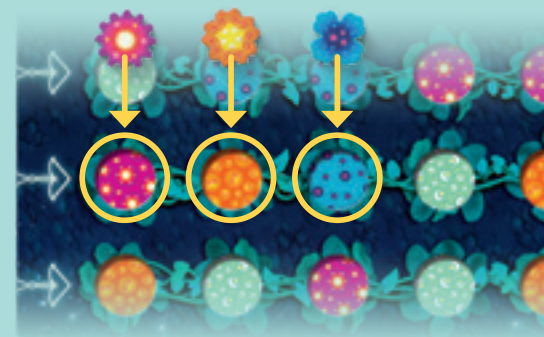
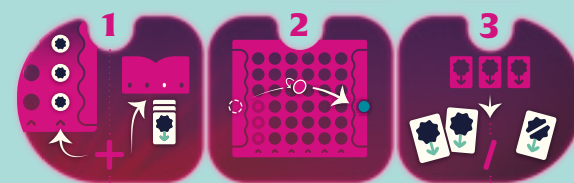
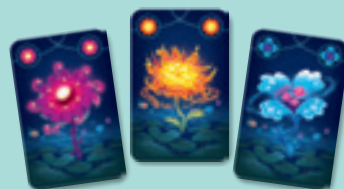
Vous partez toujours du bord indiqué par une flèche (voir illustration). À partir de là, plantez vos fleurs en commençant par le premier trou libre, dans la direction indiquée par la flèche.

Important : vous n'avez pas le droit de changer de rangée, ni de sauter des trous.



Remarques :

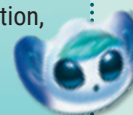
- Si vous jouez un **Joker**, vous pouvez choisir l'une **ou** l'autre des deux fleurs représentées, mais pour 1 seul trou à la fois.
- La ligne blanche sur le plateau n'est pas un obstacle. Vous pouvez planter des fleurs au-delà, selon les mêmes conditions qu'avant la ligne.
- Vous pouvez parfaitement jouer **moins de 3 cartes** si vous n'en avez pas assez qui conviennent ou si vous préférez les garder. Si vous ne jouez aucune carte à l'étape 1, sautez l'étape 2, et passez directement à l'étape 3. En compensation, vous gagnez 1 jeton Jeune Apprenti de la réserve.



Orientation de la plantation →

LES JEUNES APPRENTIS - PARTIE 1

À l'étape 1 de votre tour (Jouez et plantez des fleurs), vous pouvez dépenser autant de jeton Jeune Apprenti que vous souhaitez. Pour chaque Jeune Apprenti que vous jouez, vous pouvez jouer 1 carte supplémentaire de votre main pour planter dans un autre trou dans la rangée choisie. Cette carte doit répondre aux mêmes règles que les précédentes pour la plantation d'une fleur.



Exemple 1 :

Vous possédez 2 **Fleurs Orbitales**, 1 **Coquelicot Galactique** et 1 **Lis Lunaire** dans votre main.

Vous pourriez planter dans la **rangée 1** en jouant une **Fleur Orbitale** et le **Coquelicot Galactique**. Vous ne pouvez pas planter dans la **rangée 2** car le premier trou exige une carte **Chardon Solaire**.

La **rangée 3** vous permet de planter le plus de fleurs (1 **Lis Lunaire** et 2 **Fleurs Orbitales**) dans 3 trous. Avec l'aide d'un Jeune Apprenti, vous pourriez même jouer votre 4^e carte Fleur (1 **Coquelicot Galactique**) et fleurir aussi le 4^e trou.

Il y a déjà des fleurs dans la **rangée 4**. Si vous choisissez celle-ci, commencez à planter dans le premier trou libre après ces fleurs. Vous pourriez alors jouer une **Fleur Orbitale** et le **Lis Lunaire**.

Vous ne pouvez pas jouer dans la **rangée 5**. Dans la **rangée 6**, vous pourriez également jouer 2 cartes. Le fait que vous plantiez après la ligne blanche n'a aucune importance.



Les cartes en main

Rangée 1 →

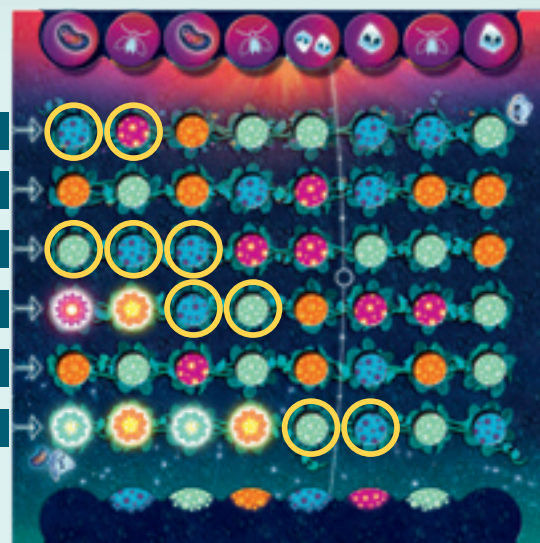
Rangée 2 ↯

Rangée 3 →

Rangée 4 →

Rangée 5 ↯

Rangée 6 →



Exemple 2 :

À votre prochain tour, il ne vous reste que 2 cartes en main : un **Coquelicot Galactique** et un **Joker** que vous pouvez utiliser soit en tant que **Fleur Orbitale** ou **Chardon Solaire**.

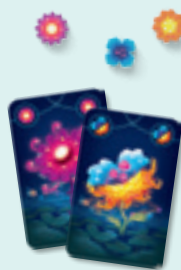
Dans la **rangée 1**, vous pourriez planter 2 fleurs si vous utilisez votre **Joker** comme **Fleur Orbitale**.

Les rangées **2 et 4** nécessitent un **Lis Lunaire** en premier ; vous ne pouvez donc pas planter là.

Dans la **rangée 3**, votre **Joker** ne servirait à rien, mais vous pourriez jouer le **Coquelicot**.

Dans la **rangée 5**, tu pourrais jouer ton **joker** comme un **chardon**. mais vous ne pourriez pas y planter d'autre fleur car le **Joker** ne vous permet de ne remplir qu'un seul trou.

Vous pourriez également jouer votre **Joker** dans la **rangée 6**.



Les cartes en main

Rangée 1 →

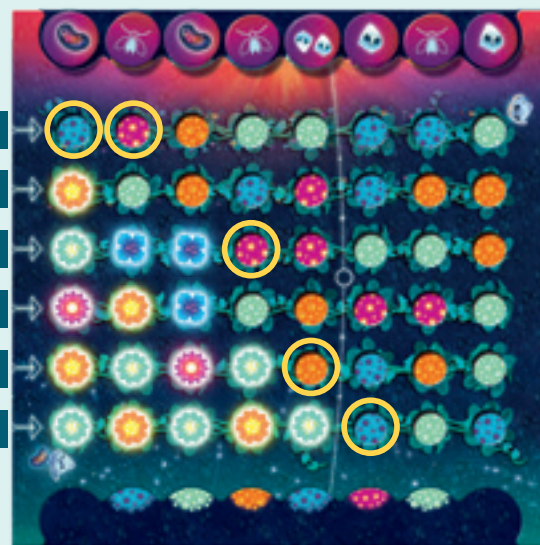
Rangée 2 ↯

Rangée 3 →

Rangée 4 ↯

Rangée 5 →

Rangée 6 →



Une fois que vous avez choisi une rangée et joué jusqu'à 3 cartes, remplissez les trous correspondant avec les fleurs du bac. Triez les cartes que vous avez jouées par type et placez-les en colonne sous votre aide de jeu. Durant la première phase, vous marquez des Points de Victoire pour ces cartes.



Remarque : Si vous avez utilisé un **Joker**, placez-le dans la colonne correspondant à la fleur qu'il vous a permis de planter.



2. Gagnez un bonus

Si vous avez planté **au moins une fleur**, vous pouvez gagner un bonus. Vérifiez la position de la **dernière fleur** que vous avez placée sur le plateau au cours de votre tour (la plus éloignée du bord avec les flèches). Le bonus que vous gagnez dépend de la **colonne** dans laquelle vous avez placé cette fleur. S'il reste au moins un **jeton Bonus violet** au bord du plateau, dans **la même colonne** que votre fleur, vous gagnez le 1er jeton de cette pile. Si les 3 jetons ont déjà été attribués, vous ne gagnez aucun bonus.

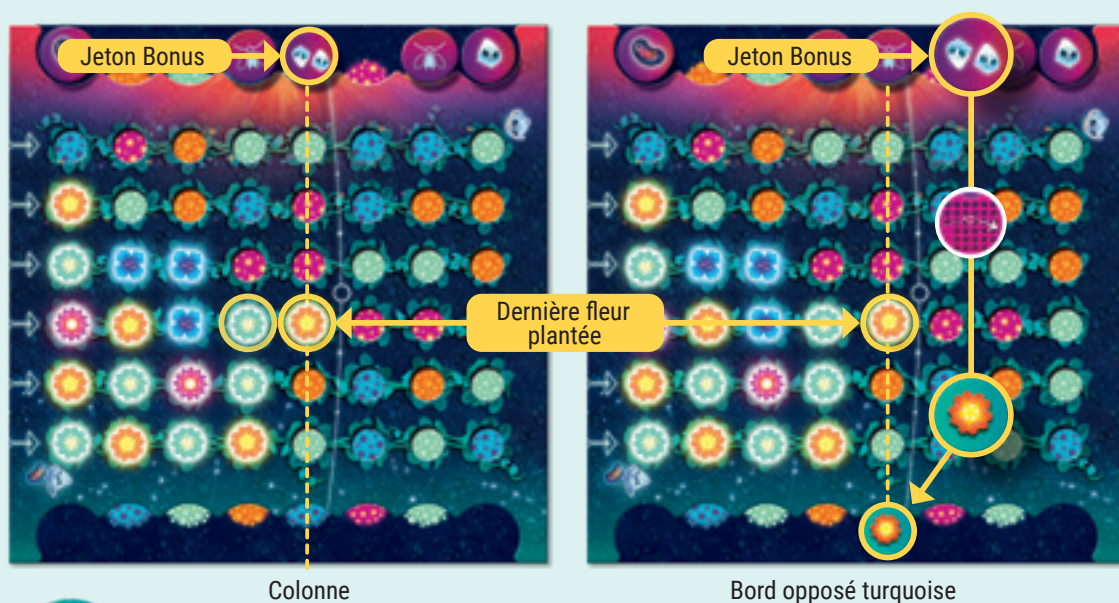


Les jetons bonus violets

Jeton Poussière d'Étoile : Prenez 1 jeton Poussière d'Étoile de la réserve. Vous pouvez en posséder autant que vous voulez. Plus vous en aurez, plus vous marquerez de Points de Victoire lors des deux décomptes (voir Aide de jeu).

1 ou 2 Jeune(s) Apprenti(s) : Prenez le nombre de jetons Jeune Apprenti indiqué de la réserve. Vous pouvez en posséder autant que vous voulez et les utiliser durant le même tour à l'étape 3 « Piochez des cartes ».

Carte Commande : Choisissez 1 des 3 cartes disponibles face visible. puis remplacez-la immédiatement par une carte de la pioche. Placez les cartes Commande récupérées devant vous, face visible.



Exemple :

Durant votre tour, vous avez planté un **Lis Lunaire** et un **Chardon Solaire** dans la rangée 4. Comme les trous sont toujours remplis dans le sens de la flèche, vous placez le **Chardon** en dernier et gagnez le bonus de cette colonne : **2 Jeunes Apprentis**. Si vous aviez décidé de ne planter que le **Lis Lunaire**, vous auriez gagné un bonus différent (**1 carte Commande**).



Après avoir récupéré votre bonus, retournez ce jeton Bonus sur sa **face turquoise** et déplacez-le dans **l'encoche turquoise** à l'opposé du plateau, sans changer de colonne. Si des jetons s'y trouvent déjà, placez-le au sommet de la pile.



Soit : 2 cartes Fleur standard



Soit : 1 joker

3. Piochez des cartes

À la fin de votre tour, piochez de nouvelles **cartes Fleur** parmi celles disponibles face visible. Il est interdit de piocher dans la pile face cachée. Selon les cartes disponibles, **vous pouvez choisir soit 1 Joker, soit 2 cartes Fleur standard**. Retournez immédiatement une nouvelle carte de la pioche en remplacement après chaque carte choisie. *Si la pile de cartes est épuisée au cours du jeu, continuez à jouer normalement et passez simplement l'étape 3 à votre tour.*

Conseil : Dans la phase 1, chaque carte compte comme un Point de Victoire, mais dans la phase 2, les quatre types de fleurs ont une valeur différente : les **Lis Lunaire** comptent pour 1 point, les **Chardon Solaire** et les **Fleur Orbitale** 2 points chacun, et les **Coquelicot Galactique** 3. Plus une espèce de fleur est précieuse, plus elle est rare. Pour planifier le plus intelligemment possible, ne collectez pas seulement des cartes rares, mais faites aussi, attention à vos commandes : vous avez besoin des cartes de fleurs appropriées pour pouvoir les planter plus tard.

Fin de la phase 1

La phase 1 est terminée à la fin du tour où la zone du plateau entre les flèches et la ligne blanche est remplie de fleurs. Les fleurs au-delà de la ligne blanche ou les rangées entièrement occupées ne déclenchent pas la fin de la phase. Le joueur qui complète le plateau finit son tour en gagnant d'éventuels bonus et en piochant des cartes.

Décompte de la 1^{re} phase :

- Chaque joueur marque **1 PV pour chaque carte Fleur qu'il a jouée**. Les cartes encore en main ne rapportent aucun point, mais sont gardées pour la 2^{de} phase.

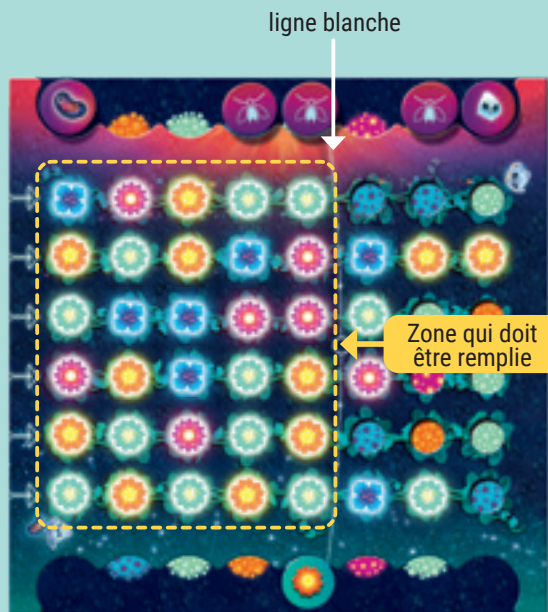
Important : Si un joueur a joué **4 cartes ou plus d'un même type de fleurs**, celles-ci lui rapportent le double de points, soit 2 PV chacune.

À 2 joueurs, il vous faudra au moins 6 cartes du même type de fleurs pour doubler leurs points.

- De plus, chaque joueur reçoit des Points de Victoire en fonction du nombre de **poussières d'étoiles** qu'il a récoltés. Vous trouverez également le tableau correspondant sur l'aide de jeu.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 poussière d'étoile = 1 point de victoire,
2 poussières d'étoiles = 3 points de victoire,
3 poussières d'étoiles = 5 points de victoire,
etc.



Prenez des **jetons Points de Victoire** correspond au total de PV gagnés. Placez-les à côté de votre aide de jeu. Vous pouvez également les garder face cachée, si vous le désirez.

Exemple de décompte :

Lors d'une partie à 3 joueurs, vous avez joué les cartes suivantes durant la 1^{re} phase : 2x **Coquelicot Galactique**, 4x **Chardon Solaire**, 3x **Fleur Orbitale** et 5x **Lis Lunaire**. Vous doublez vos points pour les **Chardons** et les **Lis** car vous avez joué 4 cartes ou plus de ces deux types.

Vous marquez donc 23 PV pour vos cartes jouées. Ajoutez-y les points de vos jetons Poussière d'Étoile. Vous gagnez ainsi 28 PV de la réserve en jetons Points de Victoire.



= 28 points au total pour la phase 1



5 cartes = 10 points



4 cartes = 8 points



3 cartes = 3 points



2 cartes = 2 points



3 poussières d'étoiles = 5 points

LES JEUNES APPRENTIS

- PARTIE 2

Au cours de l'étape 3 (Piochez des cartes), vous pouvez dépenser des Jeunes Apprentis. Pour chaque Jeune Apprenti que vous utilisez, vous pouvez piocher **1 carte Fleur standard supplémentaire** et l'ajouter à votre main. Vous pouvez dépenser 2 Jeunes Apprentis en même temps pour piocher **1 Joker**.

Remarques :

- Vous pouvez également dépenser 1 Jeune Apprenti pour piocher un Joker après avoir pioché **une seule** carte Fleur standard.
- Après chaque carte piochée, vous pouvez décider de jouer un autre Jeune Apprenti pour piocher encore plus de cartes.



Mise en place de la 2^{de} phase

Lorsque tout le monde a procédé au décompte de la 1^{re} phase, suivez les étapes suivantes :

1. Rangez les éléments suivants dans la boîte :
 - Tous les **jetons Bonus violets** restant sur le plateau qui n'ont pas été retournés sur la **face turquoise**
 - Les cartes Fleurs encore dans la pioche, les cartes Commande encore dans la pioche
2. Retournez votre aide de jeu sur la **face turquoise**.
3. Reformez chacun **votre paquet de cartes Fleurs pour la 2^{de} phase**. Votre paquet est composé de toutes les cartes que vous avez jouées en 1^{re} phase et placées sous votre aide de jeu, ainsi que des cartes de votre main. Mélangez-les ensemble et placez-les dans une **pile face cachée** à gauche de votre aide de jeu.
4. Pour finir, piochez les **4 premières cartes** de votre paquet pour former votre main. La 2^{de} phase peut commencer ! *Vous gardez vos aides et la poussière d'étoiles collectée pour la phase 2.*



2^{de} phase : Récolte

Vous continuez à jouer dans le sens horaire, en commençant par la personne qui aurait été la prochaine à jouer lors de la phase 1. Cette 2^{de} phase se décompose également en 3 étapes identiques à celles de la phase précédente :

1. Tout d'abord, jouez jusqu'à 3 cartes de votre main pour récolter des fleurs du plateau.
2. Ensuite, gagnez un éventuel bonus selon la position de la dernière fleur récoltée.
3. Pour finir, piochez 2 nouvelles cartes de votre paquet.

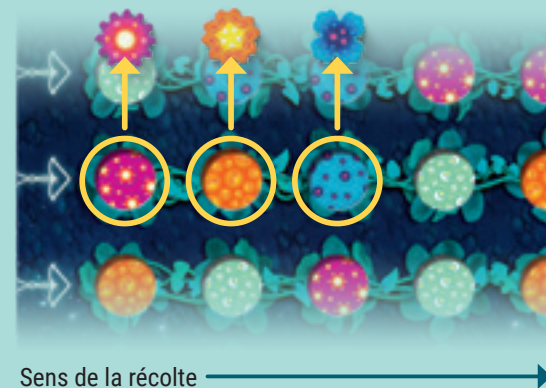
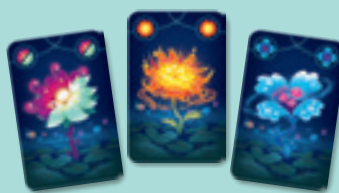
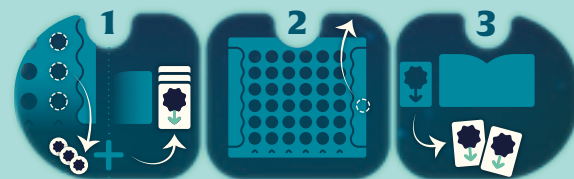
La 2^{de} étape est terminée dès que toutes les fleurs avant la ligne blanche ont été récoltées. S'ensuit un second décompte, puis la partie prend fin.

2^{de} phase en détail

1. Jouez des cartes et récoltez des fleurs

Vous récoltez des fleurs de la même manière que vous les avez plantées durant la 1^{re} phase. À chaque tour, sélectionnez **1 rangée** et commencez par le bord où se trouvent les flèches. (pas en sens inverse !). Comme lors de la 1^{re} phase, vous pouvez jouer **jusqu'à 3** cartes Fleur qui conviennent pour récolter jusqu'à 3 fleurs les unes après les autres à partir de la première disponible. Dans la 2^{de} phase, il **n'est pas** non plus permis de changer de rangée, ni de sauter des fleurs.

Remarque : Les Jokers fonctionnent de la même manière que lors de la 1^{re} phase. Il n'est pas nécessaire de mémoriser la façon dont vous avez utilisé un Joker lors de la 1^{re} phase. Faites votre choix uniquement au moment de jouer le Joker. Placez les cartes jouées dans la pile de défausse à droite de votre aide de jeu, empilées face visible. Elles n'interviendront pas dans le décompte de la 2^{de} phase. Il n'est donc pas nécessaire de les compter.



LES JEUNES APPRENTIS - PARTIE 3

Les Jeunes Apprentis peuvent aussi vous aider à récolter les fleurs. Pour chaque Jeune Apprenti que vous remettez dans la réserve lors de la phase récolte, vous pouvez jouer 1 carte supplémentaire pour récolter une autre fleur correspondante de la rangée choisie. Si vous ne jouez aucune carte de votre main au cours de l'étape 1, vous gagnez 1 jeton Jeune Apprenti de la réserve en compensation.



Sortez les fleurs récoltées des trous du plateau. **Vous devez alors décider immédiatement où vous souhaitez placer chacune de ces fleurs.** Si tu récoltes plusieurs fleurs à la fois, tu peux les répartir à l'endroit de ton choix.

Soit : Placez la fleur sur l'une de vos cartes Commande non remplie.

Chaque Commande nécessite une certaine combinaison de fleurs pour être réalisée. Il n'est pas nécessaire de livrer toutes les fleurs d'un seul coup et vous pouvez compléter plusieurs commandes en parallèle.

Placez les fleurs sur les emplacements indiqués pour décorer les Gloomies.

Lors du 2d décompte, vous marquez des Points de Victoire (indiqués en haut à droite de la carte) pour toute Commande **entièrement** remplie de fleurs. Toute commande incomplète ne rapporte aucun point.



Ou bien : Sur votre aide de jeu

Tu n'as pas de commandes ou tu ne veux pas prendre de risques ? Vous pouvez alors placer la fleur récoltée sur votre aide de jeu pour vous décorer vous-même.

Vous pouvez empiler autant de fleurs de n'importe quel type que vous voulez sur votre aide de jeu.

À la fin de la partie, chaque fleur placée à cet endroit vous rapporte des points selon son type (*Lis Lunaire* = 1 PV, *Fleur Orbitale* et *Chardon Solaire* = 2 PV chacun, *Coquelicot Galactique* = 3 PV).



Important : Une fois placée, une fleur ne peut plus être déplacée. Ni entre les commandes, ni sur votre aide de jeu ou inversement.

2. Gagnez un bonus

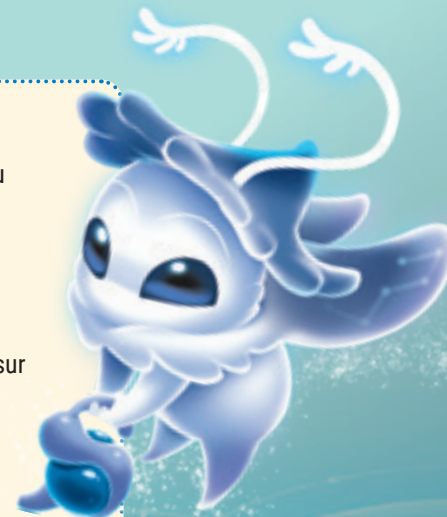
Vous pouvez également gagner un bonus en phase 2. Comme lors de la 1re phase, vous pouvez également gagner un bonus lors de la 2de phase selon la position de la **dernière fleur** que vous récoltez durant votre tour. Y a-t-il encore au moins un **jeton bonus turquoise** dans **la même colonne**? Ensuite, vous recevez le bonus du jeton du haut. Retirez ensuite le jeton du jeu.

Les jetons Bonus Turquoise

Jeton Poussière d'Étoile : Prenez 1 jeton Poussière d'Étoile de la réserve. Lors du décompte de la 2^{de} phase, vous marquerez de nouveau des points pour les jetons récupérés. Remarque : Il n'est pas nécessaire d'avoir plus de 6 jetons Poussière d'Étoile pour marquer le maximum de points.

Fleur bonus : Prenez 1 fleur supplémentaire du type indiqué dans le bac. Comme pour les fleurs récoltées, placez-la immédiatement soit sur une Commande, soit sur votre aide de jeu. S'il ne reste aucune fleur de cette couleur dans le bac, pas de chance, vous ne gagnez rien.

Fleur Joker : Gagnez 1 fleur au choix de la réserve.



Exemple :

Au début de votre tour, vous avez en main les cartes indiquées ci-dessous. Comme vous n'avez pas de **Lis Lunaire**, vous ne pouvez rien récolter dans les **rangées 3 ou 6**. Dans les **rangées 4 et 5**, vous ne pourriez récolter qu'une seule fleur dans les deux cas. En plus, vous ne gagneriez aucun bonus car il ne reste plus aucun **jeton turquoise** dans ces deux colonnes.

C'est pourquoi les **rangées 1 et 2** sont peut-être les meilleures options pour vous. Dans la **rangée 1**, si vous jouiez une **Fleur Orbitale**, le **Coquelicot Galactique** et votre **Joker** comme **Chardon Solaire**, vous récolteriez 3 fleurs, mais ne gagneriez pas de bonus non plus. Vous pourriez alors décider de ne jouer que 2 cartes. Dans ce cas, la dernière fleur que vous récolteriez serait le **Coquelicot Galactique** et vous gagneriez un **Coquelicot** supplémentaire du bac en bonus.

Par contre, dans la **rangée 2**, vous auriez toute une série de bonus différents à votre disposition. Selon que vous préférez assurer plus de jetons **Poussière d'Étoile** ou de fleurs, vous pourriez jouer 2 ou 3 cartes. S'il vous reste de **Jeunes Apprentis**, vos cartes en main vous permettraient même de jouer en plus un **Joker** comme **Chardon**.



Les cartes en main

- Rangée 1 →
- Rangée 2 →
- Rangée 3 ↯
- Rangée 4 →
- Rangée 5 →
- Rangée 6 ↯



3. Piochez des cartes

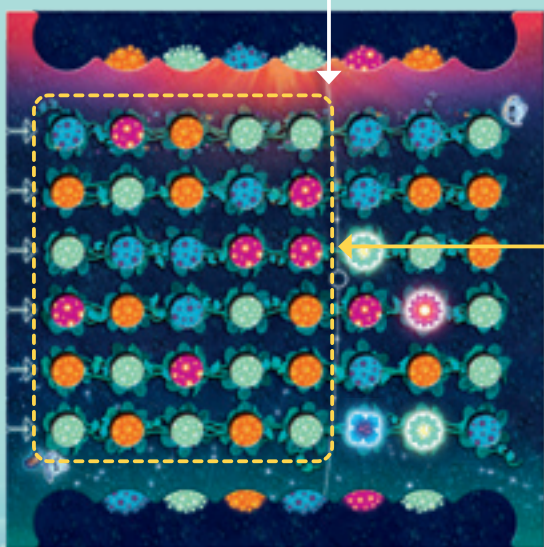
À la fin de votre tour, piochez **exactement 2 cartes** de votre paquet et ajoutez-les à votre main. Peu importe que vous piochiez des **Jokers** ou des cartes standard.

Si votre paquet est vide, sautez l'étape 3 et continuez à jouer avec les cartes qu'il vous reste en main.

LES JEUNES APPRENTIS - PARTIE 4

À l'étape 3 de votre tour (Piochez des cartes), vous pouvez dépenser autant de jeton **Jeunes Apprentis** que vous voulez pour piocher 1 carte supplémentaire de votre paquet et l'ajouter à votre main, pour chaque **Jeune Apprenti** utilisé. Remettez ensuite les **Jeunes Apprentis** dans la réserve. Après chaque carte piochée, vous pouvez décider si vous voulez utiliser d'autres **Jeunes Apprentis**.

ligne blanche



Fin de la 2^{de} phase

La 2^{de} phase est terminée dès qu'un joueur récolte la dernière fleur dans la zone du plateau située entre les flèches et la ligne blanche (il n'y a donc plus de fleurs). Toute fleur restante au-delà de cette ligne n'a pas d'importance. Le joueur qui met fin à cette phase, gagne tout de même son éventuel bonus mais peut sauter l'étape 3 (Piochez des cartes).

Zone qui doit être à nouveau vide

Remarque :

Dans de rares cas, il peut arriver que vous ne puissiez pas jouer ou piocher de carte durant votre tour car votre paquet est déjà épuisé. Dans ce cas, vous recevez 1 jeton **Jeune Apprenti** en compensation, comme d'habitude, et n'avez plus qu'à espérer que le plateau change d'ici votre prochain tour. **Si aucun de vous ne peut jouer dans le même tour, la 2^{de} phase est également terminée.**

Vient ensuite le moment du second décompte :

- Chaque joueur gagne des Points de Victoire selon le nombre de **fleurs sur son aide de jeu**. Chaque **Lis Lunaire** rapporte 1 PV ; chaque **Fleur Orbitale** et chaque **Chardon Solaire**, 2 PV et chaque **Coquelicot Galactique**, 3 PV.

- De plus, vous marquez des PV pour les Commandes **entièrement réalisées**. S'il manque des fleurs sur une Commande (ou si une mauvaise fleur a été posée par erreur), ni la commande, ni les fleurs ne rapportent de points. *Toute Commande non commencée ne rapporte aucun point.*



= 7 points

= 0 point

- Recevez des Points de Victoire selon le nombre de jetons **Poussière d'Étoile** récupérés. À la fois vos jetons de la 1^{re} phase, ainsi que ceux de la 2^{de} phase comptent. Le tableau des scores est identique à celui de la 1^{re} phase.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

Rappel : Si vous avez gagné plus de 6 jetons Poussière d'Étoile, vous ne marquez quand même que 15 points maximum.

- Enfin, vous marquez 1 PV par jeton **Jeune Apprenti** non utilisé.

Prenez les **jetons Points de Victoire** correspondants de la réserve et ajoutez-les à ceux de la 1^{re} phase.



Celui d'entre vous qui totalise le plus de Points de Victoire remporte la partie !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a réalisé le plus de commandes. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est celui qui a réalisé la commande rapportant le plus de points. Si les joueurs sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

Exemple de décompte :

Vous commencez par marquer des points pour vos **fleurs sur votre aide de jeu** :

6 PV pour vos **Fleurs Orbitales**, 6 PV pour les **Coquelicots Galactiques** et 1 PV pour le **Lis Lunaire**.

Vous avez **réalisé 2 commandes** qui vous rapportent 21 PV.

Votre **3^e Commande** ne vous rapporte rien car il manque des fleurs. Pour finir, vous marquez 8 PV pour vos jetons Poussière d'Étoile (3 de la 1^{re} phase et 1 de la 2^{de} phase), plus 2 PV pour vos 2 Jeunes Apprentis restants. Votre total pour la 2^{de} manche est donc de 43 PV.



Fleurs sur l'aide de jeu :

1 × 1 Point / 3 × 2 points / 2 × 3 points
= 13 points



4 poussières
d'étoiles
= 8 points



2 Jeunes
Apprentis
= 2 points



Ordres :
7 points + 13 points + 0 point
= 20 points

Avec les 28 PV gagnés lors de la 1^{re} phase, vous obtenez un **total respectable de 71 PV.**



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH - Postfach 24 60 - D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Auteur : Filippo Landini
Illustrateur : Justin Chan
Direction artistique : Chiara Bellavite avec Sophie Wegwart
Design des instructions : KniffDesign
Rédaction : Daniel Greiner

Under licence of



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

242305

Ravensburger