Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

MISE EN PLACE

- Disposer l'hôtel à insectes, le plateau Prairie fleurie et les 7 tuiles Fleur, comme sur le schéma : en haut l'hôtel, à gauche la prairie fleurie et à droite les tuiles Fleur.
- Positionner, sur la prairie fleurie, chaque pion Pollen (face fruit cachée sur la fleur de même couleur, comme sur le schéma).
- Placer tous les palets Insecte dans l'hôtel, en les glissant par la fente du toit.
- Joindre les deux plateaux Danger pour former une piste et la positionner à gauche de l'hôtel.
- Mettre le pion Pesticide sur la première case : la case Usine.

Remarque : pour les plus jeunes ou lors des premières parties, vous pouvez adapter le nombre de tuiles Fleur. Si vous commencez avec 5 fleurs, prenez soin de choisir les pions Pollen correspondants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur qui a le plus de jaune sur lui commence.
- Il lance le dé Action (le dé clair) et applique l'effet associé : voir le paragraphe Actions **page 5**.
- Une fois l'effet du dé appliqué, c'est au joueur suivant, situé à sa gauche, de lancer le dé Action, et ainsi de suite.

ACTIONS

Voici les effets des différentes faces du dé Action.

Face Butine

- Le joueur sort un palet Insecte par la porte de l'hôtel et choisit une fleur de la prairie possédant encore un grain de pollen. Il dépose alors le palet Insecte sur la fleur et le pion Pollen par-dessus.
- S'il ne reste plus de pions Pollen seuls sur les joueurs de la prairie, il ne se passe rien.

Face Pollinise

- Le joueur choisit, dans la prairie fleurie, un palet Insecte portant un grain de pollen.
- Il le déplace, avec son pollen, jusqu'à la tuile Fleur correspondante.

Attention ! Si le pion Pollen tombe pendant le voyage, le palet Insecte et son pollen sont remis sur la fleur de la prairie et le tour s'arrête.

- Une fois le palet Insecte au-dessus de la fleur, le joueur retourne le pion Pollen. Il découvre alors le résultat de la pollinisation de la fleur par l'insecte. Le pollen est laissé sur la fleur, face fruit visible.
- Puis le palet Insecte est ramené dans l'hôtel. Le joueur le glisse dans la fente du toit.
- Si aucun insecte ne porte de pion Pollen dans la prairie fleurie, il ne se passe rien.

Remarque : pour augmenter la difficulté, il est possible de déplacer l'insecte et son pollen d'une des façons présentées dans le paragraphe Déplacements (voir **page 7**).

Face Défi

- Le joueur lance le dé rouge Défi et en applique l'effet avec l'insecte de son choix (voir Défis ! **page 6**).
- Le défi est réussi ? **Bravo !** Le joueur fait progresser son insecte d'une étape :
  - S'il a été pris dans l'hôtel, il est avancé sur une fleur de la prairie portant un pion Pollen.
  - S'il a été pris sur la prairie fleurie, il progresse sur la tuile Fleur correspondante.
- Le défi n'est pas réussi ? **Dommage**… L'insecte est éliminé de la partie. Il est mis de côté. **Attention,** chaque insecte perdu rend la victoire un peu plus incertaine.

Voici les effets des différentes faces du dé Défi.

Deux niveaux de défis sont proposés :

- **Apprenti** : ce niveau s'adresse aux joueurs qui commencent à développer leur motricité globale et font leurs premiers pas dans le monde du jeu de société.
- **Expert** : ce niveau s'adresse aux joueurs qui ont une première expérience du jeu et sont plus à l'aise sur les défis de motricité. Les défis proposés sont des variantes un peu plus poussées du niveau Apprenti.

Apprenti		Expert
Le joueur choisit un partenaire de défi. Il se tient debout et son partenaire se place en face de lui, à genoux. Le joueur, le bras tendu vers le haut, lâche le palet Insecte. Son partenaire doit le rattraper.		Le joueur réalise ce défi debout sur une chaise.
Le joueur choisit un partenaire de défi. Ce dernier se munit du couvercle de la boîte de jeu et se place à trois pas du joueur. Le joueur lance le palet Insecte, son partenaire doit le rattraper dans le couvercle.		Le partenaire de défi se place à cinq pas du joueur au lieu de trois.
Tous les joueurs se lèvent. Le premier joueur lance le palet Insecte à son voisin, et ainsi de suite. Le palet Insecte doit faire le tour des joueurs sans tomber !		Les joueurs réalisent ce même défi, à la différence qu'ils s'écartent tous de deux pas en arrière.
Le joueur choisit un partenaire de défi. Il cache ses mains dans son dos avec le palet Insecte dans l'une de ses deux mains. Le partenaire doit trouver dans quelle main est caché le palet Insecte.		Le joueur cache le palet Insecte sur lui. Son partenaire doit deviner, en moins de 4 propositions, où est caché le palet Insecte.
Aïe... le pion Pesticide avance d'une case en direction de l'hôtel à insectes.		

Conseil : pour les épreuves de lancer, encouragez les enfants à lancer le palet en cloche. Si le premier lancer est raté, ils peuvent tenter un second lancer.

FIN DE LA PARTIE

Toutes les tuiles Fleur ont été pollinisées par les insectes, avant que le pion Pesticide n'arrive jusqu'à l'hôtel à insectes ?

Bravo, tout le monde a gagné !

Le pion Pesticide est arrivé à l'hôtel à insectes avant que toutes les fleurs n'aient été pollinisées ?

OU

Tous les insectes ont été éliminés avant que toutes les fleurs n'aient été pollinisées ?

Tout le monde a perdu...

DÉPLACEMENTS

Pour plus de difficulté, il est possible de déplacer les palets Insecte, avec leur grain de Pollen en équilibre dessus, d'une des manières présentées ici. Mais attention de ne pas le faire tomber avant d'être arrivé au-dessus de la tuile Fleur. Sinon, le palet Insecte et son pollen sont remis sur la prairie fleurie et le tour s'arrête. Ces différents moyens de déplacement permettent de développer la motricité fine des joueurs.

Pincer le palet Insecte entre l'index et le majeur d'une main, paume orientée vers le sol.

Poser le palet Insecte sur le bout des doigts, avec la paume de la main orientée soit vers le ciel, soit vers le sol.

Pincer le palet Insecte entre les deux index.

Poser le palet Insecte dans le creux ou sur le dos de la main.