

Les bêtes à bon dieu – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu en bois

1 rondelle en bois, représentant une fleur

22 ronds verts en bois

11 petits pucerons avec poignée de préhension

6 pions coccinelles

1 bâton en bois

1 dé en bois d'un diamètre de 3cm, avec 4 faces de couleur (rouge, bleu, vert, jaune) et 2 faces avec dessins : une coccinelle et une fleur

1 règle de jeu

But du jeu :

Nous nous trouvons dans un jardin et une jolie fleur essaie de s'épanouir. Hélas, il y a des pucerons qui rodent et qui aimeraient bien la manger ! Heureusement, il y a les coccinelles qui se nourrissent de ces sales bêtes. Ces "bêtes à bon Dieu" aident la fleur à éclore.

Il faut éviter que le cercle des pucerons qui se situent autour de la fleur ne se ferme avant que celle-ci ne s'épanouisse complètement.

Préparatifs :

Placer le bâton au milieu du plateau de jeu (dans les ronds verts).

Chaque joueur choisit sa coccinelle et la place sur la grande coccinelle rouge sur le plateau de jeu qui est le point de départ.

Règle :

Le plus jeune joueur peut commencer. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le dé indique :

1 fleur : le joueur peut prendre un rond vert, et le placer sur la tige de la fleur.

1 coccinelle : le joueur peut, s'il y a déjà des pucerons placés autour de la tige de la fleur, en enlever un et le remettre avec les autres. S'il n'y en a pas, rien ne se passe.

1 des 4 couleurs : le joueur déplace sa coccinelle sur le plateau de jeu, et met sa coccinelle sur la case de la couleur indiquée par le dé. Si celle-ci est déjà prise par un autre joueur, il déplace sa coccinelle jusqu'à la prochaine case de la même couleur.

Sur le plateau de jeu, on découvre différents symboles :

1 puceron : si le joueur tombe sur ce symbole, il doit mettre un pion "puceron" sur les cases blanches autour de la tige de la fleur.

1 coccinelle : le joueur peut enlever un puceron du plateau de jeu, s'il y en a déjà. La grande coccinelle du départ compte aussi comme une case de couleur rouge. Si on arrive sur cette case, on peut aussi enlever un puceron du cercle.

1 fleur : l'image de la fleur sur le plateau de jeu permet de mettre un rond vert sur la tige.

1 dé : on peut relancer le dé.

Le jeu est gagné si on arrive à construire entièrement la fleur, avant que le cercle des pucerons soit fermé.