



The title 'MISSION BESTIOLLES' is written in a bold, white, rounded font with a thick green outline. The word 'MISSION' is on the top line and 'BESTIOLLES' is on the bottom line. The letter 'O' in 'MISSION' is replaced by a red ladybug with black spots. The letter 'O' in 'BESTIOLLES' is replaced by a blue circle with a simple face (two dots for eyes and a downward-pointing triangle for a mouth). To the left of the word 'MISSION' is a yellow and black striped bee. To the right of the word 'BESTIOLLES' is a brown acorn. Above the text is a patch of green grass.

MISSION BESTIOLLES

Pour le retour de la nature dans ton jardin

Règles du jeu

Indications générales

De 1 à 6 joueurs.

De 5 à 12 ans.

Durée 30-45 mn.

Résumé

Vous venez d'acheter une maison dont le jardin est en mauvais état: il n'y plus ni oiseaux, ni vers de terre, ni insectes (ni autres animaux d'ailleurs), les fleurs ne font plus de fruits, la terre est tassée et pleine de pesticides... Par contre, en l'absence de prédateurs, les ravageurs pullulent. Votre mission : améliorer ce jardin, y faire revenir la nature et la vie. Vous construirez des aménagements favorables à la nature, et des bestioles aux pouvoirs surprenants vous aideront à résoudre les problèmes. Mais attention ! Le temps est compté. Agissez ensemble avant que le jardinier n'ait fait le tour du jardin, sinon tout le monde perd.



Quelle bestiole fait quoi ?

La mésange mange les chenilles.

Le hérisson mange les limaces.

La coccinelle mange les pucerons.

L'abeille solitaire pollinise les fleurs, ce qui donne des fruits.

Quand vous recevez le jeu...

Collez les pièces du plateau (3 épaisseurs).

Collez le recto des cartes problèmes avec leur verso.

Collez le recto des aménagements avec leur verso.

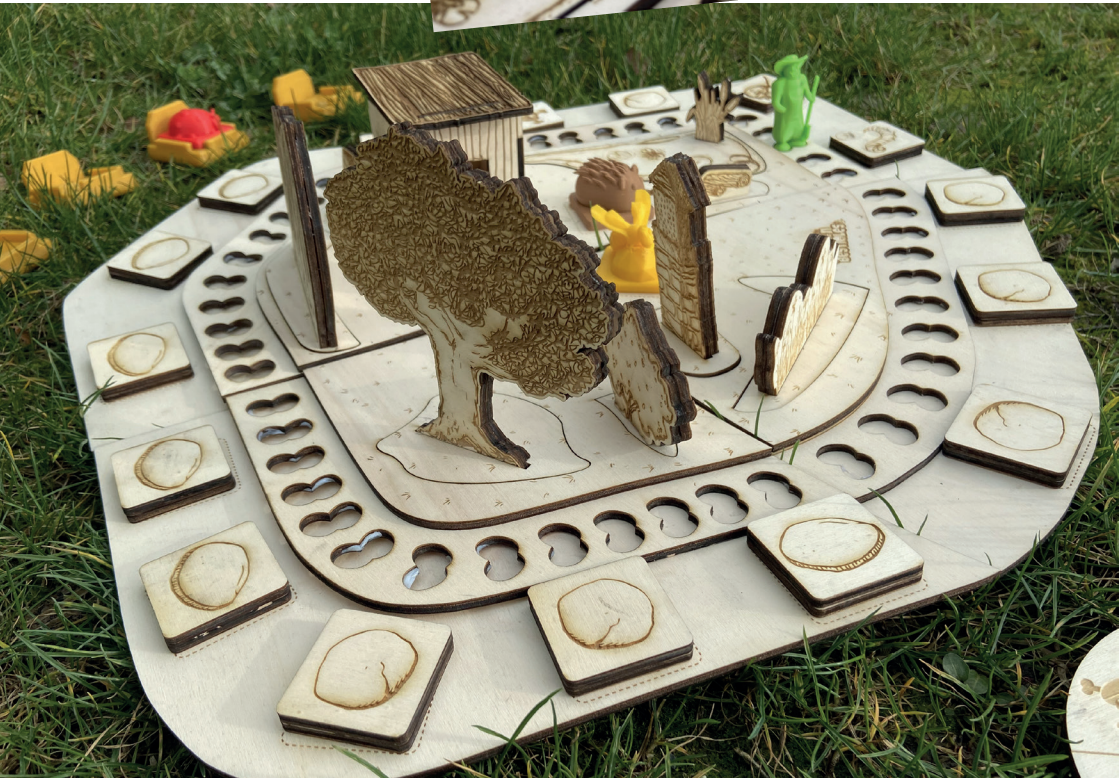
Fixez les aménagements sur leur socle.

NB : pour le collage, une colle blanche de bureau suffit.

Placez les flèches sur les 3 roues, en intercalant la petite flote en bois entre la flèche et la roue. Fixez avec l'axe.

Découpez les cartes questions.





Matériel

- Un plateau de jeu
- 4 bestioles
- 4 trônes dorés
- 16 cartes problèmes (3 cartes chenilles, 3 cartes limaces, 3 cartes pucerons, 3 cartes pas de fruits, 4 cartes pesticides)
- 100 cartes questions “petit jardinier”
- 100 cartes questions “grand jardinier”
- 1 roue des pas du jardinier
- 1 roue bestioles et questions
- 1 roue des pesticides (têtes de mort)
- 10 aménagements du jardin

Les illustrations

Vous pouvez retrouver les photos des animaux et plantes mentionnés dans ce jeu en scannant ce QR code.



Préparation

Placer les cartes “problèmes” autour du plateau, face cachée.

Placer les 4 bestioles sur le plateau de jeu, sur leur emplacement.

Placer le jardinier sur la case de départ, plus foncée que les autres.

Disposer les cartes “questions” en 2 piles (grand jardinier et petit jardinier).

Laisser de côté les aménagements pour l’instant, ils seront placés dans le cours du jeu.

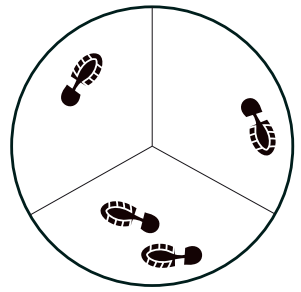
Comment jouer

Les joueurs jouent tous ensemble contre l’avancée du temps, symbolisée par le jardinier qui fait le tour du jardin. Toutefois, chaque joueur joue à son tour. Le plus jeune commence et réalise les étapes ci-dessous dans l’ordre.



Faire avancer le jardinier

Faire tourner la roue des pas du jardinier et avancer le jardinier du nombre de pas correspondants.



Faire tourner la roue des bestioles

- Si la flèche indique une bestiole, le joueur prend la bestiole correspondante sur le plateau et choisit une carte problème.



1-la bestiole peut résoudre le problème, c'est gagné ! Le joueur enlève cette carte du plateau.

2- la bestiole ne peut pas résoudre le problème, la carte est reposée sur le plateau, mais face visible cette fois. Elle pourra être enlevée par

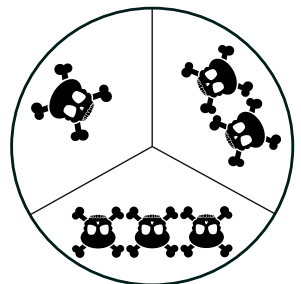
la prochaine bestiole associée à ce problème.

ex : la mésange retourne une carte puceron. Or elle mange des chenilles. Elle repose donc la carte sur le plateau face visible. La prochaine fois que la roue indiquera la coccinelle, celle-ci pourra enlever la carte puceron.

Pour rendre le jeu plus difficile, on peut choisir de reposer la carte face cachée. Il faudra alors se rappeler quelle carte on a déjà vu...

3-la bestiole tombe sur un pesticide, pas de chance ! Le joueur enlève cette carte du plateau et fait tourner la roue des têtes de mort. Il avance le jardinier du nombre de pas correspondant au nombre de têtes de mort.

A la fin de l'action, il remet la bestiole sur son emplacement du plateau.



- Si la flèche indique une question, le joueur choisit de répondre à une question facile (petit jardinier) ou difficile (grand jardinier). Un autre joueur lui lit la question.

Si la réponse est bonne, le joueur choisit un aménagement, lit la



description de son utilité et le place dans le jardin.

Si la réponse est mauvaise, rien ne se passe.

Le joueur peut aussi choisir de reculer le jardinier de 2 cases au lieu de répondre à une question.

Le joueur suivant joue

Les super bestioles

Nos 4 bestioles ont des super-pouvoirs cachés. Quand elles ont résolu les 3 problèmes qui les concernent, elles deviennent super-bestioles. Elles montent alors sur leur trône doré et peuvent résoudre les problèmes des autres bestioles. Plus incroyable encore, elles deviennent insensibles aux pesticides ! Si une super-bestiole tombe sur une carte pesticide, elle peut l'enlever du jeu sans même faire tourner la roue des têtes de mort. Et si par bonheur les 4 bestioles sont devenues super bestioles, elles peuvent aussi choisir de répondre à une question pour placer un aménagement !

Version accélérée pour les plus jeunes

Une partie normale peut sembler un peu longue aux plus jeunes. Pour accélérer le rythme, enlevez 2 cartes problèmes à la fois, placez 2 aménagements à chaque question réussie et faites avancer le jardinier de 2 fois plus de pas que ce qu'indique la roue !

Fin du jeu

Vous avez gagné si...

Les bestioles ont résolu tous les problèmes du jardin (c'est-à-dire que toutes les cartes problèmes ont été enlevées du plateau)

Les 10 aménagements ont été placés

Le jardinier n'a pas encore atteint la case foncée

Vous avez perdu si...

Le jardinier atteint la case foncée avant que le reste ne soit terminé.





Crédits du jeu

Ce jeu a été co-créé par le CRIE de Mouscron et le FabLab Wapi. Le CRIE a apporté l'idée du jeu, la construction de son mode ludique et les contenus naturalistes. Le FabLab a créé les aspects graphiques (logo, illustrations) et techniques (fichiers numériques de découpe et d'impression 3D). Le processus de création du jeu a été réalisé en commun.

