



Drôles de Petites Bêtes

Le Roi du Jardin

Mon premier jeu de société
avec les Drôles de Petites Bêtes

Léon le Bourdon, Camille la Chenille et leurs amis t'emmènent au royaume des Drôles de Petites Bêtes, où l'on s'apprête à élire le Roi du Jardin ! Dans cette ambiance de fête, il te faudra retrouver les caractéristiques de chaque insecte, pour tenter d'être couronné.

Tu penses qu'Adèle la Sauterelle a des antennes ?... Bravo ! Tu avances d'une case. Encore quelques fines observations, et tu pourrais bientôt être élu Roi du Jardin ! Mais gare aux autres joueurs, qui pourraient tirer la fève magique et remporter la partie à tout moment... A moins que tu ne coopères avec eux pour avancer plus vite ?

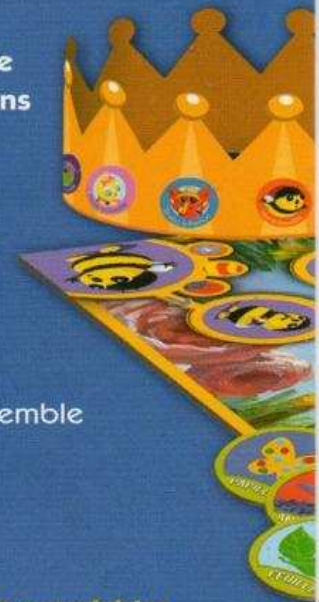
Le Roi du Jardin : une aventure aussi drôle qu'instructive.

Les + Bioviva

- Une initiation à la Nature pleine de tendresse en compagnie des Drôles de Petites Bêtes
- Un premier jeu de société pour apprendre à jouer ensemble et coopérer
- Des moments complices entre les parents et l'enfant

Bioviva et l'environnement

- Tous les éléments imprimés sont en matières recyclées et recyclables
- Les pions sont réalisés en hêtre de forêt française, sous la certification PEFC, garantissant une gestion forestière durable
- Le sac en tissu est en coton biologique certifié
- Les encres utilisées sont des encres à base végétale
- Les calages en carton résistant sont spécialement étudiés pour éviter l'utilisation de plastique et de colle
- L'ensemble des déchets résultant de la production sont triés pour être recyclés à leur tour
- Le Roi du Jardin est fabriqué en France, dans la Drôme





5



© 2005 Bioviva - Tous droits réservés

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 25 jetons ronds (4 jetons «Papillon», 4 «Rayures», 4 «Feuilles», 4 «Fleurs», 4 «Chapeau», 4 «Antennes», 1 «Fève»)
- 4 pions-personnage
- 1 couronne
- 1 sac en tissu pour la pioche
- 1 règle du jeu



© Antoon Krings - Gallimard Jeunesse / Gboardjeux 2005

Le Roi du Jardin

«Mon premier jeu de société avec les Drôles de Petites Bêtes»

Le Roi du Jardin est un jeu de parcours, aux règles simples, qui associe chance et observation.

L'enfant s'initie aux règles permettant de jouer à plusieurs et découvre le plaisir de jouer ensemble mais aussi de coopérer.

Contenu

1 plateau de jeu - 25 jetons ronds (4 papillons - 4 feuilles - 4 fleurs - 4 chapeaux - 4 antennes - 4 rayures - 1 jeton «fève») - 4 pions personnage - 1 couronne - 1 sac en tissu pour la pioche - 1 règle du jeu.

Nombre de joueurs :

2 à 4.

But du jeu :

Devenir le Roi du Jardin en étant le premier à atteindre la case du Roi, ou en ayant la chance de tirer la fève magique !

L'étape «Découverte»

Avant la 1^{ère} partie, faites découvrir à votre enfant les 25 jetons et les 4 personnages.

Expliquez-lui que chaque jeton représente une des caractéristiques des personnages.

Exemple : Léon et Siméon sont associés au jeton qui représente une fleur, car tous les 2 butinent les fleurs.

Camille est associée au jeton qui représente un papillon, car Camille est une chenille qui deviendra un papillon, etc...

L'étape «Jeu»

1. Chaque joueur incarne un des 4 personnages et se place sur la case Départ correspondante, située sur un des 4 coins du plateau. Autour de chaque case Départ, 3 éléments sont illustrés en guise de mémo. Ils représentent les jetons qui permettent au joueur d'avancer d'une case :

• Camille la Chenille :



- se nourrit de feuilles



- deviendra un papillon



- a des rayures.



• Adèle la Sauterelle :



- se nourrit de feuilles



- a des antennes



- porte un chapeau.



• Siméon le Papillon :



- butine les fleurs

- est un papillon

- porte un chapeau.



• Léon le Bourdon :



- butine les fleurs

- a des antennes

- a des rayures.



2. Tous les jetons sont mis dans le sac en tissu et constituent la pioche.

3. Le joueur le plus jeune pioche au hasard un jeton dans le sac et le montre aux autres joueurs.

2 possibilités se présentent alors :

- Si ce jeton correspond à l'une de ses 3 illustrations, le joueur avance son personnage d'une case sur le parcours. Si un autre joueur possède également cette image autour de sa case Départ, il avance lui aussi d'une case.

- Si le jeton ne le concerne pas, personne n'avance et on passe au joueur suivant.

4. Le jeton illustré est remis dans la pioche. C'est alors au joueur suivant de tirer un autre jeton (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case centrale ou case du Roi. Ce joueur devient alors le Roi du Jardin et c'est à lui que revient l'honneur d'être couronné !



Mais attention ! A tout moment au cours du jeu, si un joueur tire la fève, il est immédiatement couronné Roi du Jardin et gagne la partie !

Si deux joueurs arrivent en même temps sur la Case du Roi, ils sont tous les deux couronnés et désignés vainqueurs.

Conseils aux parents :

* Règle simplifiée pour les enfants de moins de 5 ans :

Un joueur pioche un jeton dans le sac et le montre aux autres joueurs. Tous les joueurs qui reconnaissent cette image sur le pourtour de leur case Départ avancent d'une case (il n'est pas nécessaire que celui qui pioche dispose de l'image sur sa case Départ).

* Lorsque les enfants jouent avec la règle complète, vous pouvez mettre l'accent sur la dimension coopérative de ce jeu. A cet effet, nous vous conseillons d'expliquer à votre enfant que, lorsqu'il pioche le bon jeton, il a également la possibilité d'**aider** un autre joueur à avancer.