

Attaque du frelon

Type de jeu :

Jeu coopératif

But du jeu :

Cueillir 4 fleurs différentes avant l'attaque du frelon asiatique

Matériel :

1 plateau	1 dé « points »
32 fleurs de 4 couleurs différentes	4 pions « abeilles »
1 dé « direction »	1 puzzle « frelon » (6 pièces)

Nombre et âge des joueurs :

3 ou 4 joueurs à partir de 7 ans

Mise en place du jeu :

Disposer les fleurs dans les cases vides en bout des parcours au choix des participants.
Les abeilles sont dans la ruche.

Déroulement de la partie :

À tour de rôle les joueurs déplacent leur pion :

- Avant de quitter la ruche, le joueur jette le dé « direction » pour connaître dans quelle direction il devra partir.
- Il jette ensuite le dé « points » et déplace son abeille d'autant de cases qu'indique la valeur du dé.
- Le joueur avance jusqu'à une fleur (si son dé indique un nombre supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver sur la fleur, il ne tient pas compte du surplus et s'arrête sur la fleur)
- Arrivé sur une fleur, le joueur prend la fleur et doit ramener son abeille à la ruche (si son dé indique un nombre supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver dans la ruche, il ne tient pas compte du surplus et s'arrête dans la ruche). À l'arrivée dans la ruche, il gagne la fleur et la dépose sur sa nappe.

Attaque du frelon :

Quand une abeille tombe sur une case « frelon », celle-ci est attaquée (méchamment) par le frelon. Elle repart de la ruche. Si elle avait une fleur en cours, cette fleur est éliminée du jeu. Une pièce du puzzle « frelon » est ajoutée.

Fin de partie :

Quand chaque joueur possède les 4 fleurs différentes sur sa nappe avant que le puzzle du frelon ne soit complet, la partie est gagnée. Sinon c'est perdu.

Nota :

Les joueurs peuvent s'échanger des fleurs entre eux.