



BABILO

ou « la vie des papillons »

Fabrication du jeu

Règles

Imprimer les pages 2 et 3 sur des feuilles A4 recto-verso

Plastifier et assembler

Plateau

Imprimer les pages 4 à 7 sur des feuilles cartonnées A4 recto-verso

Assembler sur une grande feuille cartonnée

Plastifier

Pions

Imprimer la page 8 sur une feuille A4

Découper les pions et le dé

Découper des rondelles de 1 cm d'épaisseur dans des bouchons de liège

Coller les chenilles sur les rondelles

Coller les socles des papillons et les papillons sur les rondelles



BABILO



Règle du jeu

Objectif :

Amener un papillon femelle sur la case « œufs » pour qu'elle pondre et ainsi assurer sa descendance.

Matériel :

1 plateau
12 pions « chenilles »
6 pions « papillons mâles »
6 pions « papillons femelles »
1 dé

Type de jeu :

Jeu de plateau coopératif

Nombre de joueurs :

De 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Préparation du jeu :

Les 12 chenilles sont posées sur la case « œufs »
Les 12 papillons sont posés sur la case « chrysalides »

Première étape : naissance et nourrissage de la chenille

Le joueur lance le dé. S'il fait un « 6 », un œuf éclot. Le joueur choisit alors une chenille (peu importe son numéro), puis il rejoue immédiatement et avance sa chenille d'autant de cases indiquées par le dé.

S'il ne fait pas un « 6 », c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Le joueur doit amener sa chenille exactement sur la case « feuilles ». Si son dé indique trop de points, il recule d'autant de cases qu'il a de points en trop.

Si une chenille tombe sur une case déjà occupée, la chenille occupante prend la place de l'arrivante. Seule la case « feuilles » peut recevoir plusieurs chenilles.

Si une chenille tombe sur la case « oiseau », elle est dévorée. La chenille est écartée du jeu et le joueur recommence la partie depuis le début avec une nouvelle chenille.

Deuxième étape : en route pour la mue

Quand un joueur a amené sa chenille sur la case « feuilles », au tour suivant il poursuit son chemin jusqu'à la chrysalide.

Le joueur doit amener sa chenille exactement sur la case « chrysalide ». Si son dé indique trop de points, il recule d'autant de cases qu'il a de points en trop.

Si une chenille tombe sur une case déjà occupée, la chenille occupante prend la place de l'arrivante. Seule la case « chrysalides » peut recevoir plusieurs chenilles.

Si une chenille tombe sur la case « insecticide », elle est morte. La chenille est écartée du jeu et le joueur recommence la partie depuis le début.

Troisième étape : naissance du papillon

Quand un joueur a amené sa chenille sur la case « chrysalides », au tour suivant il doit faire un « 6 » pour faire sortir le papillon de sa chrysalide. Il relance alors le dé. S'il fait un nombre pair (2, 4, 6), il choisit un papillon femelle (numéro vert) et avance d'autant de cases qu'indique le dé. S'il fait un nombre impair (1, 3, 5), il choisit un papillon mâle (numéro bleu) et avance d'autant de cases qu'indique le dé.

Le joueur doit amener son papillon exactement sur la case « fleur ». Si son dé indique trop de points, il recule d'autant de cases qu'il a de points en trop.

Si un papillon tombe sur une case déjà occupée, le papillon occupant prend la place de l'arrivant.

Si un papillon tombe sur la case « lézard », il est mangé. Le papillon est écarté du jeu et le joueur recommence la partie depuis le début.

La case « fleur » ne peut recevoir qu'un papillon femelle et un papillon mâle. Si un papillon arrive sur la case « fleur » déjà occupée par un papillon de même sexe, le papillon occupant prend la place de l'arrivant.

Tant que la case « fleur » n'est pas occupée par un papillon de chaque sexe, le papillon qui est sur cette case attend son partenaire.

Quand la case « fleur » est occupée par un papillon de chaque sexe, le papillon femelle peut s'envoler vers la case « œufs ». Le papillon mâle meurt et le joueur qui le possédait recommence la partie depuis le début avec une nouvelle chenille.

Quatrième étape : la ponte

Quand la femelle est fécondée, elle doit se rendre sur la case « œufs » pour pondre ses œufs.

Le joueur doit amener son papillon exactement sur la case « œufs ». Si son dé indique trop de points, il recule d'autant de cases qu'il a de points en trop.

Si un papillon tombe sur une case déjà occupée, le papillon occupant prend la place de l'arrivant.

Si un papillon tombe sur la case « araignée », il est mangé. Le papillon est écarté du jeu et le joueur recommence la partie depuis le début.

Fin de partie :

Quand un papillon femelle arrive sur la case « œufs » il pond ses œufs et la partie est gagnée.

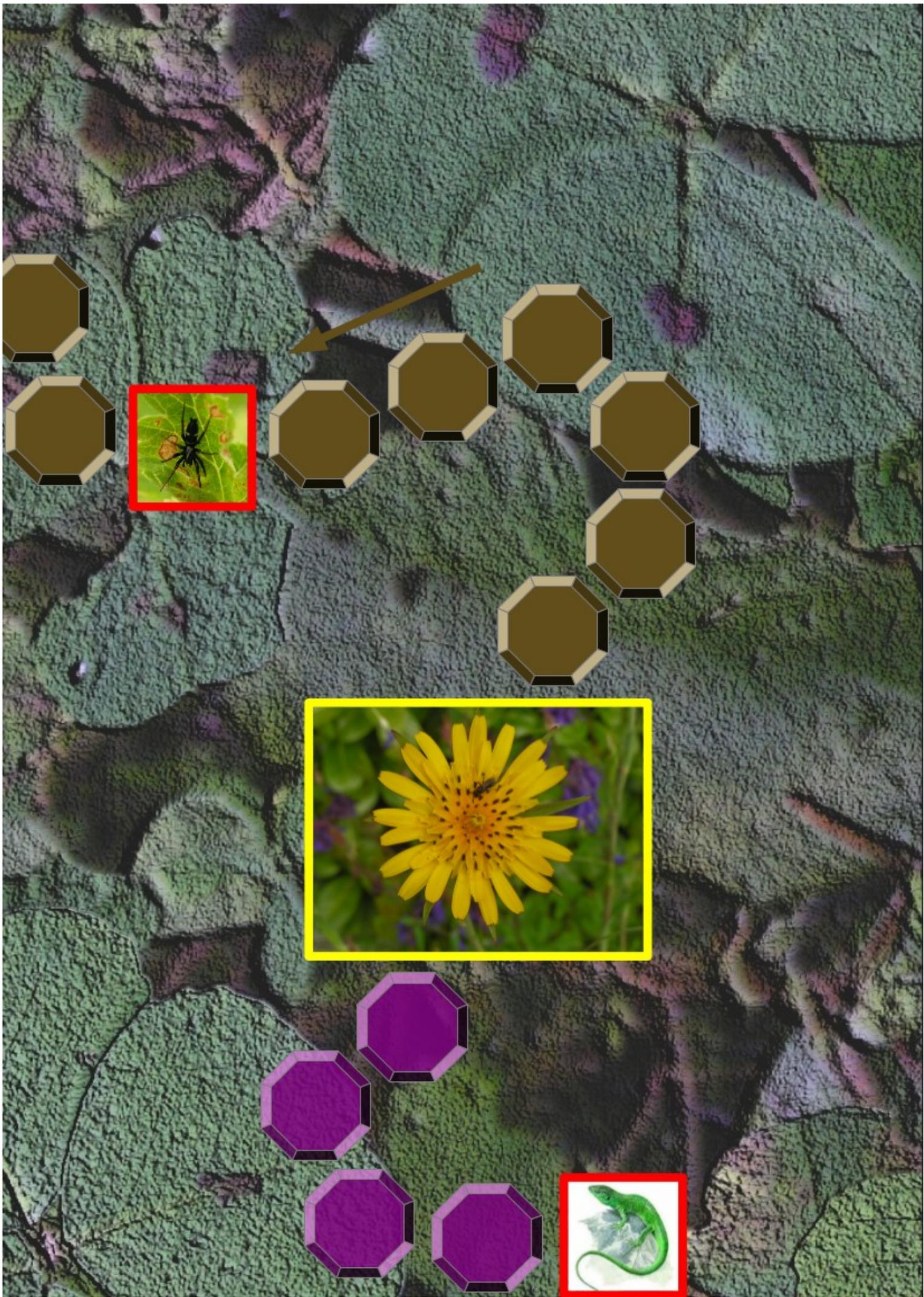
Si toutes les chenilles ou tous les papillons sont morts, ou s'il ne reste qu'une chenille ou qu'un papillon (non fécondé), la partie est perdue.

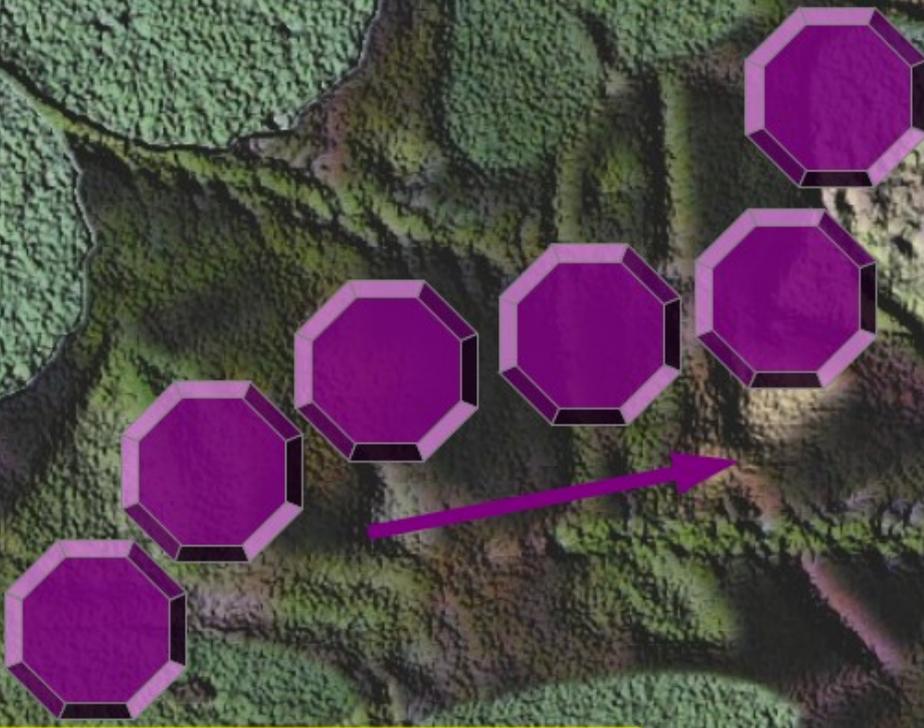
Si, lors de la chrysalide, il n'y a que des papillons de même sexe, tous ces papillons meurent et les joueurs recommencent depuis le début... s'il reste au moins deux chenilles !

Nota :

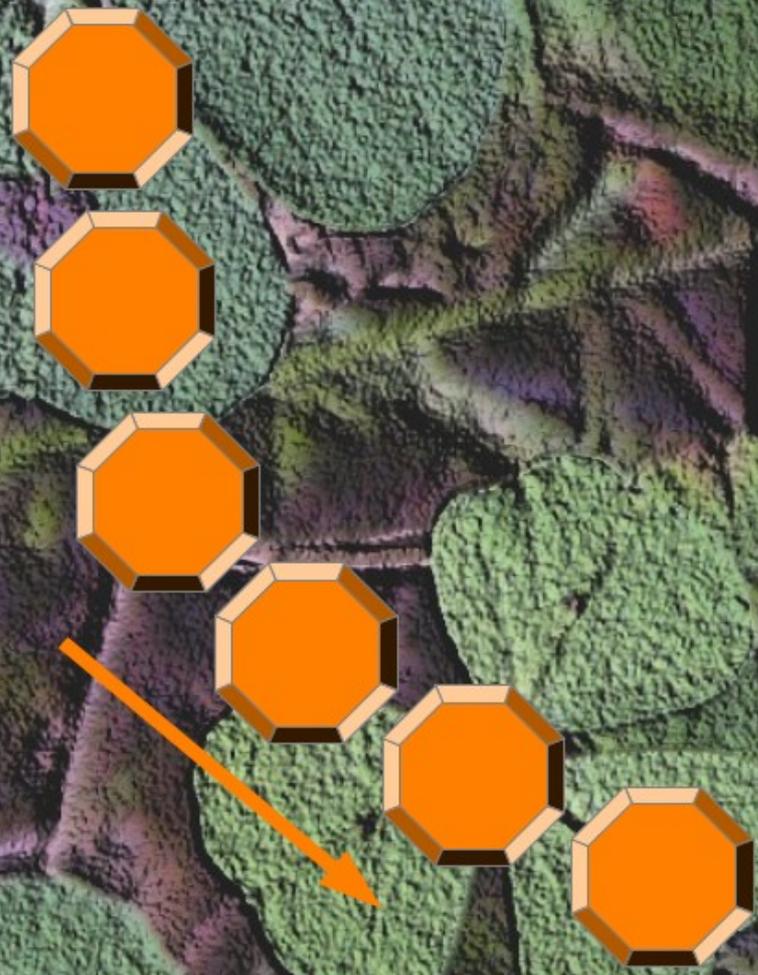
Ce jeu est un jeu très coopératif. Toute l'équipe a tout intérêt de jouer jusqu'au bout pour donner le plus de chance possible à un papillon femelle d'aller jusqu'à la ponte pour assurer la descendance. Même si la partie semble gagnée, il est important de poursuivre le jeu au cas où par malchance la femelle se prend dans la toile de l'araignée à deux ailes de l'arrivée.







BRABITO

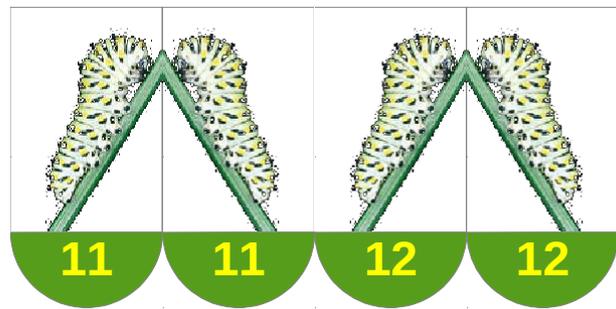
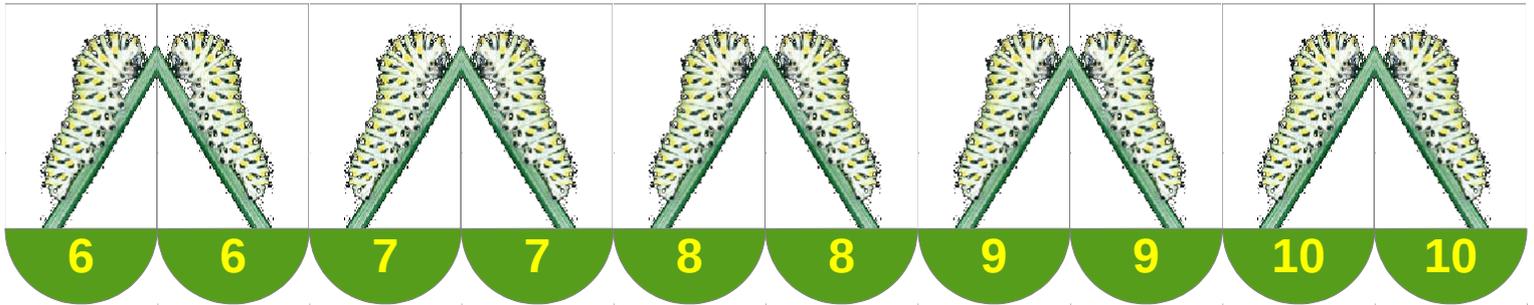
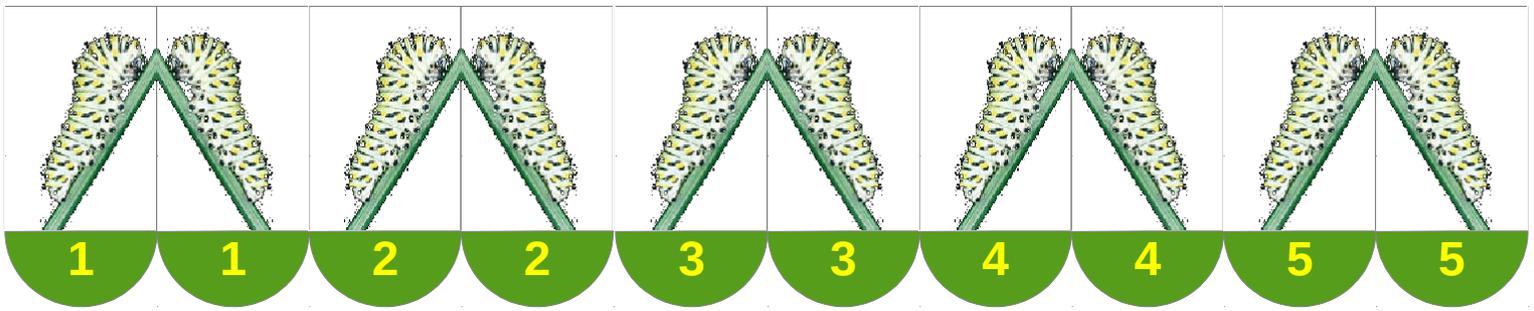


les francas

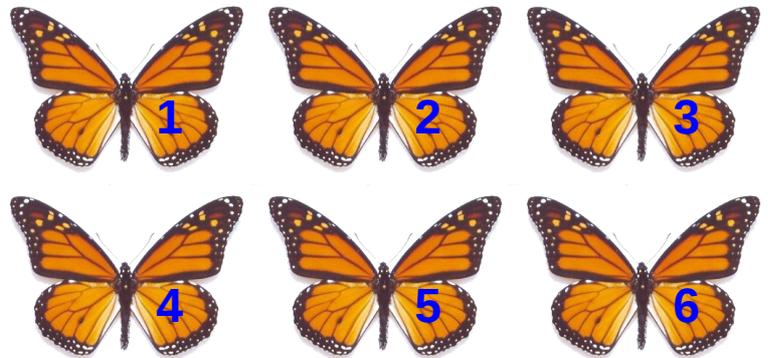
Tarn-et-Garonne

L'éducation en mouvement !

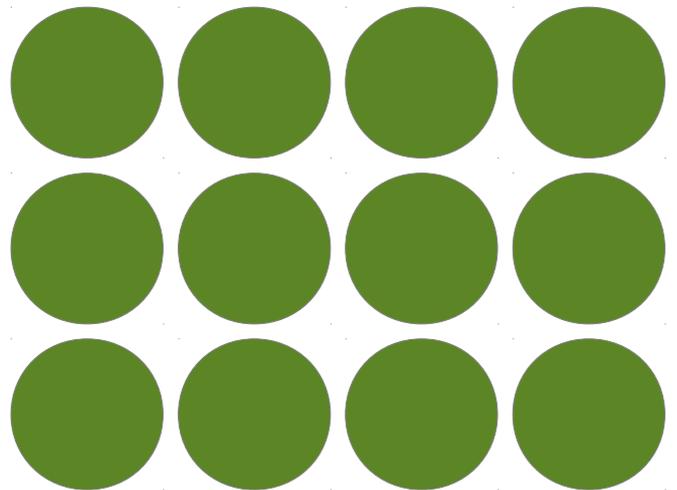
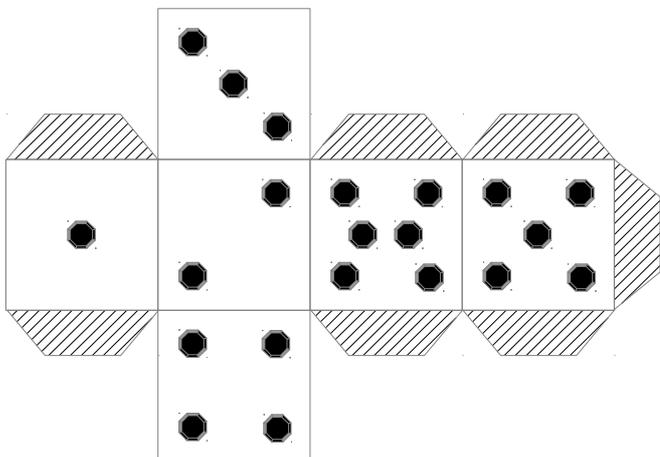




mâles



femelles



socles pour les papillons