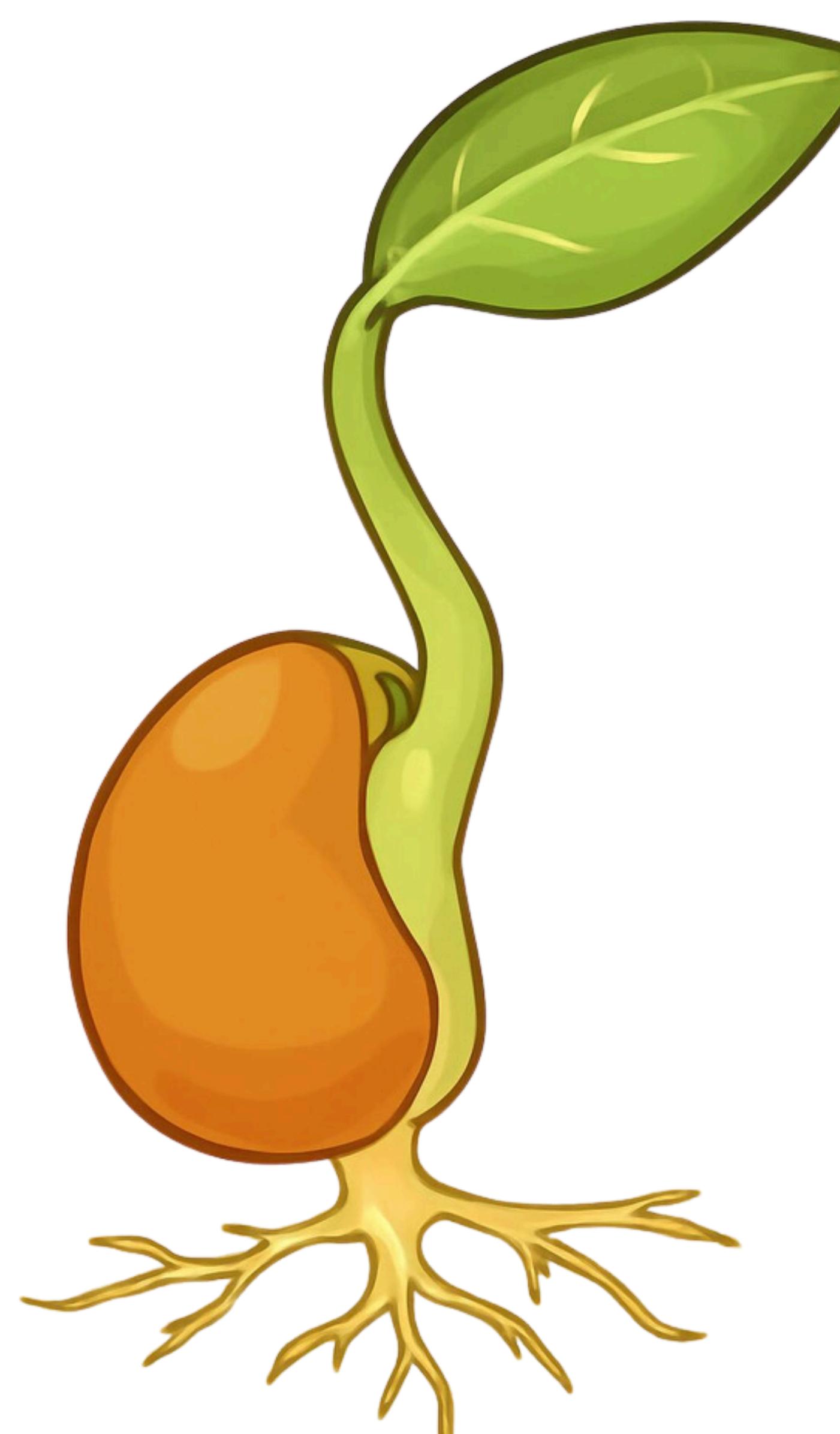


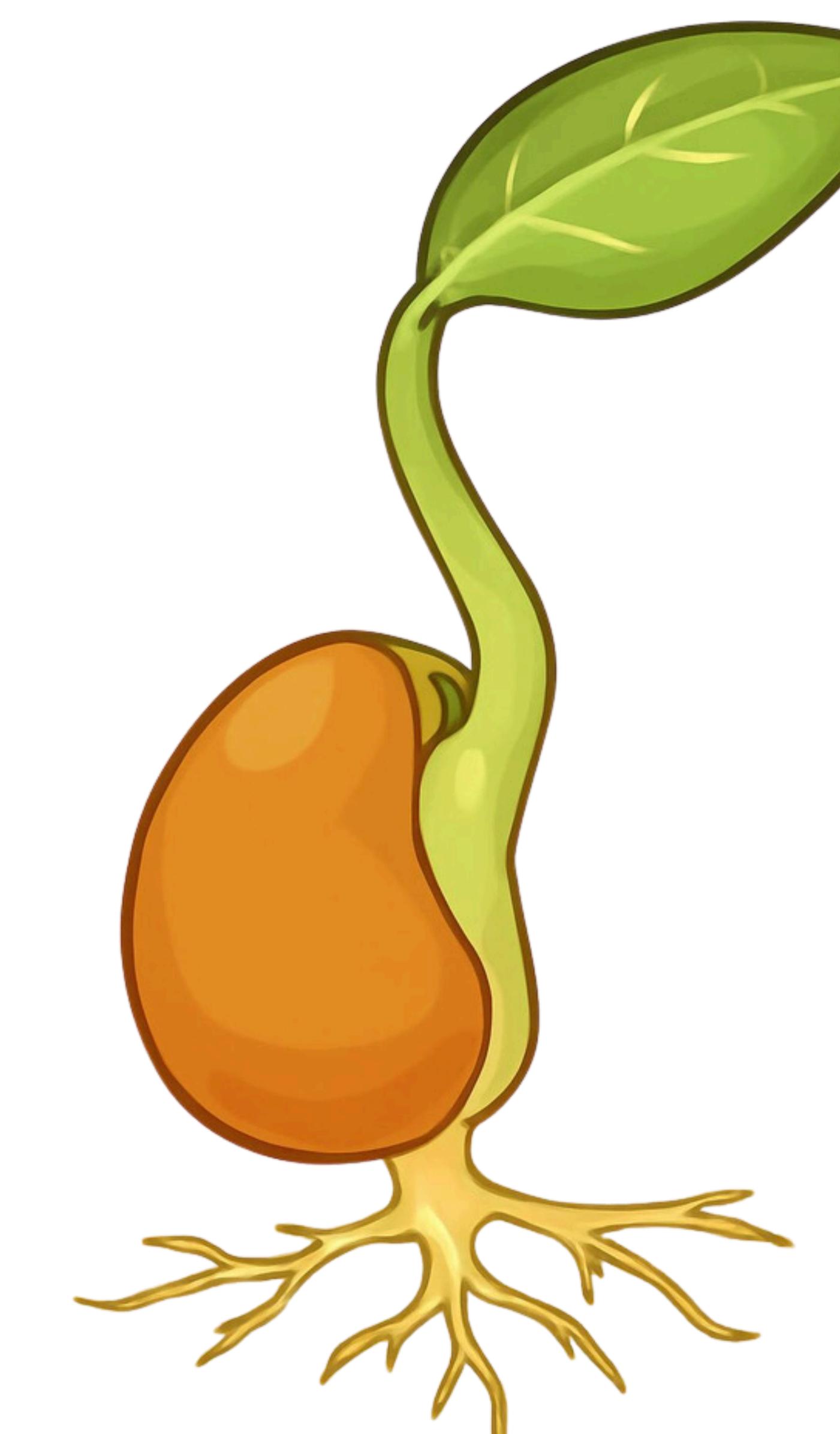




teacherpirouette



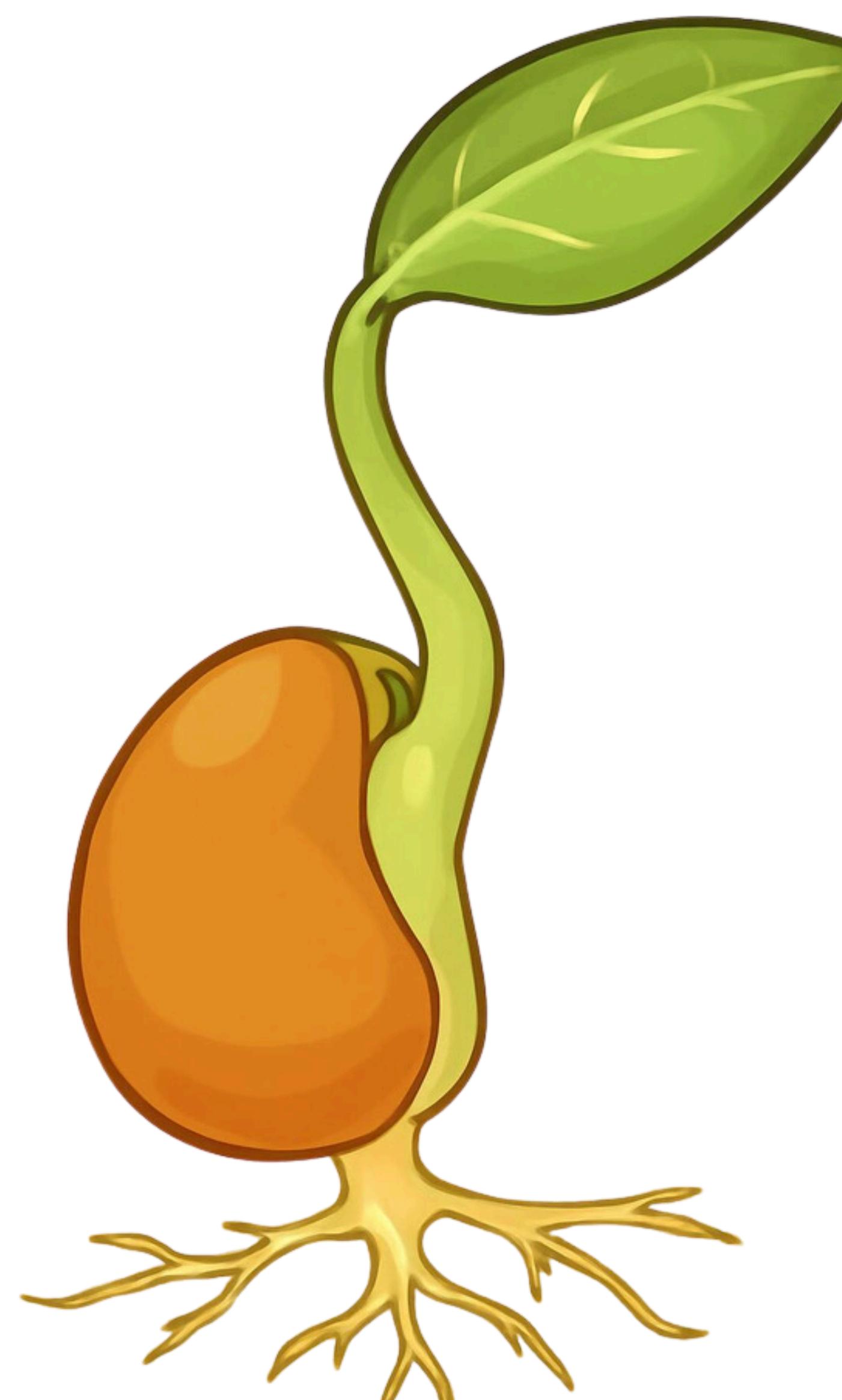
teacherpirouette



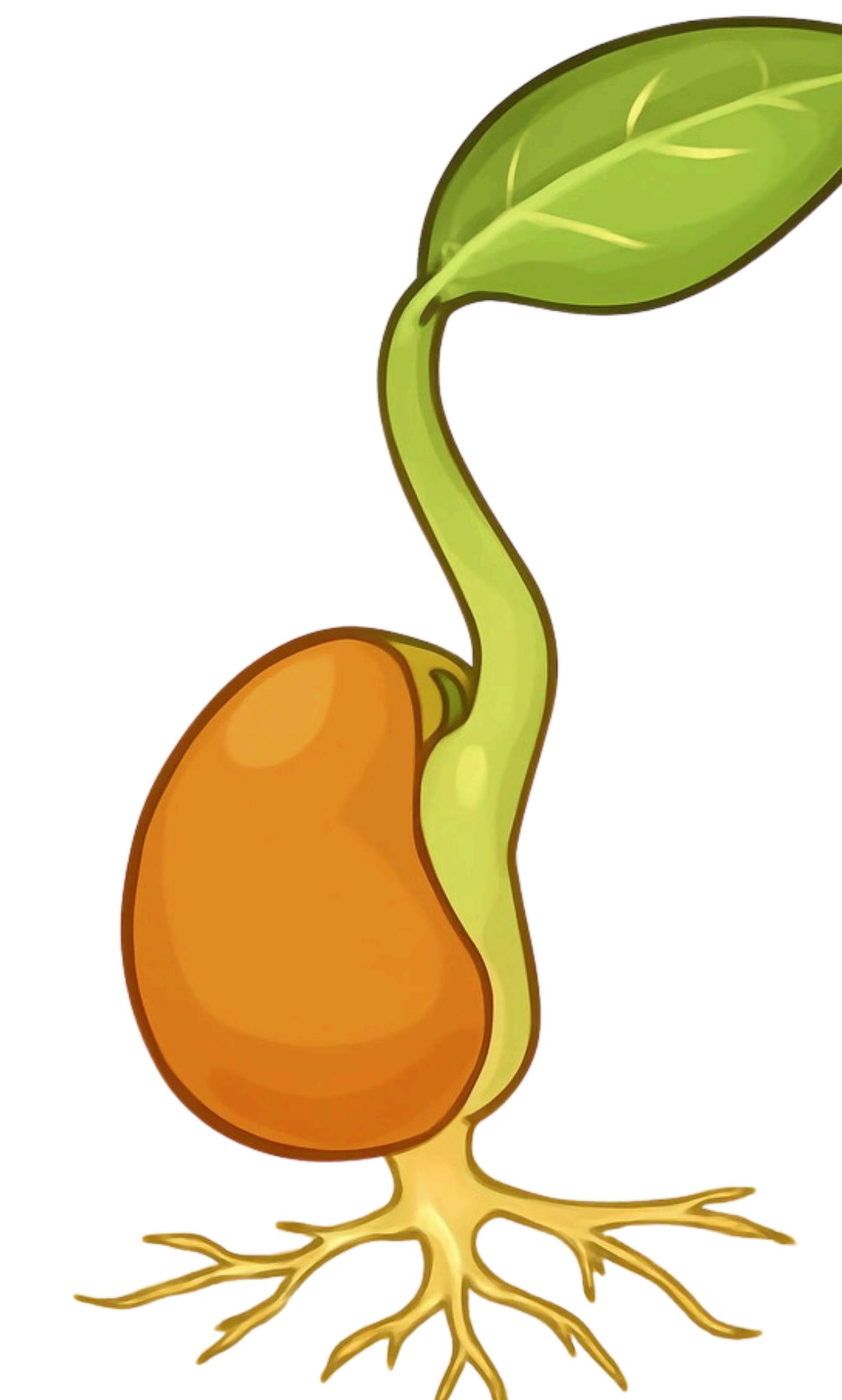
teacherpirouette



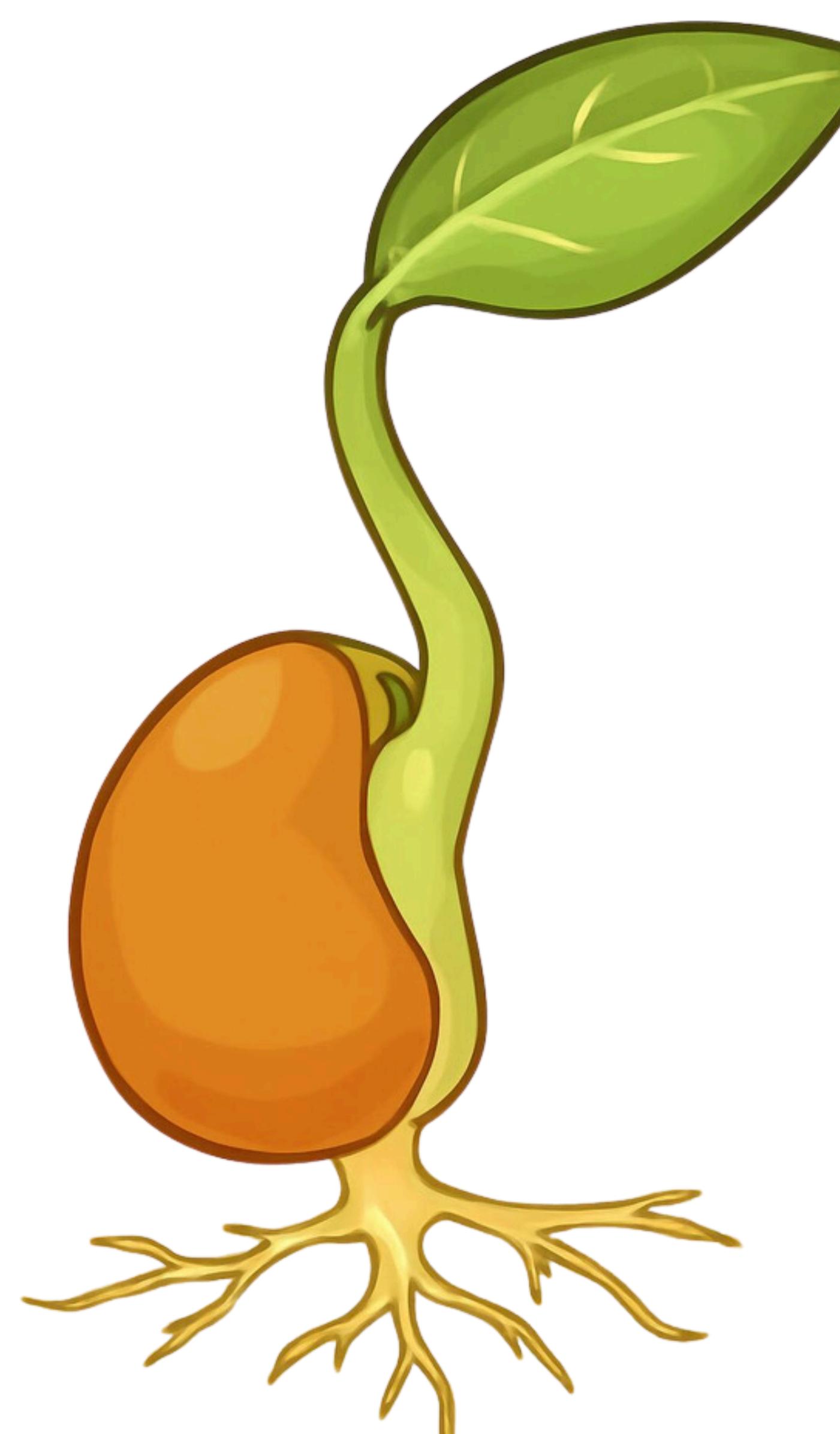
teacherpirouette



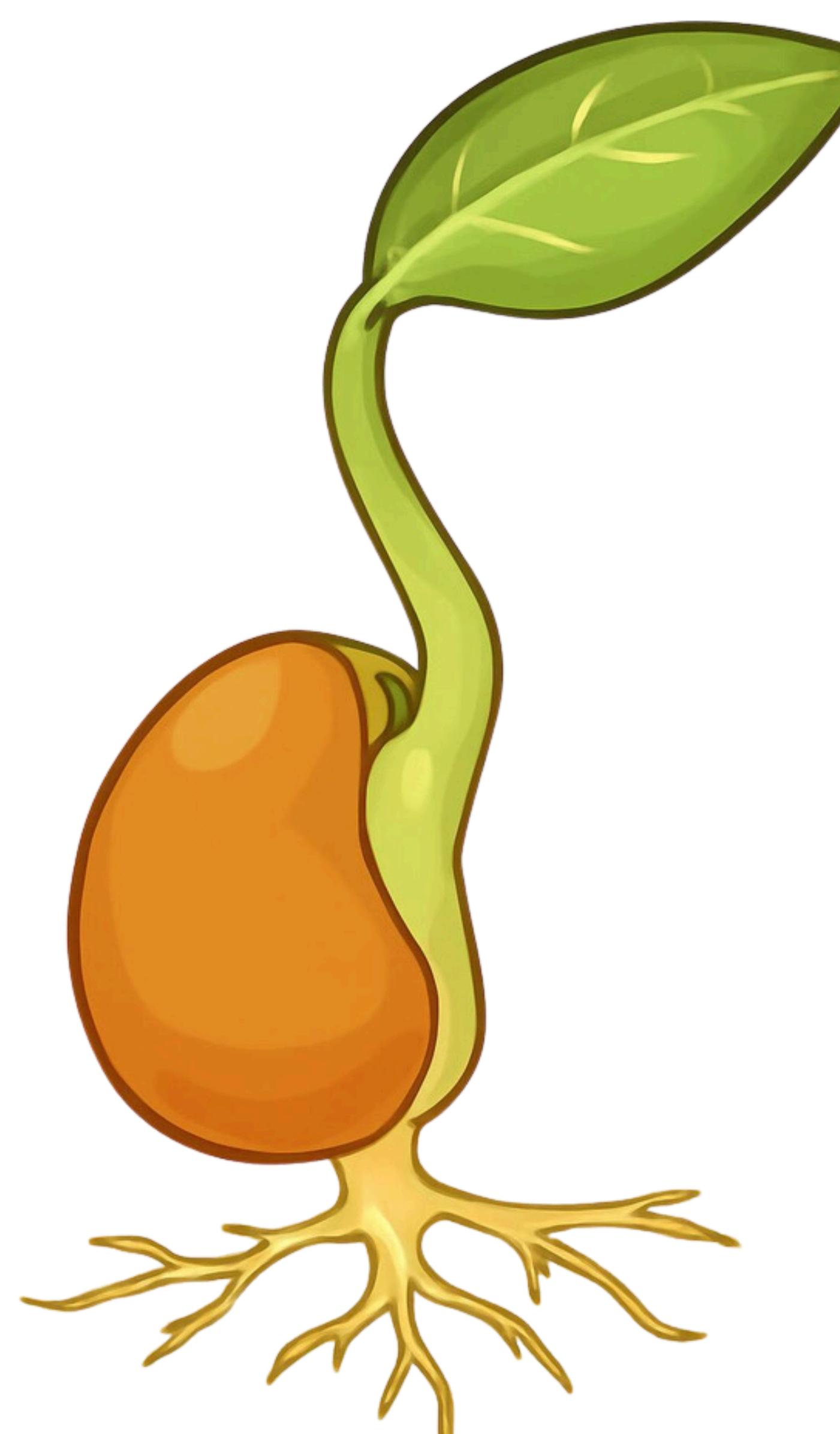
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



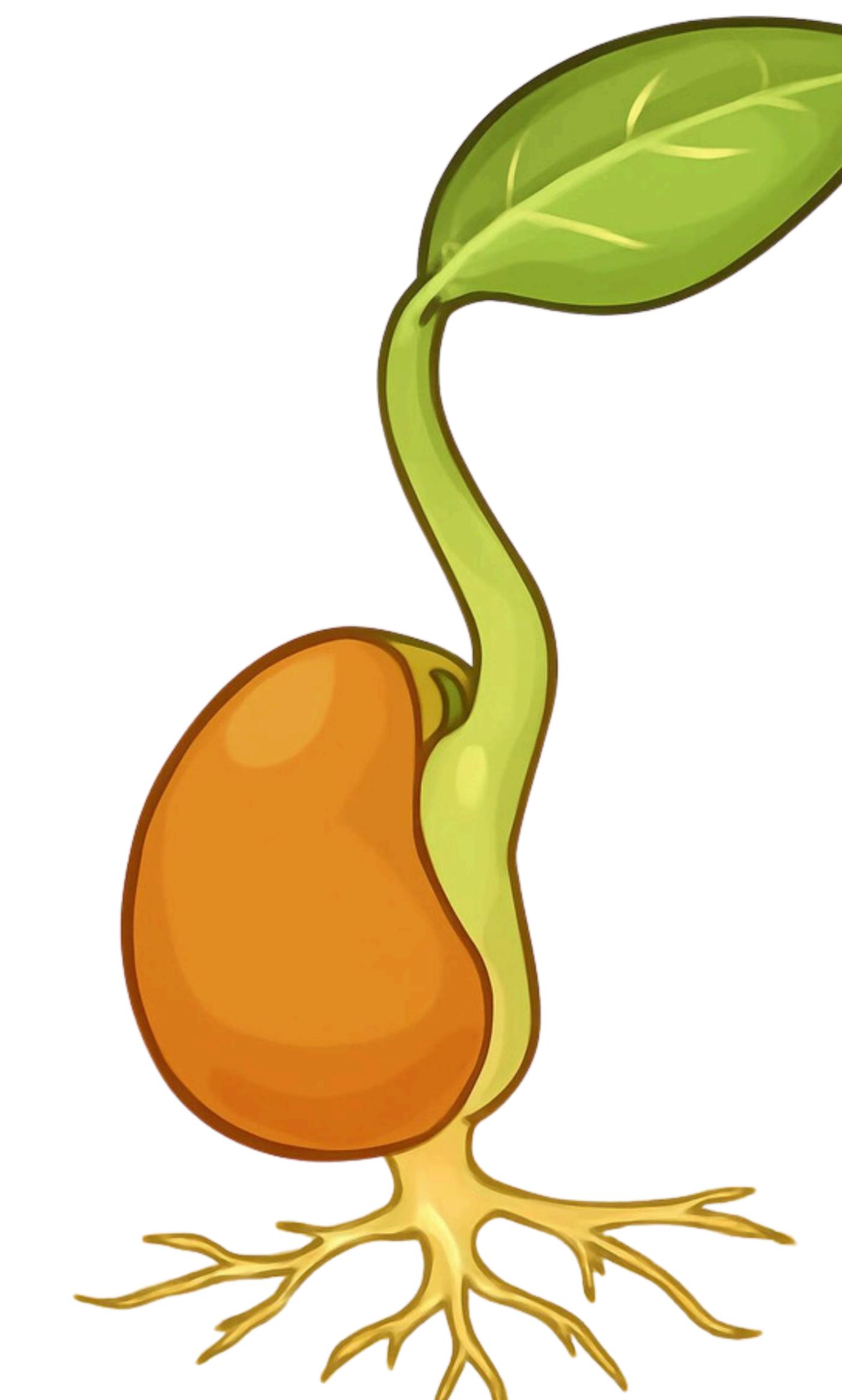
teacherpirouette



teacherpirouette



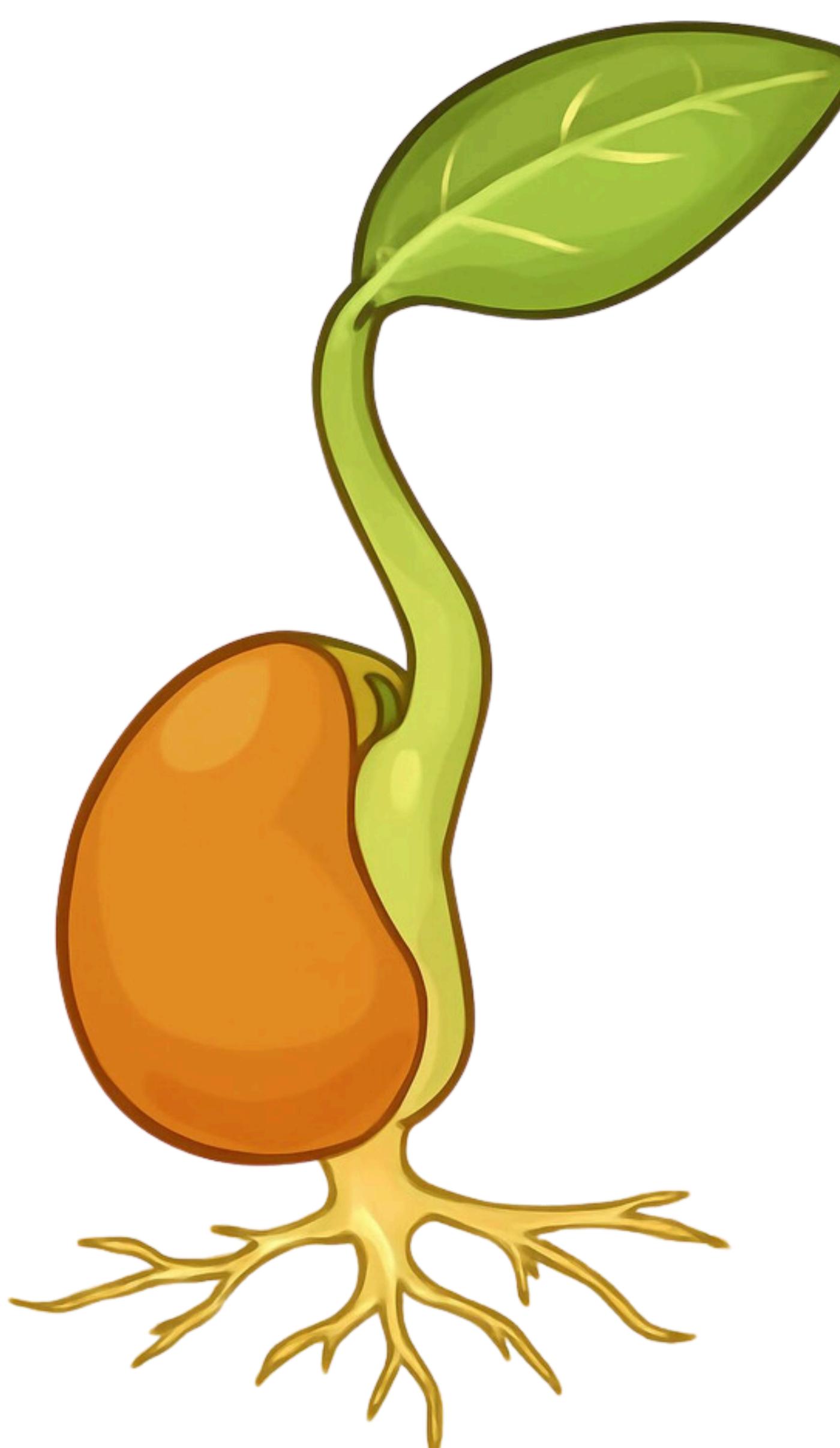
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette




teacherpirouette



teacherpirouette

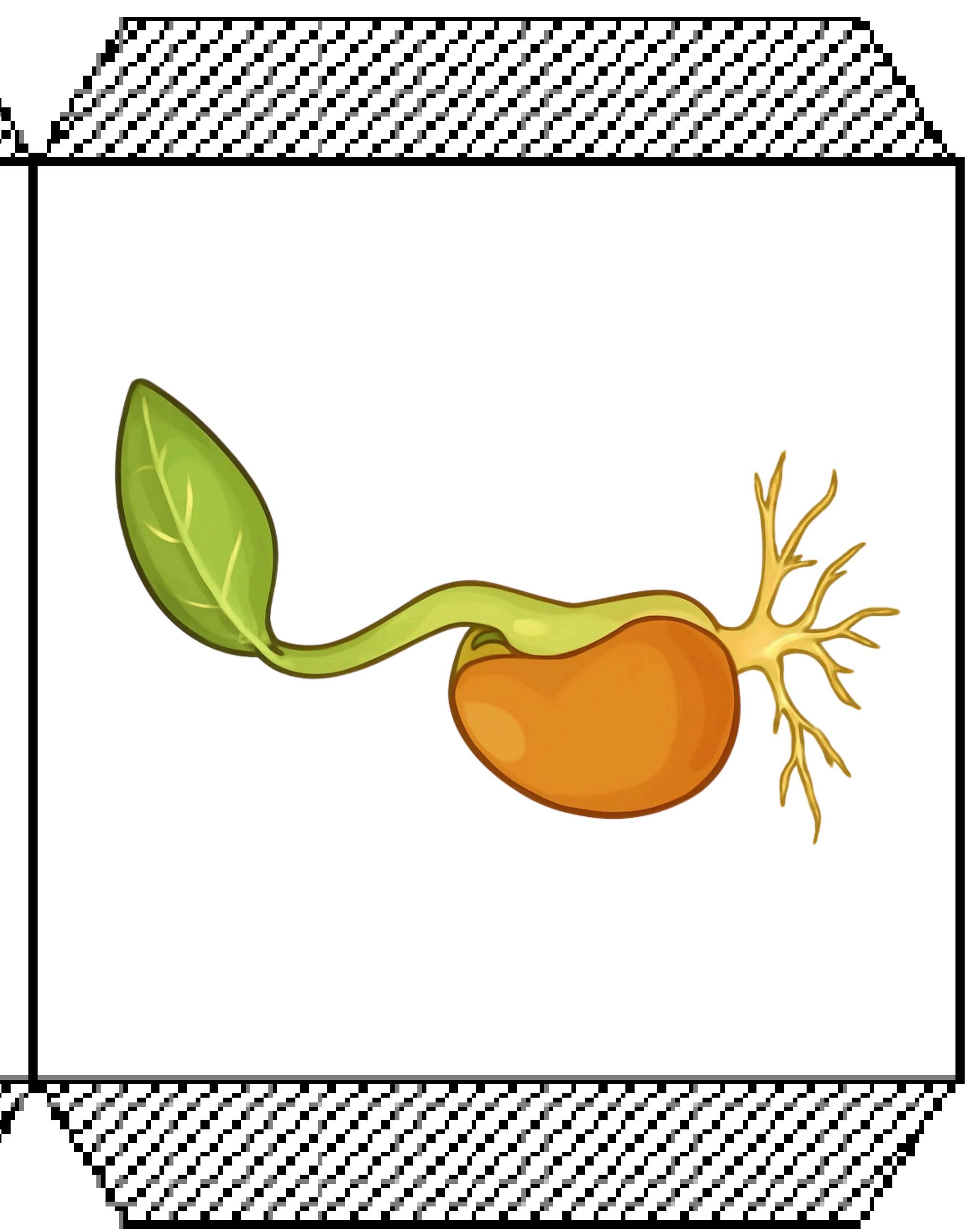
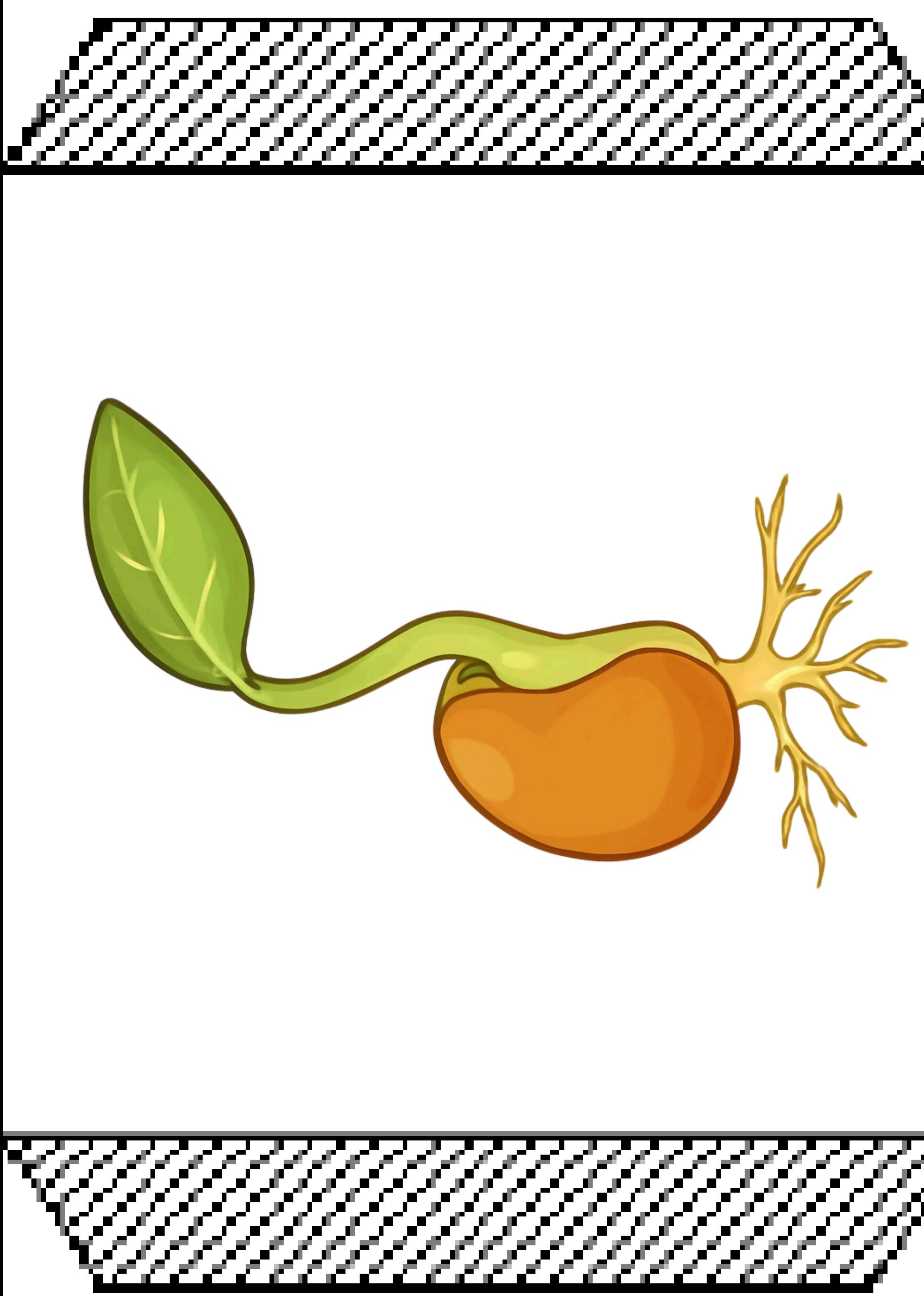
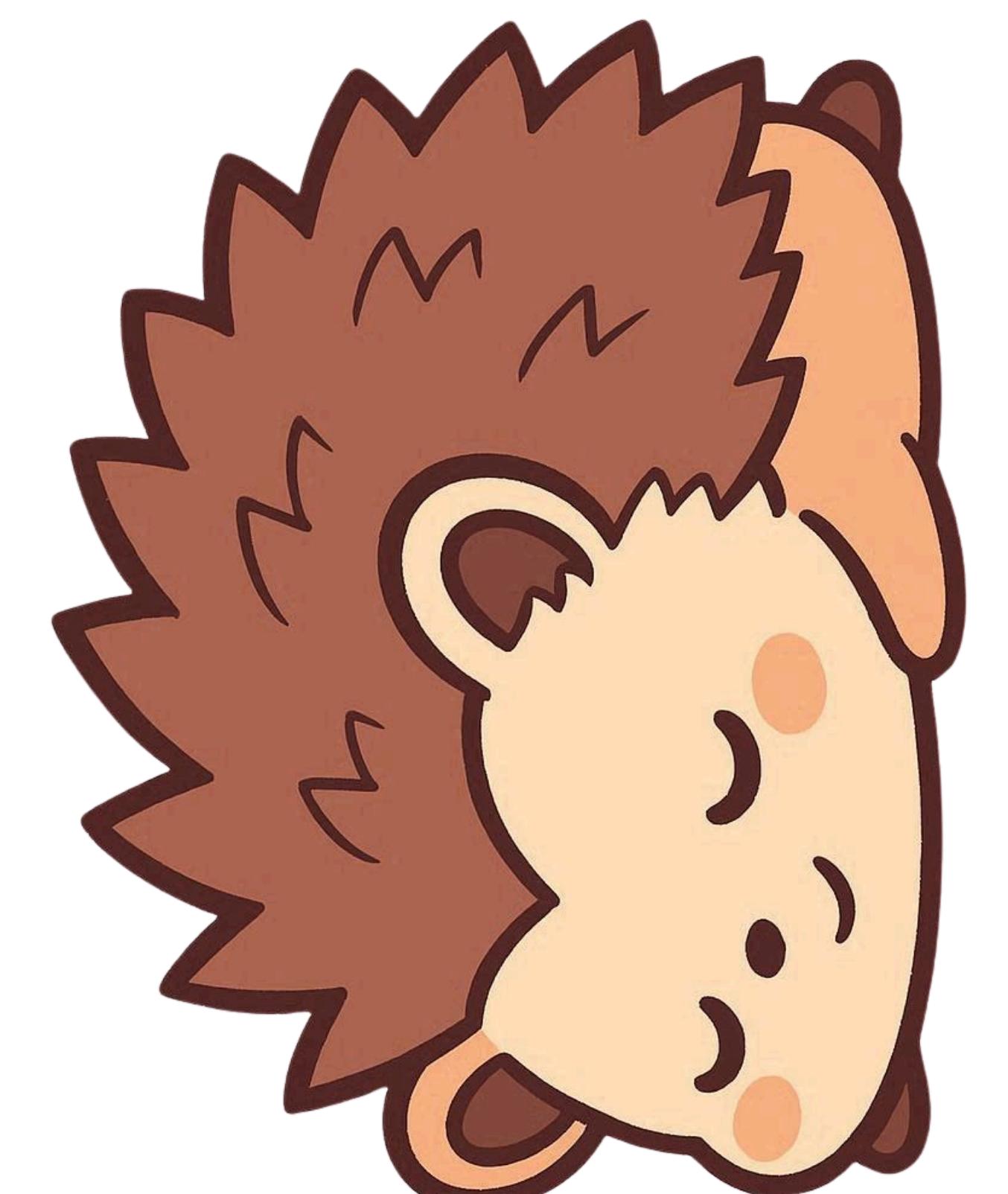
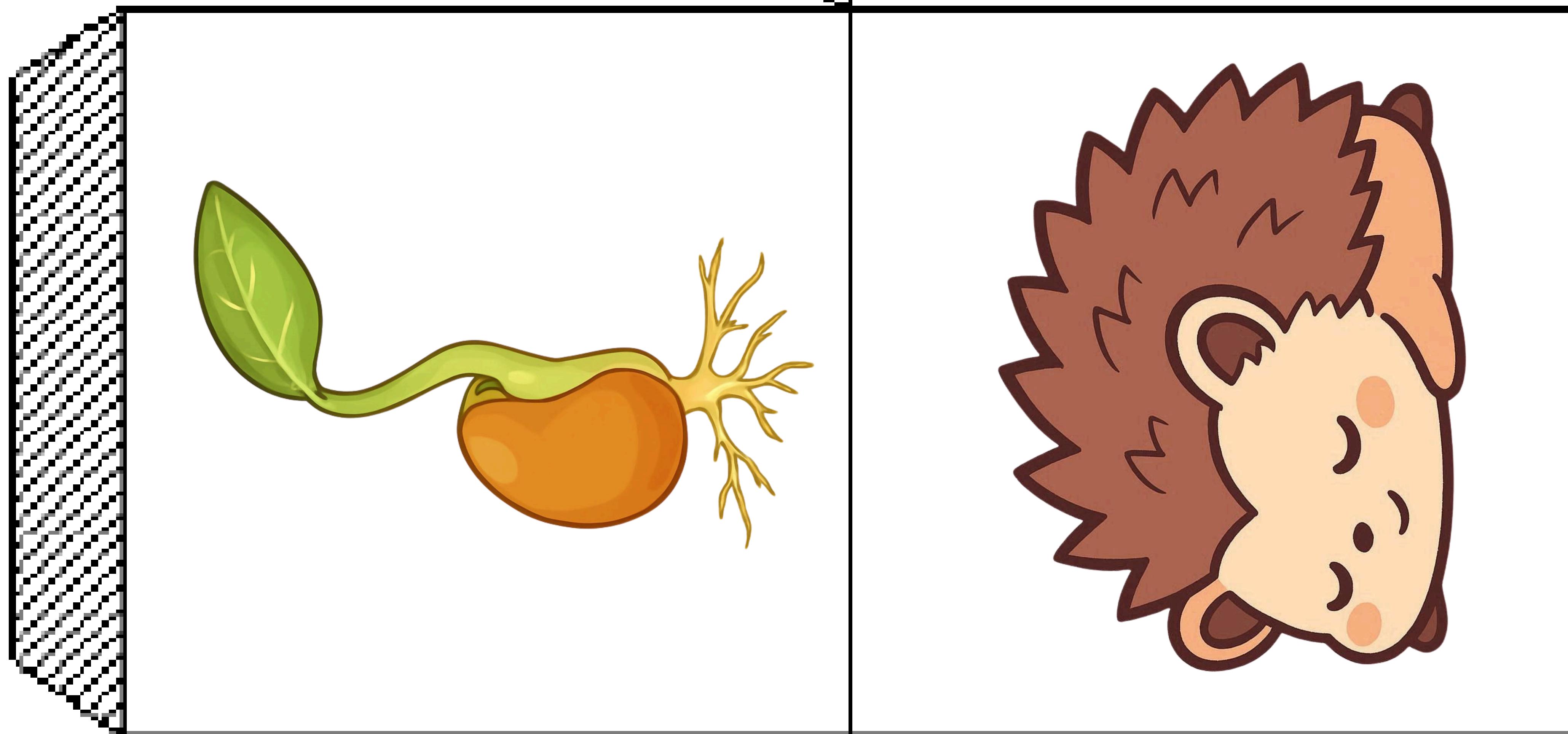
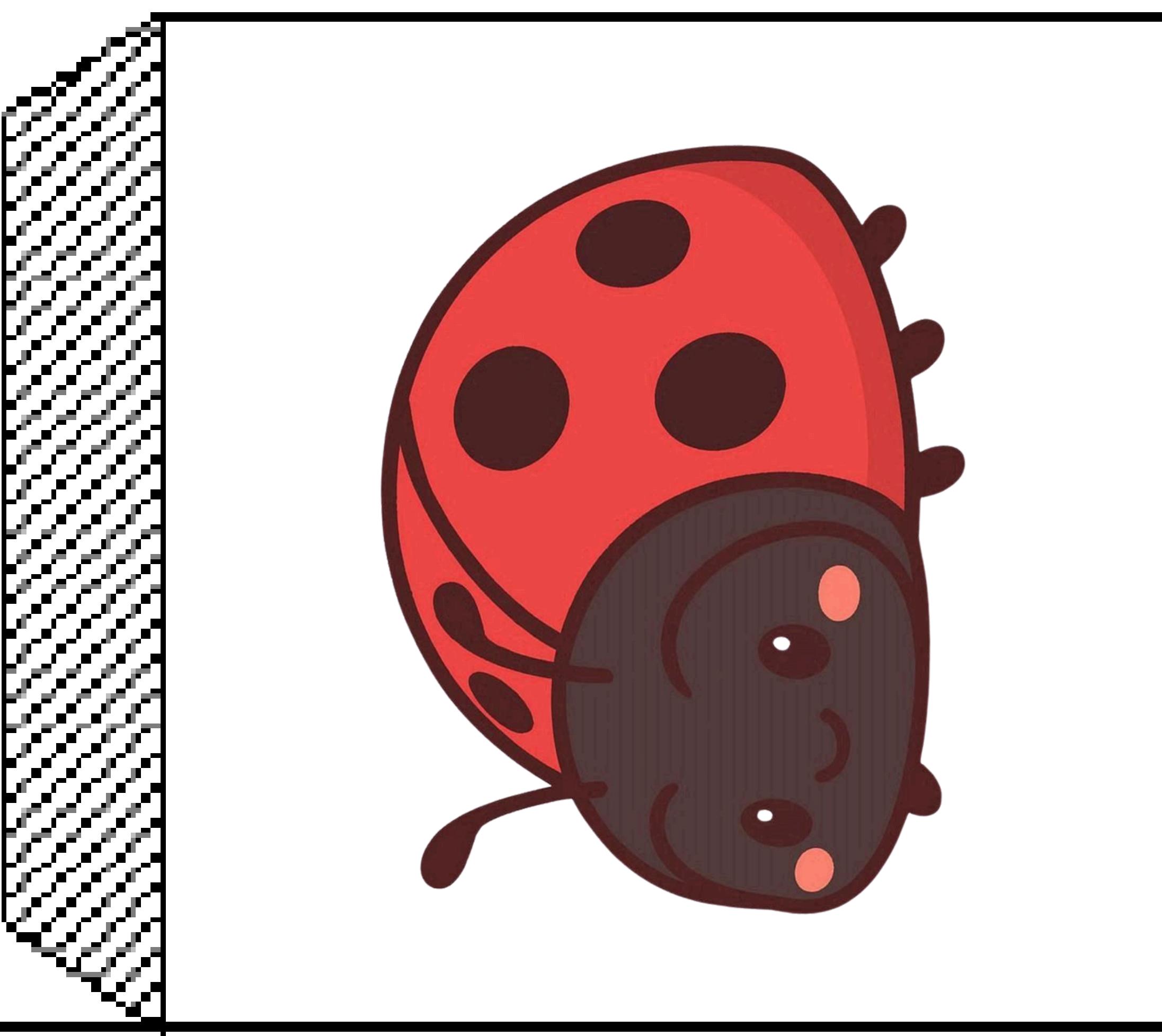



teacherpirouette











teacherpirouette



Ouuiii, le printemps arrive ! Les graines du jardin sont prêtes à être plantées pour que les fleurs puissent pousser. Mais attention ! Sous la terre, le hérisson dort encore après l'hiver... et quand il bouge dans son sommeil, il peut retourner la terre et déplacer les graines avant qu'elles ne prennent racine.

Arriverez-vous à planter toutes les graines avant que le hérisson ne soit complètement réveillé ?

But du jeu : Les joueurs doivent planter toutes les graines du jardin avant que le hérisson ne soit complètement réveillé. C'est un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- des graines
- des fleurs
- 1 jauge du hérisson (5 cases)
- au choix : 1 dé à symboles ou des cartes (Graine, Coccinelle, Hérisson)

Déroulement :

Les joueurs jouent chacun leur tour. À chaque tour : soit le joueur lance le dé, soit il pioche une carte. Il applique ensuite l'action indiquée :

- Graine → Plante 1 graine sur un emplacement libre du jardin.
- Coccinelle → Retire 1 fleur de la jauge du hérisson (s'il y en a déjà).
- Hérisson → Ajoute 1 fleur sur la jauge du hérisson.

Fin du jeu :

- Victoire : Les joueurs gagnent si : toutes les graines sont plantées, avant que la jauge du hérisson ne soit complètement remplie. ➢ Le hérisson dort encore : le jardin peut pousser ➢
- Les joueurs perdent si : la jauge du hérisson est remplie de fleurs alors qu'il reste au moins une graine à planter. ➢ Le hérisson se réveille : il faudra réessayer plus tard.

