



# Jeu des papillons

Jeux Ravensburger®  
 No. 605 5712 8  
 Auteur: Seven Towns Ltd. London/  
 Martin Davison  
 Design: Ilse Ströbl-Wohlschläger  
 Un jeu de mémoire pour 2 à 6  
 joueurs de 5 à 8 ans.

Contenu: 3 planches comprenant:  
 10 petites fleurs  
 1 grande fleur  
 10 paires d'ailes de papillons  
 10 pattes de papillons  
 10 bâtonnets noirs  
 1 règle de jeu

### But du jeu:

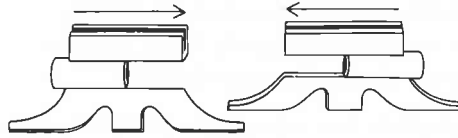
Le but de ce jeu nouveau et passionnant est de prendre le plus vite possible le plus grand nombre de fleurs et de papillons de la même couleur.

### Préparation:

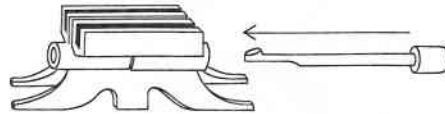
Avant de jouer, il faut procéder aux préparations suivantes:

1) Les ailes des papillons, les 10 petites fleurs et la grande fleur seront détachées avec précaution des planches.

2) Les 10 pattes des papillons, en matière plastique, seront assemblées suivant le schéma ci-dessous:



a) Assembler en poussant les pattes des papillons de telle sorte que les glissières pour les ailes soient l'une à côté de l'autre.



b) Glisser les bâtonnets noirs dans les trous jusqu'à ce que l'assemblage tienne bien.

### c) Démontage:

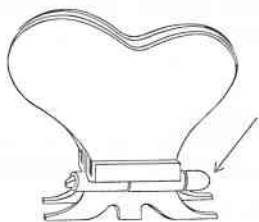
On desserera ensuite les pattes des papillons, pour pouvoir les poser sur les petits crochets noirs. A ce moment là, le bâtonnet pourra être retiré de la charnière.

3) Les paires d'ailes de même couleur seront enfoncées dans les pattes des papillons par le haut. Il faut faire attention que les faces bleues de toutes les ailes soient tournées vers l'extérieur.

## Règle de jeu

La grande fleur multicolore sera posée au centre de la table. Les 10 papillons, ailes fermées, seront disposés sur les 10 pétales de la fleur. Les petites fleurs seront bien mélangées et posées en cercle autour de la grande fleur, le côté fleur de couleur au-dessus.

Le plus jeune joueur commence. Il retire un papillon de la grande fleur et le pose sur une petite fleur de son choix. Il presse le bouton noir du papillon et l'ouvre.



Maintenant, c'est l'attente pour chaque participant!

- Si la couleur des ailes du papillon correspond avec celle de la fleur, le joueur peut conserver le papillon et la fleur.
- Si la couleur du papillon ne correspond pas avec la fleur, les ailes du papillon seront refermées. Le joueur devra laisser le papillon sur la fleur.

C'est au tour du joueur suivant.

Au cours du premier tour, chaque joueur ôte un papillon de la grande fleur et le pose sur une petite fleur libre.

Le premier tour terminé, le joueur qui recommence peut maintenant avoir le choix:

- soit ôter encore une fois un papillon de la grande fleur,
- soit ôter un papillon d'une petite fleur.

Dans les deux cas, il doit obligatoirement poser le papillon sur une petite fleur libre.

- si après avoir ouvert les ailes du papillon, il constate que la couleur des ailes est la même que celle de la fleur, il prend le papillon et la fleur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Important:

Jusqu'à la fin, un papillon doit rester sur la grande fleur. Ce n'est qu'au dernier tour, que le dernier joueur pourra prendre le papillon.

## Fin du jeu:

Le jeu est terminé quand tous les papillons ont trouvé les fleurs aux couleurs correspondantes.

Le joueur qui a le plus de fleurs et de papillons a gagné.

## Exemple de tactique de jeu

Si un joueur a trouvé la bonne fleur au cours du premier tour, et qu'il se souvient si un papillon est posé sur une fleur dont la couleur ne correspond pas, il peut, à son tour, prendre le papillon et le poser sur la fleur correspondante.