

# Bourdon fripon

82 cartes de jeu



10 x bourdons fripons



38 x cartes fleur



7 x araignées



5 x toiles d'araignée



6 x guêpes



1 x ver vigilant



5 x sauterelles



4 x abeilles pollinisatrices



1 x carte grain de pollen



5 x papillons

19

## Idée du jeu

Interdiction de tricher ? Non ! Pas à ce jeu ! Il s'agit ici de se défaire en premier de toutes ses cartes en les posant intelligemment et en trichant adroitement.

## Préparatifs

La carte grains de pollen, les sauterelles et le ver vigilant sont retirés de la pile de cartes. Le joueur le plus âgé reçoit le ver vigilant, qu'il pose devant lui, avec le côté sans jumelles dirigé vers le haut. Une sauterelle est placée entre deux joueurs, bien à portée de leur main. Les sauterelles restantes ne servant à rien pour cette partie, elles sont remises dans la boîte. La carte grains de pollen est posée au milieu de la table, de manière à être bien accessible à chacun des joueurs.

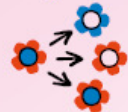
Mélangez bien les cartes restantes et distribuez-en 8, face cachée, à chacun des joueurs. Prenez ces cartes en main et posez les cartes restantes, face cachée au milieu de la table, sous forme de pioche. Retournez la carte du haut de la pioche et posez-la à côté, face visible, en tant que pile de défausse. Si cette carte est une carte action, l'action est ignorée. Ce sont les deux couleurs des fleurs qui priment.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule à tour de rôle. Le joueur en possession du ver vigilant commence. Une fois ton tour venu, tu poses l'une des cartes que tu as en main sur la pile de défausse, en respectant ce qui suit : la carte en main doit être une fleur, dont au moins une des couleurs correspond à cela

de la carte retournée en haut de la pile de défausse. La partie de la fleur ayant la même couleur ne joue aucun rôle. Vous pouvez donc toujours jouer une carte ayant l'une des deux couleurs possibles.

**Exemple : sur une fleur bleu-rouge, tu ne peux placer qu'une fleur rouge, bleue ou ayant les deux couleurs.**



Aucune de tes cartes ne convient ? Alors tire 1 carte de la pioche. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.

## Tricher

Vous pouvez faire disparaître habilement des cartes (peu importe qu'il s'agisse du bourdon fripon, d'une carte action ou d'une carte fleur), p. ex. en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus l'épaule, en les cachant sur la pile de défausse en jouant, ou en les faisant disparaître dans une manche...

## Tout ce qui fait envie, est permis !

Mais, même quand on triche, certaines règles doivent être respectées :

- 👉 La main tenant les cartes doit toujours rester sur la table.
- 👉 Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
- 👉 Si un joueur est pris en train de tricher, il est interdit de tricher jusqu'à ce que l'affaire soit close.
- 👉 La dernière carte en main ne doit jamais disparaître.

### Ver vigilant

Si tu possèdes cette carte, c'est toi le ver vigilant pendant la manche en cours. Tu joues normalement, mais tu gardes les autres joueurs à l'œil. En effet, ils vont essayer de faire discrètement disparaître des cartes. En tant que ver vigilant, tu dois toujours rester honnête et ne pas tricher. Si tu prends un joueur en flagrant délit, tu dis à haute voix : « **Attrapé !** ».



### Attrapé

Si le joueur ayant le ver vigilant te prend en flagrant délit, pendant que tu triches, le jeu est brièvement interrompu pour régler la situation.

**As-tu été accusé(e) à juste titre ?** Dans l'affirmative, du dois immédiatement reprendre en main la carte dont tu as essayé de te défaire et le joueur vigilant te donne une carte en plus en main. En outre, c'est toi qui reçois alors la carte du ver vigilant. Dès lors, c'est toi qui deviens le nouveau surveillant !

**As-tu été accusé(e) à tort ?** Si oui, le surveillant est pénalisé et doit tirer 1 carte de la pioche. Il conserve malgré tout son rôle de ver vigilant. Il est interdit de dénoncer d'autres joueurs !

### Bourdon fripon

Le bourdon fripon effronté ne doit être ni joué sur la pile de défausse, ni donné. On ne peut **que s'en défaire habilement !** Exception : celui des joueurs qui est le ver vigilant a le droit



22

### Papillon

Le joueur sortant un papillon choisit un autre joueur qui tire alors, face cachée, 1 carte parmi celles qu'il a en main.

*Astuce :* vous pouvez vous défaire ainsi d'un bourdon fripon !



### Abeille pollinisatrice

Si le joueur dont c'est le tour sort une abeille pollinisatrice, il dit à voix haute : « **Pollinisation !** » et prend la carte grains de pollen sur la table. Tous les autres joueurs se mettent alors simultanément en sécurité, car le joueur actif essaie, dans les 3 secondes qui suivent, de toucher l'un de ses adversaires avec la carte grains de pollen. S'il y arrive, le joueur touché doit tirer 2 cartes de la pioche. S'il rate son coup, le jeu se poursuit normalement.

*Attention :* pendant cette action, il est interdit de tricher. Reposez ensuite la carte de pollinisation au milieu de la table.



### Sauterelles

À sa droite et à sa gauche, chaque joueur a une sauterelle à laquelle il doit faire attention. Pendant le jeu, les joueurs peuvent essayer à tout moment de se piquer mutuellement les sauterelles.

Si une sauterelle est volée sans que l'on ne s'en rende compte, le joueur volé peut la réclamer, jusqu'à ce que



24

le poser le bourdon fripon sur la pile de défausse.

*Astuce :* essayez de vous défaire rapidement de vos bourdons !

### Cartes action

... sont jouées conformément à la règle de pose .

### Guêpes

Les guêpes ne se différencient les unes des autres que par un tout petit dard. Si une guêpe **sans dard** est jouée, tous les joueurs, sauf celui qui l'a posée, frappent **le plus rapidement possible la carte guêpe** de la paume de la main. Le joueur le plus lent reçoit 1 carte de main (cependant pas de bourdon fripon) de la part de chaque joueur.

*Attention :* si la guêpe a **un dard**, il ne faut en aucun cas frapper sur la carte guêpe. Le premier joueur frappant sur la guêpe reçoit 1 carte de main (cependant pas de bourdon fripon) de la part de chaque joueur. Si personne ne frappe la guêpe dans les 3 secondes qui suivent environ, le jeu se poursuit.



### Toile d'araignée et araignée

La toile d'araignée peut être posée sur n'importe quelle carte. Le joueur suivant doit alors jouer une carte quelconque avec une araignée ! Qui n'a pas d'araignée en main, tire 1 carte de la pioche et passe son tour. Puis c'est au tour du joueur suivant de poser une araignée.



23

la carte suivante soit jouée sur la pile de défausse.

Si la carte jouée juste après est celle du voleur, le vol doit rester inaperçu pendant une carte de plus.

**Si le vol est remarqué, la sauterelle est remise à sa place et la partie se poursuit.**

**Si le vol passe inaperçu, le joueur volé doit tirer 2 cartes de la pioche.**

*Attention :* d'autres joueurs n'ont pas le droit de signaler le vol d'une sauterelle qui ne leur appartient pas. Même pas celui en possession du ver vigilant. Les jeunes vers vigilants peuvent être dispensés de leur devoir de vigilance envers les sauterelles.



### Fin de la manche

La manche s'achève dès qu'un joueur n'a plus de carte en main.

### Décompte de la manche

Chaque carte fleur équivaut à 1 point négatif, chaque carte action à 5 points en moins et chaque bourdon fripon à 10 points en moins. Pour la manche suivante, le ver vigilant est remis au joueur se trouvant à la gauche de celui ayant commencé la manche précédente.

### Fin du jeu

Le jeu comporte autant de manches que de joueurs. Qui a le moins de points négatifs en fin de compte, sort vainqueur de la partie !

25

### Pour les pros de la triche :

Le ver vigilant doit rester bien visible à tout moment. Immédiatement **après** avoir joué une carte fluer, le joueur surveillant peut retourner le ver vigilant et changer ainsi l'ordre du jeu :

**Sans jumelles :** pose des cartes fleurs selon la couleur, comme précédemment décrit.

**Avec jumelles :** les fleurs **ne doivent plus** être posées selon la couleur. Les fleurs de la couleur non voulue sont alors posées jusqu'à ce que le ver vigilant retourne de nouveau la carte de l'autre côté.

**Exemple :** sur une fleur bleu-rouge, tu ne peux jouer qu'une fleur de couleur verte, jaune ou violette. Les couleurs bleues ou rouges ne doivent pas y être contenues.

*Astuce :* conformément aux règles de la triche, le fait de tricher « par inadvertance » est sanctionné.

