

ADAGARD®

Règles du jeu

Chacun choisit une carte au hasard dans le tas. Celui qui a la carte avec le numéro le plus élevé commence. La suite du jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tas est mélangé et coupé en deux. La première moitié est posée sur la table, dos vers le haut. C'est le tas commun. L'autre moitié est répartie également entre tous les joueurs. Les cartes en trop rejoignent le tas commun. Chaque joueur pose son tas devant lui, le dos des cartes tourné vers le haut, sans les regarder.

Le premier joueur prend alors la première carte de son tas et la pose en jeu. En quelques mots seulement, il doit lancer une histoire en s'inspirant de l'illustration représentée. Attention, le but du jeu est bien d'inventer une histoire, pas de décrire l'image!

C'est ensuite le tour du deuxième joueur. Il pioche une carte sur son tas. Si sa couleur principale correspond à la couleur principale ou aux deux couleurs associées (les deux petites pastilles, voir page 2), de la carte précédente il peut la poser en jeu. Sinon il doit piocher la carte du dessus sur le tas commun.

IL Y A ALORS DEUX CAS DE FIGURE :

- Soit la couleur principale de la carte correspond. Il pose alors sa nouvelle carte sur la carte précédente et peut continuer l'histoire en s'inspirant de l'illustration de sa propre carte. Il garde alors sa première carte en main.
- Soit la couleur principale de la carte piochée ne correspond ni à celle de la carte sur la table, ni à ses couleurs associées. Il garde alors en main ses deux cartes et passe son tour.

C'est ensuite le tour du joueur suivant et ainsi de suite.

Chaque tour se déroule donc comme suit :

- Le joueur prend la première carte de son tas (à chaque tour, peu importe le nombre de cartes qu'il tient en main).
- Si la couleur principale correspond, il met sa carte en jeu.
- Si la couleur principale ne correspond pas, il pioche une carte sur le tas commun. Il a obtenu une couleur qui correspond ? Il met sa carte en jeu. Sinon, il passe son tour.



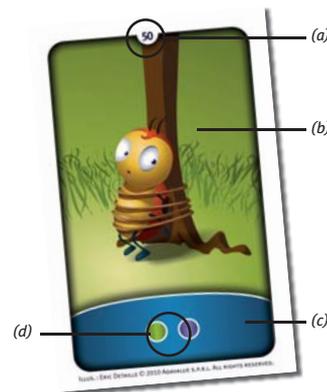
Le gagnant est celui qui a terminé son tas le premier, même si le tas commun est encore bien fourni.

Toutefois, pour que sa victoire soit reconnue, il doit trouver une conclusion à l'histoire et commencer sa phrase par "Et c'est ainsi que...". S'il reste des concurrents qui veulent poursuivre le jeu, ils doivent trouver un rebondissement.

Cela ne changera rien à la victoire éclatante de votre adversaire, mais si vous avez une image trop cool, ce serait dommage de vous priver...

IL ARRIVE QU'UN JOUEUR SOIT OBLIGÉ DE PIOCHER DANS LE TAS COMMUN. VOICI LES DIFFÉRENTS CAS :

- Il n'a pas réussi à poser une carte de la bonne couleur sur la table ;
- Il n'a pas réussi à continuer l'histoire avec sa carte ;
- Un joueur a participé à l'histoire d'un autre alors que ce n'était pas à son tour de jouer et/ou que la carte sur table n'était pas la sienne ;
- Un joueur n'a pas pu s'empêcher de résumer l'histoire pour aider un autre joueur.



- (a) Numéro de la carte
- (b) Illustration
- (c) Couleur principale de la carte
- (d) Couleurs associées

RECONNAÎTRE LES PERSONNAGES



Le dos est bleu ? C'est une larve de coccinelle.



Le dos et la coiffe sont rouges ? C'est une coccinelle.



Une boule verte avec des yeux ? C'est un puceron, la nourriture préférée des coccinelles.



Bleu ou marron très foncé ? Certainement une fourmi.
Jaune à rayure brune ? Une abeille.
Jaune à rayure noire ? Une guêpe.

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER:

- N'oubliez pas qu'il ne suffit pas de décrire les cartes, mais que chaque carte doit permettre de poursuivre une histoire. Vous pouvez donc vous inspirer librement de votre illustration.
- N'hésitez pas à revenir sur ce qui a été dit plusieurs cartes auparavant. Si vous ne perdez pas le fil de l'histoire, cela pourra vous aider à la faire rebondir.
- Vos cartes sont une base pour laisser courir votre imagination. Ne vous forcez pas à les utiliser au sens strict. Si votre histoire est drôle et ne ferme pas la porte à l'imagination de vos adversaires, ils ne vous tiendront pas rigueur de votre liberté d'interprétation...
- Si vous êtes nombreux, n'hésitez pas à former des groupes. Il y a plus d'idées dans plusieurs têtes que dans une...

LE MONDE D'ADALIA

Bienvenue dans le monde des coccinelles. Savais-tu que la coccinelle ne naît pas tout de suite avec sa carapace rouge (qu'on appelle élytres) et n'a pas tout de suite ses points ?

Elle sort de l'œuf sous la forme d'une larve. Elle a très faim et a besoin de manger beaucoup de pucerons, dont elle raffole. C'est la raison pour laquelle on adore en avoir au jardin. Quelques larves de coccinelles peuvent nettoyer des plantes envahies de pucerons en peu de temps.

Au bout de quelques jours, elle entre dans sa nymphe et subit une grosse transformation : ses ailes apparaissent, elle change de couleur, forme sa carapace et peut enfin y voir clair. Les coccinelles qui sont les héroïnes de tes histoires sont des *Adalia bipunctata*, des petites coccinelles à deux points. Elles sont soit rouges à points noirs, soit noires à points rouges.

Elles se méfient des fourmis qui élèvent les pucerons sur les plantes. Gare à elles si elles y touchent, car les fourmis défendent leurs élevages sans pitié.

Si tu veux en découvrir plus sur tes amies les coccinelles, va faire un tour sur le site www.adacard.eu.

Tu y découvriras une foule d'informations sur la bête à Bon Dieu et même des trucs et astuces pour encore mieux profiter de ton jeu !



Jeune larve



Dans son cocon



*Coccinelle adulte
(adalia bipunctata)*

