

Petals



1-4

La floraison marque un moment clé du cycle des plantes, une occasion unique de s'implanter ailleurs et d'élargir leur territoire.



8+

Pour y parvenir, les fleurs déploient une stratégie ingénieuse en sollicitant l'aide d'auxiliaires infatigables : les pollinisateurs.



30'

Chaque visite de ces insectes augmente considérablement les chances de succès des plantes. Mais cette effervescence ne passe pas inaperçue et finit par attirer bien d'autres animaux.

But du jeu

Formez le plus de fleurs possibles, en assemblant les tuiles au fur et à mesure que vous les piochez durant la partie. Faites tout votre possible pour que ces fleurs accueillent des pollinisateurs.

Sachez tirer profit de la présence d'autres insectes qui eux ne pollinisent pas mais ont tout de même un impact sur votre parterre.

Matériel

- 70 tuiles
(dont chaque face possède les mêmes caractéristiques, mais en symétrie)
- 21 Pollinisateurs
(7 abeilles, 7 papillons, 7 cétoines)
- 1 livret de règle

Zone joueur
(parterre)

Zone joueur
(parterre)



Pollinisateurs disponibles



Tuiles



Zone joueur
(parterre)

Zone joueur
(parterre)

Mise en place

Constituez 5 piles de même hauteur avec toutes les tuiles et placez-les au centre de la table. Veillez à ce que les tuiles soient bien empilées, de manière à ce que seules celles du dessus soient visibles.

Disposez tous les **Pollinisateurs face cachée dans la Réserve** (sur le côté de la table).

Piochez-en **nombre de joueurs + 1** et rendez-les **disponibles** en les plaçant **face visible à côté de la Réserve**.

Enfin, déterminez de façon aléatoire le premier joueur.

EXEMPLE

à 4 joueurs, placez
5 pollinisateurs.

Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire.

- À son premier tour de jeu, un joueur doit **prendre une des tuiles disponibles** (au sommet des 5 piles) et la poser devant lui, ouvrant ainsi son parterre de fleurs.

NOTE : une tuile peut être placée sur la face de votre choix. Vous pouvez la retourner autant de fois que vous le souhaitez tant qu'elle n'est pas placée. Chaque tuile possède les mêmes caractéristiques sur chaque face, mais elles sont symétriques (comme dans un miroir).

ATTENTION : si un insecte est présent sur la tuile que vous jouez, allez prendre connaissance de son effet page suivante.

- Aux tours suivants il prend de nouveau une des tuiles disponibles, mais doit la **lier** à son parterre de fleurs (*voir ci-contre*).



ATTENTION : Toute tuile piochée doit être jouée dans la mesure ou celle du dessous a été révélée. Si votre parterre de fleurs, au fur et à mesure de son expansion, vous dirige vers le bord de la table, n'hésitez pas à le recentrer (en le faisant glisser).

Lier des tuiles

Quand vous ajoutez une tuile à votre parterre, **vous devez la lier à une autre tuile précédemment posée**. Pour ce faire, placez-la côte à côte avec une tuile en la connectant par un de ses **grands côtés** encore libre.

Il n'est pas obligatoire que les couleurs de pétales adjacents correspondent.



Fleur

Une fleur se forme lorsque 6 pétales adjacents sont strictement de même couleur.

Quand, en posant une tuile, **un joueur forme une fleur**, il peut **prendre un pollinisateur disponible de la même couleur** et le placer au centre de cette fleur.

NOTE : une fleur ne peut accueillir un **pollinisateur disponible** qu'au moment où elle est formée. S'il n'y en a pas, la fleur ne sera jamais pollinisée (*même si un pollinisateur adéquat apparaissait en fin de tour*).



Particularités : Insectes et Araignées

Certaines tuiles présentent des insectes et araignées :

Frelon à pattes jaunes (x7)

Vespa velutina

Après avoir placé une tuile présentant un frelon, un joueur renvoie un **pollinisateur disponible dans la Réserve, face visible**.

Lors d'une fin de tour, un **pollinisateur** visible dans la Réserve pourra être choisi plutôt que pioché au hasard pour compléter les **pollinisateurs disponibles**.

Araignée thomise (x7)

Misumena vatia

Après avoir placé une tuile présentant une araignée, un joueur choisit une nouvelle tuile qu'il ajoute immédiatement à son parterre.

Mais attention, à la fin de la partie, **chaque araignée** dans votre parterre **vous fera perdre 1 point!**

NOTE : Un joueur peut jouer consécutivement plusieurs tuiles présentant une araignée.

Coccinelle (x14)

Coccinella septempunctata

À la fin de la partie, la présence de coccinelles au sein des parterres offrira des points supplémentaires à ceux qui en auront réunies le plus.

- **Le joueur qui possède le plus de coccinelles** dans son parterre gagne **3 points**,
- **Le second joueur** qui en possède le plus (après lui) gagne **1 point**.

En cas d'égalité de nombre de coccinelles, tous les joueurs concernés gagnent les points correspondants (3 pts ou 1 pt).

Fin du tour

À la fin du tour d'un joueur, il doit toujours y avoir **nombre de joueurs + 1 pollinisateurs disponibles**. S'il en manque, il prend autant de pollinisateurs dans la Réserve.

RAPPEL

Un **pollinisateur disponible** chassé par un frelon sera remplacé à la fin du tour.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur épuise l'avant-dernière pile de tuiles (la 4^e), il termine son tour, puis chacun procède au décompte de ses points :

- Chaque **fleur** formée offre **2 points**.
- Chaque **Abeille** offre **3 points**.
- Chaque **Papillon** offre **2 points**.
- Chaque **Cétoine** offre **1 point**.
- Chaque **Araignée** fait perdre **1 point**.
- **Les Coccinelles** offrent des points à certains joueurs (voir ci-contre).

En cas d'égalité, le vainqueur est celui possédant le moins de frelons dans son parterre. En cas de nouvelle égalité, les ex æquo se partagent la victoire.

EXEMPLE

Thomas a formé 5 fleurs, dont deux pollinisées par des Abeilles et une par une Cétoine. Il a 3 Araignées et 7 Coccinelles (3pts). Il marque donc 17 points.

Idoya a formé 4 fleurs, dont trois pollinisées par des Abeilles et une par un Papillon. Elle a 1 Araignée et 3 Coccinelles. Elle marque donc 18 points.

Charly a formé 5 fleurs, dont deux pollinisées par des Papillons et deux par des Cétoines. Il a 3 Araignées et 4 Coccinelles (1pt). Il marque donc 14 points.

Bravo Idoya !

Puzzle solo ou collaboratif (mode de jeu alternatif)

Comment jouer

Étalez sur la table toutes les tuiles ; elles sont toutes disponibles.

Formez le maximum de fleurs (voir ci-dessous).

Les insectes et les pollinisateurs n'ont pas d'effet dans ce mode de jeu.

Nouvelle règle pour lier des tuiles

Dans cette version puzzle du jeu, il faut que **toutes** les couleurs des pétales **correspondent** quand vous liez des tuiles !

Décompte

La partie prend fin lorsque vous ne pouvez plus poser de tuile ; comptez le nombre de fleurs formées. Ce nombre est votre record à battre !



Rappel du décompte de fin de partie



Chaque fleur dans votre parterre


Ensemble de 6 pétales de même couleur, avec ou sans pollinisateur.

2 points

Coccinelles

Coccinella septempunctata

(x14)

3 points pour celui qui a le plus de  dans son parterre,

1 point pour le second.

3/1 points



Araignée thomise

Misumena vatia

(x7)

-1 point



Abeille

Apis mellifera

(x7)



+3 points



Papillon

Demi-deuil

Melanargia galathea

(x7)



+2 points



Cétone dorée

Cetonia aurata

(x7)



+1 point

Du jeu à la réalité

Les plantes qui égaiant par leur floraison les prairies et nos jardins sont le résultat de millions d'années d'une évolution conjointe avec les insectes qui les pollinisent.

Que couvre ce concept de pollinisation ? Pour produire des graines, une fleur doit préalablement être fécondée. Pour cela, des grains de pollen produits par les étamines doivent se déposer à l'extrémité du pistil. De là, ils fusionneront avec les ovules pour donner des graines.

Pour assurer cette rencontre, différentes stratégies existent : certaines fleurs s'en remettent au vent, qui disperse le pollen au hasard des bourrasques. D'autres s'en remettent à leurs auxiliaires de vie : les insectes.

Couleurs éclatantes, parfums sucrés, nectars distillés comme des élixirs, abondance de pollen... les corolles rivalisent de charmes pour attirer abeilles, papillons ou coléoptères.

Chaque visite devient un échange : l'insecte récolte une nourriture abondante et se couvre de pollen qu'il transportera vers d'autres fleurs.

Abeilles et bourdons sont les acteurs infatigables

de ce ballet : visitant des milliers de fleurs chaque jour, ils assurent la reproduction de la majorité des plantes sauvages et cultivées. Par leur multitude, les papillons, cétaines, mouches et guêpes participent aussi à la fécondation des fleurs.

Cette effervescence attire les prédateurs : araignées crabes, tapies dans les pétales, ou frelons en maraude guettent les butineurs pour les capturer. Leur présence contribue à réguler les populations et à maintenir l'équilibre naturel.

Ainsi, la fleur est un écosystème où coopération et prédation s'entremêlent dans un même cycle de vie.

Près de 80 % des plantes à fleur dépendent de l'intervention des pollinisateurs pour leur reproduction. Sans ces derniers, nos paysages perdraient leurs couleurs et la production de fruits, de légumes, d'huiles et d'épices s'effondrerait. Protéger les pollinisateurs, c'est préserver l'équilibre de la planète et la pérennité de notre alimentation.

Dans le jeu, composer des fleurs en rassemblant leurs pétales est un écho aux stratégies végétales. La nature s'invite dans chaque partie : devenez acteur de cette histoire de coopération et de survie partagée.

Je tiens à remercier les premiers testeurs de l'AAAH de Montpellier

Thomas.

Quant à moi, c'est Thomas que je tiens à remercier pour m'avoir entraîné dans ce chouette projet.

Charlec

Fabriqué dans l'union européenne 

Betula jeux nature est une marque de Biotope Communication Édition.

Tous droits réservés, 2026.



AUTEURS

Thomas Mougret & Charlec

ILLUSTRATIONS

Mathieu Clochard

DIRECTION ARTISTIQUE & GRAPHISMES

Benjamin Treillhou

CONTENU THÉMATIQUE ET SCIENTIFIQUE

Jean-Yves Kernel



biotope