

Mineage des mineuses



Le papillon adulte de la Mineuse de la ronce, ou Nepticule dorée (*Stigmella aurella*)

- Les mineuses sont des larves de mouches (Diptères) ou de papillons (Lépidoptères), vivant à l'intérieur des feuilles.
- En s'en nourrissant, elles creusent un chemin comme une galerie de mine.
- Au fur et à mesure qu'elles avancent, elles grandissent jusqu'à devenir adulte.
- Il existe des centaines d'espèces, avec des formes, des modes de vies et des comportements différents, chacune préférant un type de plante.,.
- Selon la feuille et la forme des chemins tracés, il est possible de les reconnaître !

À toi de jouer

Incarne une Chenille mineuse et trace le meilleur chemin dans la feuille pour faire ta chrysalide avant tes adversaires.



Minage des mineuses

Dans ce jeu, vous incarnez une chenille mineuse fraîchement sortie de son œuf et qui va devoir se frayer un chemin dans la feuille à grands coups de mandibules. Trouvez les meilleurs chemins et, avec un peu de chance, vous ferez votre chrysalide avant vos adversaires !

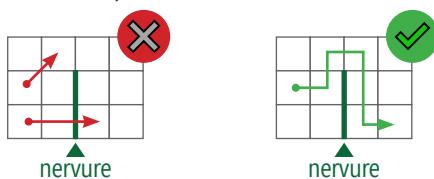
Règles

Déroulé

Chaque chenille commence sur sa case de départ.

Tour à tour, lancez tous les dés à votre disposition (1 seul au début de la partie) et avancez votre chenille sur le plateau en fonction du résultat.

Les chenilles se déplacent de cases en cases adjacentes, jamais en diagonale. Elles ne peuvent pas aller sur une case qui a déjà été visitée. Il est impossible de traverser une nervure (sauf avec un bonus).



Chaque case visitée compte pour 1 point. Le score doit être noté sur la feuille de score à chaque tour. Les cases avec +1 donnent un dé supplémentaire pour chaque lancer jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie

La partie prend fin si une chenille fait une chrysalide ou s'il n'y a plus de déplacement possible pour aucune chenille.

La chenille qui a accumulé le plus de points l'emporte.

Bonus

Si une chenille passe sur une case bonus, elle entoure la case correspondante sur sa feuille de score.

À chaque tour, une chenille peut utiliser autant de bonus que souhaité (ils sont ensuite effacés de la feuille de score). Les effets peuvent se cumuler.

Relance 1 fois autant de dés que souhaité.

Traverse les nervures au prochain déplacement.

2 à 6 joueur·euses

À partir de 7 ans

5-10 minutes

Roll & Write
Labyrinthe

Plateaux de jeu à imprimer
Dés (x5)
Crayon / stylo / feutre

Combinaisons

Dés tous différents :

La chenille avance d'autant de cases que la plus petite valeur parmi les dés.

Exemple : avec , la chenille avance de 3.

Paire (2 dés identiques) :

La chenille avance d'autant de cases que la somme de la paire (les autres dés sont ignorés). En cas de double paire, c'est la plus petite paire qui est prise en compte.

Exemple A : avec , la chenille avance de 8 (4+4).

Exemple B : avec , la chenille avance de 2 (1+1).

Triple (3 dés identiques) :

AU CHOIX

SOIT La chenille avance d'autant de cases que la somme du triple (les autres dés sont ignorés).

SOIT Faire sa chrysalide.

La chenille marque immédiatement 20 points, chaque adversaire joue 1 tour supplémentaire, puis la partie est terminée.

Exemple : avec , la chenille peut soit :

- Avancer de 9 (3+3+3).

- Faire une chrysalide. Elle ne se déplace pas, marque immédiatement 20 points, puis chaque adversaire joue 1 tour supplémentaire, et la partie est terminée.

Piste de score

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

Nombre de dés

1 +1 +1 +1 +1 +1 +1

Bonus collectés



Piste de score

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

Nombre de dés

1 +1 +1 +1 +1 +1

Bonus collectés



Piste de score

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

Nombre de dés

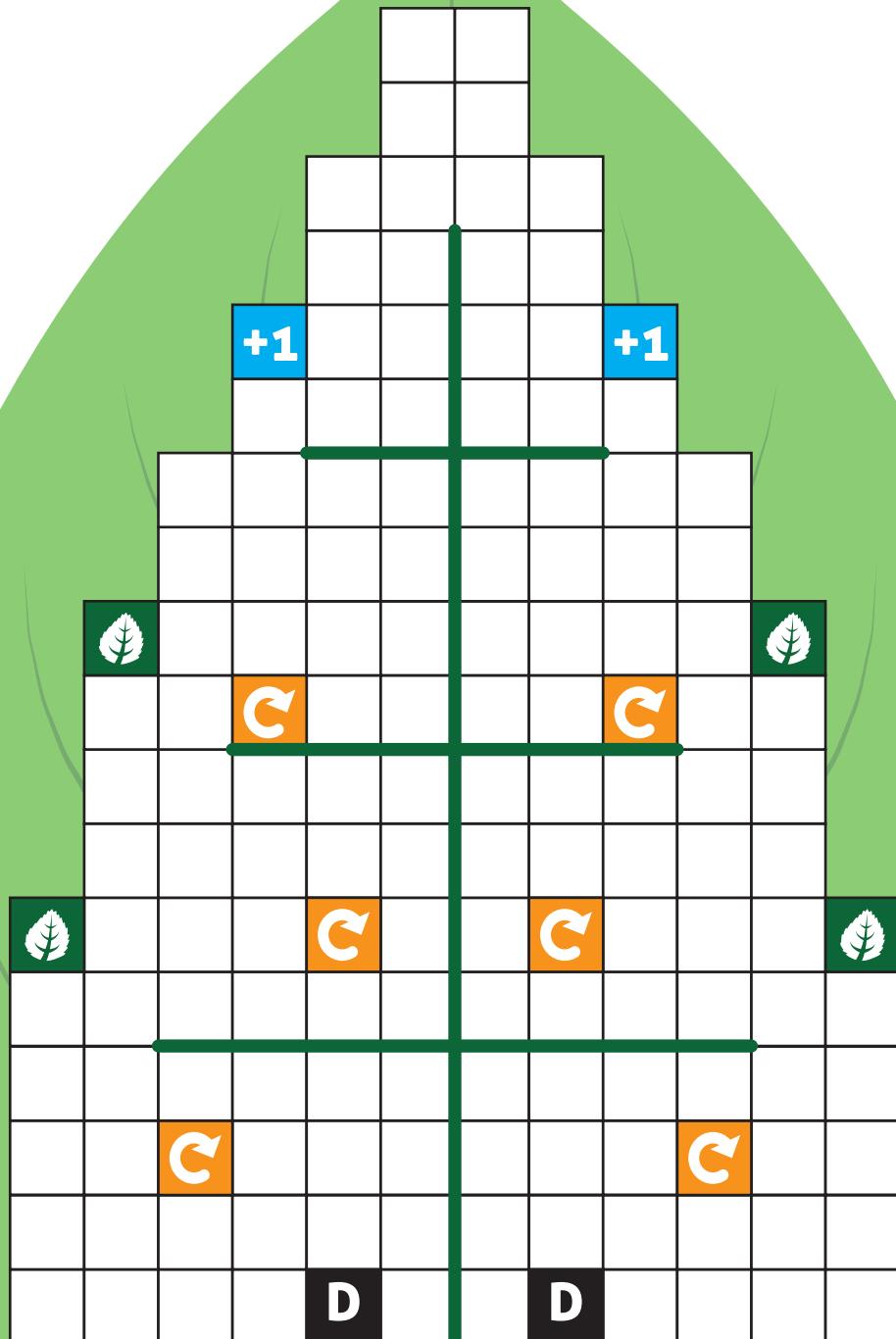
1 +1 +1 +1 +1 +1

Bonus collectés



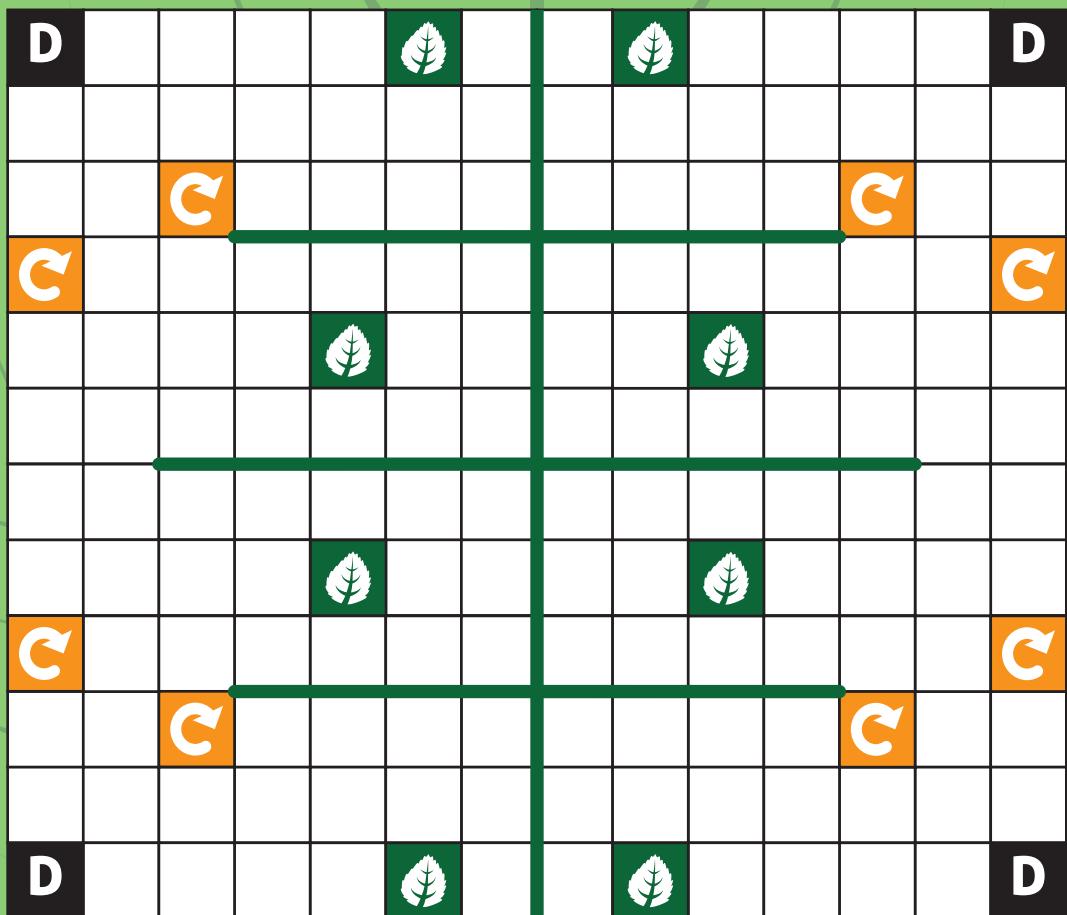
2J

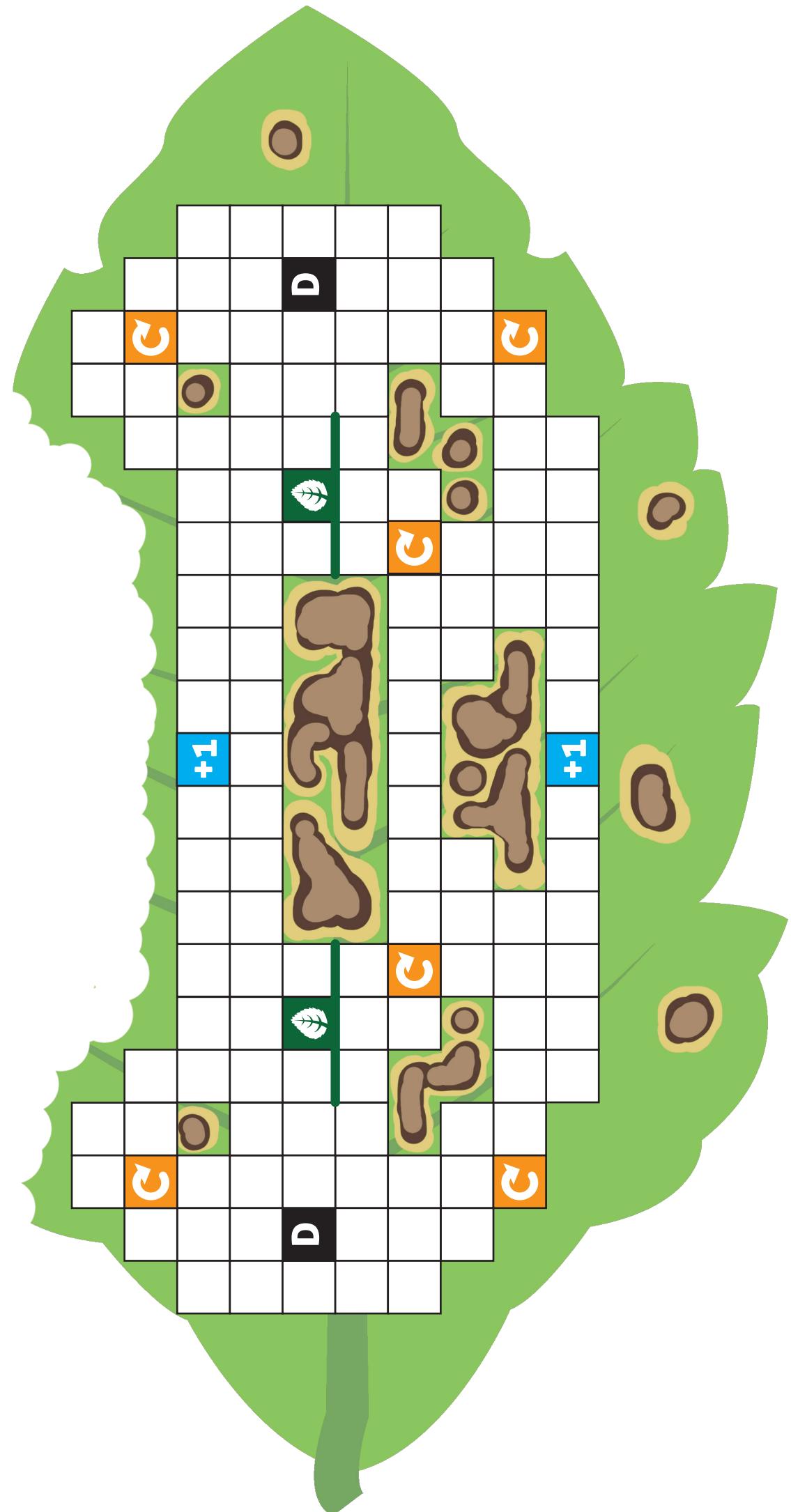
Duel parallèle



4J

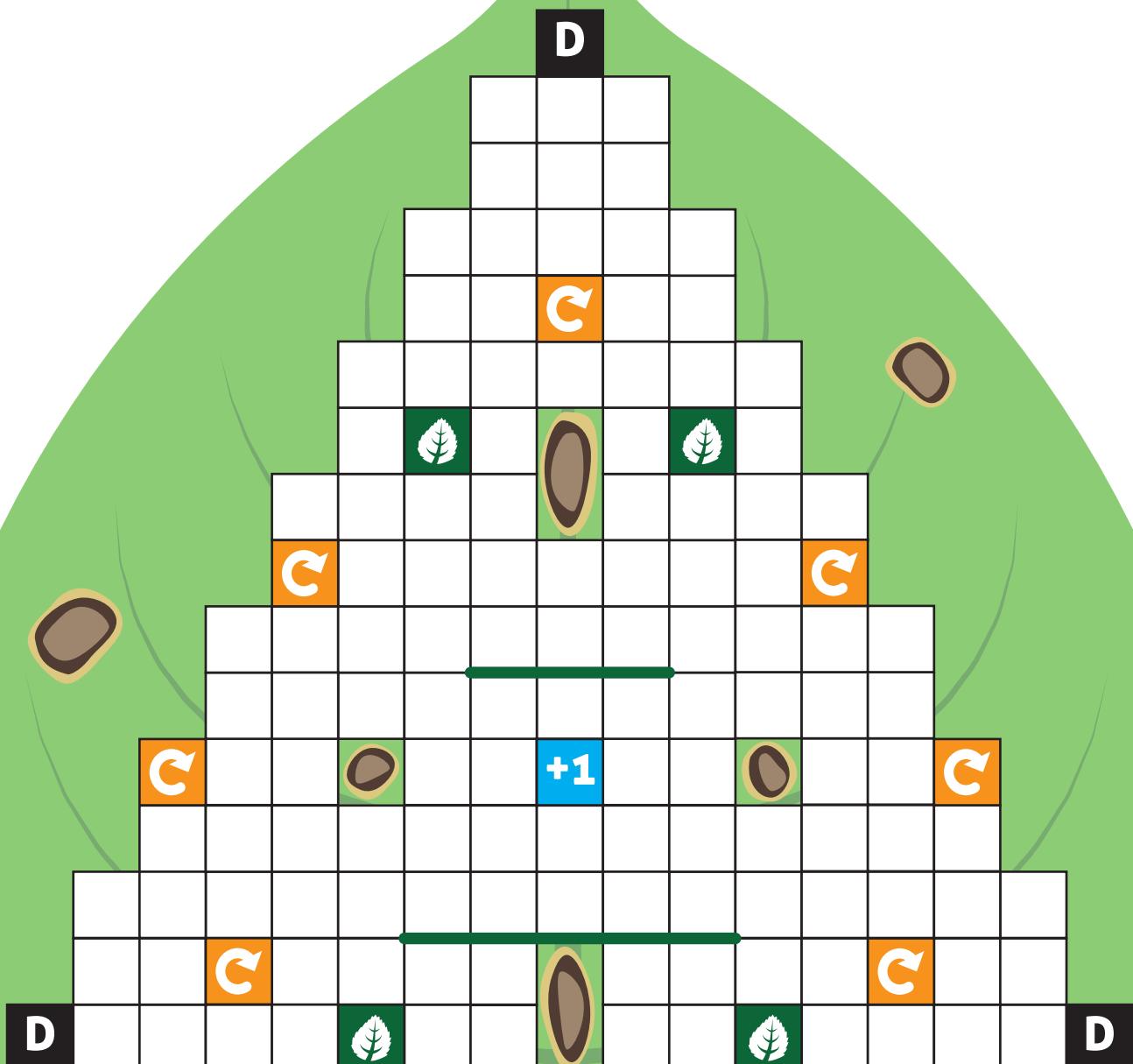
Une feuille pour quatre





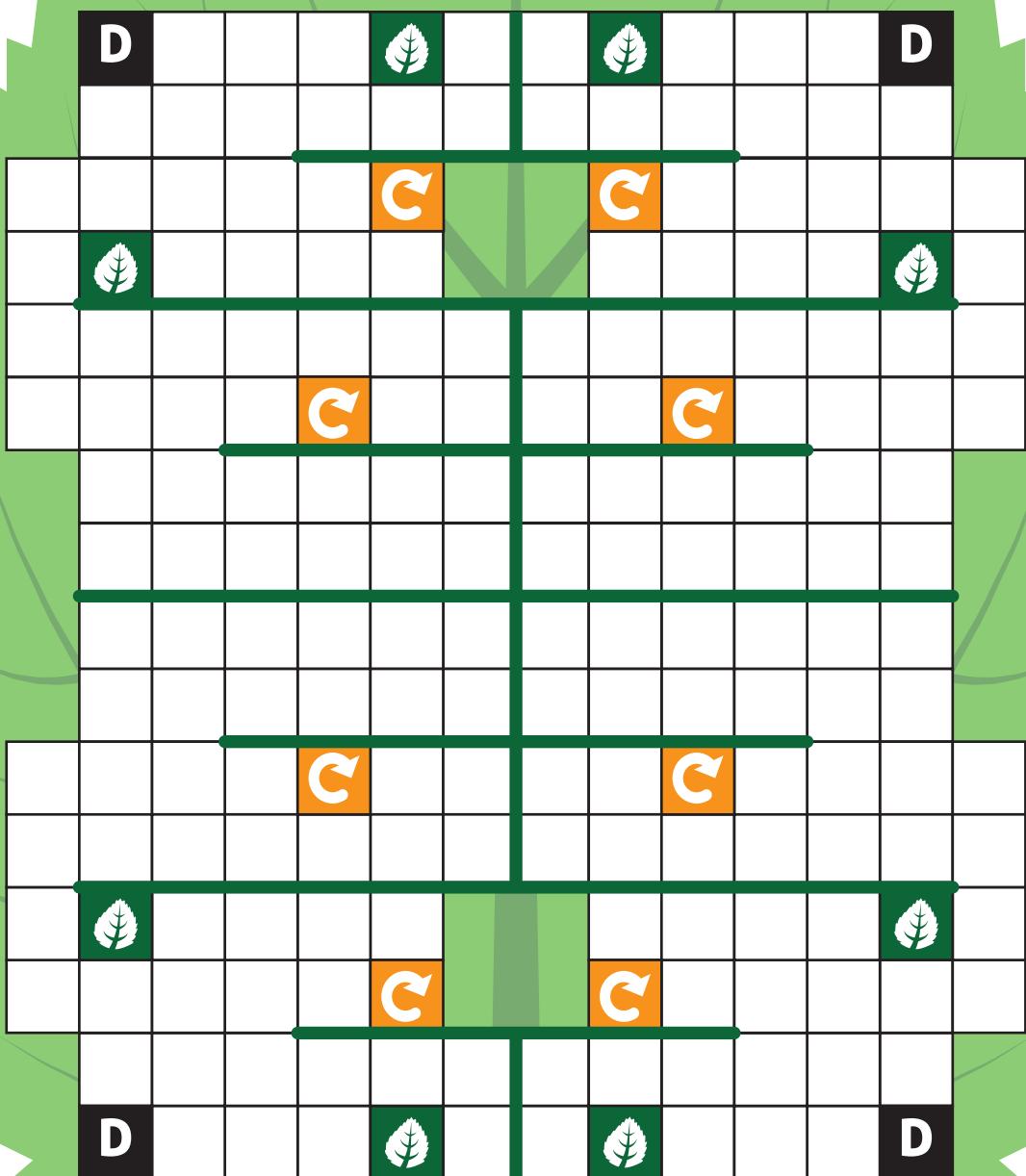
၃၂

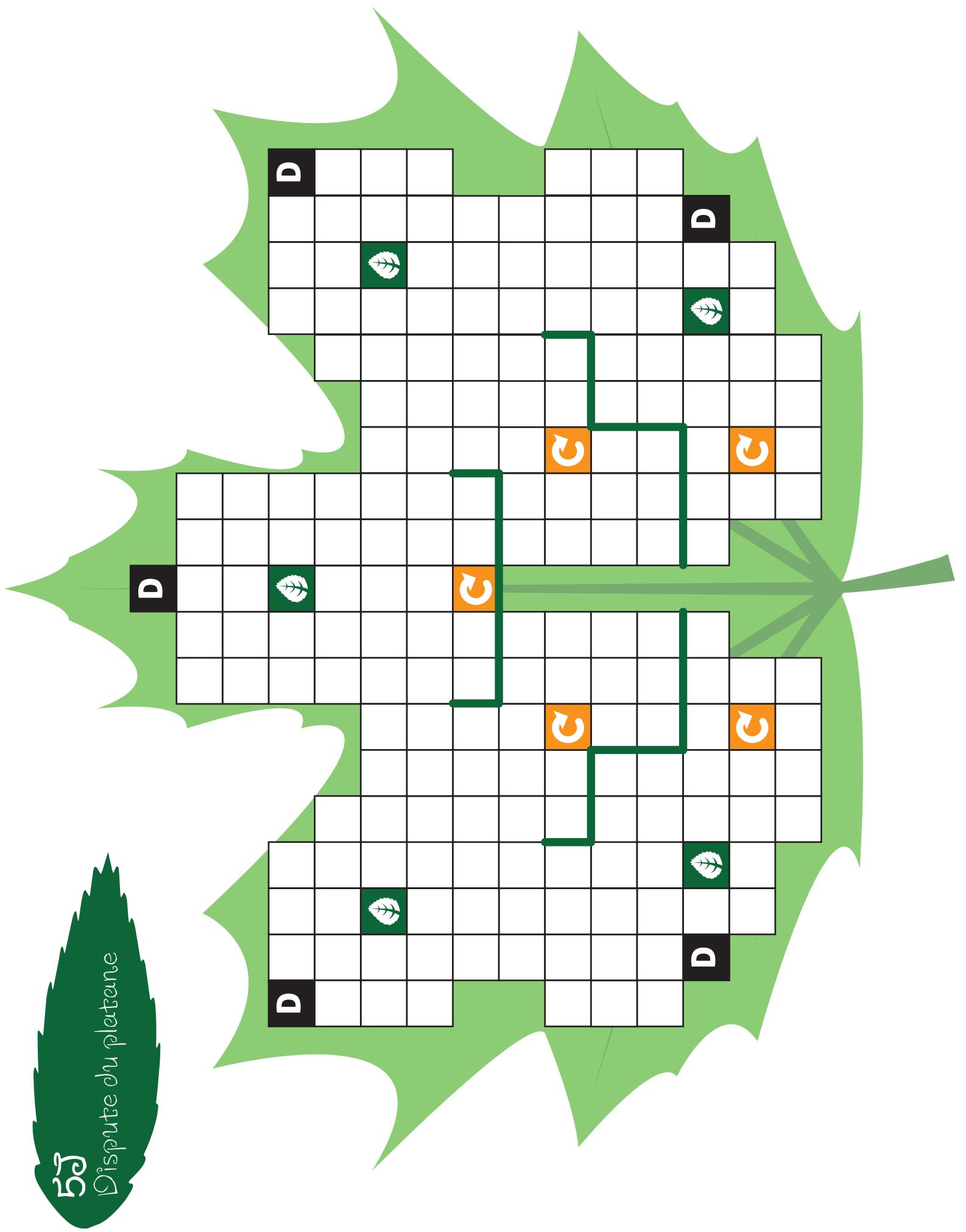
Competition pyramidale



4J

Enfer de nervures





55

Dispute du plateau

65

Course folle

