

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un jeu de Bruno Cathala
et Andrea Mainini
illustré par Camille Chaussy



MOSQUITO SHOW

RÈGLES
DU JEU



10min



8+



2 JOUEURS

PRINCIPE

Dans la jungle, la terrible jungle, deux équipes, chacune composée d'un Caméléon et d'un Toucan, sont en quête de nourriture. Tous convoitent les petits Moustiques que l'on trouve autour des points d'eau. Les dorés sont particulièrement recherchés pour leur goût si intense.

Pour l'emporter, il faudra, soit être le 1^{er} à manger 9 Moustiques dorés, soit bloquer son adversaire...

MATÉRIEL

- **Un plateau pliable**, de 4 x 4 grandes cases « Jungle » et 3 x 3 petites cases « Mare ».
- **4 figurines** (1 Caméléon + 1 Toucan dans chacune des deux couleurs).
- **27 jetons**, avec une face « Nénuphar » et une face « Moustique ».

MISE EN PLACE

- **Dépliez le plateau** entre les deux joueurs.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les **deux figurines** de sa couleur.
- **Mélangez les 27 jetons face Nénuphar visible**.
- **Constituez** des piles de 3 jetons aléatoirement.
- **Placez** une pile sur chaque Mare.
- **Au sommet** de chaque Mare, si un nénuphar sans fleur est présent, retournez-le face moustique visible.



Certains nénuphars sont fleuris, d'autres pas. Au verso de chaque nénuphar se trouve un moustique.

Face Nénuphar



x9



x18

Face Moustique



x17



x4



x1



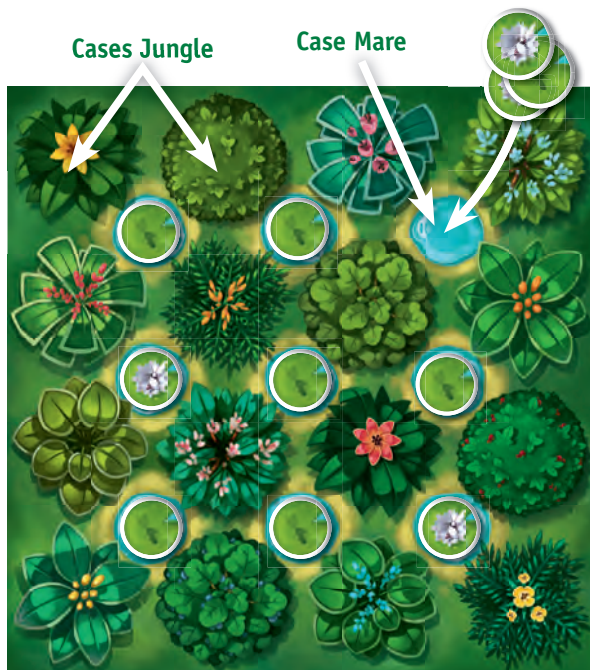
x2



x3

Cases Jungle

Case Mare



- les moustiques cachés dans les fleurs de nymphéas ne seront révélés que lorsqu'ils seront mangés par un Caméléon ou un Toucan.

Vous êtes prêts à jouer !

RÉVÉLEZ LES MOUSTIQUES DES NÉNUPHARS SANS FLEUR



BUT DU JEU

Être le 1^{er} à manger **9 Moustiques dorés**

OU

Bloquer définitivement son adversaire.

Un joueur est bloqué si aucun de ses deux animaux ne peut se déplacer au début de son tour. Il perd alors la partie.

COMMENT JOUER ?

Déterminez le premier joueur (par exemple, le dernier joueur à avoir été piqué par un moustique).

1- Phase de placement :

Pendant cette phase, les deux joueurs vont simplement placer leurs deux animaux sur le plateau.

- Le 1^{er} joueur place un de ses deux animaux sur une case de jungle libre du plateau.
- Puis le second joueur fait de même.
- Puis le premier joueur place son second animal sur une case de jungle libre du plateau.
- Enfin le second joueur fait de même.

La chasse aux Moustiques peut maintenant commencer !

2- Phase de déplacement :

En commençant par le 1^{er} joueur, les joueurs doivent à leur tour déplacer UN et un seul de leurs animaux. Ils peuvent déplacer le même animal plusieurs tours de suite ou alterner.

- Pour se déplacer, **un animal DOIT pouvoir manger un Moustique** (peu importe qu'il

soit face Moustique visible, ou bien caché dans une fleur de Nénuphar). S'il ne peut pas le faire (voir figures ci-dessous), il est bloqué et ne peut pas être déplacé.

- L'animal mange toujours le jeton au sommet de la pile.
- Le moustique mangé est retiré du plateau et placé devant le joueur (dans le cas d'un moustique caché dans une fleur, retournez-le face moustique visible).
- Puis les effets du moustique mangé sont appliqués.

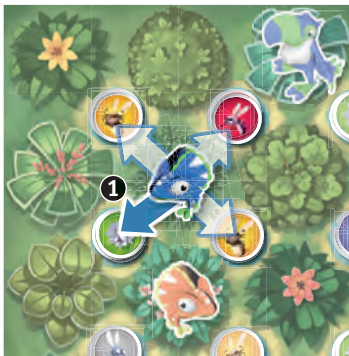
LE CAMÉLÉON

Grâce à sa langue agile, il peut manger le Moustique de n'importe quelle pile des Mares qui entourent la case Jungle sur laquelle il se trouve.

1- Il mange un Moustique sur une Mare adjacente.

2- Puis il se déplace orthogonalement sur une case Jungle vide et voisine (le moustique est retiré du plateau et placé devant le joueur).

3- Il applique les effets du moustique qu'il vient de manger.



LE TOUCAN

Le Toucan a des ailes (normal, c'est un oiseau) qui lui permettent des déplacements plus longs... Mais il ne se déplace qu'en diagonale !



- 1- Pour se déplacer, **un Toucan doit sauter en diagonale au dessus d'une pile de Moustiques.**

A noter : Le Toucan peut enchaîner plusieurs sauts consécutifs du moment qu'il ne change pas de direction.

- 2- **Il mange le Moustique du dessus de chacune des piles qu'il vient de sauter.** Ces Moustiques sont retirés du plateau et placés devant le joueur.

- 3- **Les effets des Moustiques mangés sont appliqués dans l'ordre du choix du joueur.**

Une fois terminé le déplacement de l'animal choisi et l'application des effets des Moustiques mangés, retournez, face Moustique visible, tous les jetons Nénuphar qui n'ont pas de fleur 🌸 éventuellement apparus sur le sommet des piles où l'animal s'est nourri.



Exemple:

ORANGE choisit de déplacer son Toucan.

- ① Il saute en diagonale par dessus deux piles de Moustiques.
- ② Il mange les moustiques du dessus des deux piles (un jaune et un bleu).
- ③ Il applique les effets des Moustiques mangés dans l'ordre de son choix.

Exemple : **BLEU** choisit de déplacer son Caméléon.

- ① Il décide de manger le Moustique caché dans la fleur puis il se déplace vers une case jungle orthogonale libre.
- ② Il révèle la nature du Moustique caché.
- ③ Il applique l'effet du Moustique qu'il vient de manger.



EFFETS DES MOUSTIQUES

Les Moustiques qui volent au-dessus des Mares possèdent différentes couleurs. Si les dorés sont particulièrement recherchés et goûtus, d'autres vous donneront un surcroît d'énergie permettant de déclencher des effets puissants :



MOUSTIQUES DORÉS : 17 au total dont 5 cachés dans les fleurs de Nénuphar.

Ils n'ont pas d'effet immédiat au moment où on les mange.

Mais conservez-les devant vous : En posséder 9 vous donne la victoire !



MOUSTIQUES GRIS : 4 au total dont 1 caché dans les fleurs de Nénuphar.

Lorsque vous mangez un Moustique gris, déplacez un jeton d'une Mare vers une autre Mare. Prenez le jeton sur le dessus de la pile de votre choix et déplacez-le vers une autre Mare. S'il y a déjà des jetons sur cette Mare, placez-le au-dessus de la pile. Mais il est aussi possible de le déplacer vers une Mare vide !



MOUSTIQUES BLEUS : 3 au total dont 1 caché dans les fleurs de Nénuphar.

Lorsque vous mangez un Moustique bleu, déplacez n'importe lequel de vos animaux sur une case Jungle vide de votre choix, quelle que soit sa distance.



MOUSTIQUES ROUGES : 2 au total dont 1 caché dans les fleurs de Nénuphar.

Lorsque vous mangez un Moustique rouge, désignez un des animaux de votre adversaire. Il devra déplacer cet animal lors de son prochain tour. Si cela lui est impossible (pas d'insecte à manger ou cases environnantes bloquées par d'autres animaux, alors il perd son tour de jeu).



MOUSTIQUE BLANC : 1 seul, caché dans les fleurs de Nénuphar.

Lorsque vous mangez ce Moustique, supprimez n'importe quel jeton sur le sommet d'une pile de la Mare de votre choix (c'est aussi possible pour un jeton Moustique se trouvant seul sur une Mare).

FIN DE LA PARTIE VICTOIRE

La partie peut prendre fin de deux façons différentes :

- Un joueur mange son 9^e Moustique doré : **c'est une victoire immédiate.**
- À son tour, un joueur ne peut bouger aucun de ses animaux : **c'est une défaite immédiate.**

ORDRE D'UN TOUR

- 1) **Manger** un moustique
- 2) **Appliquer** l'effet du Moustique
- et **Déplacer** un animal
- 3) **Retourner** face Moustique visible, le ou les jetons Nénuphar «non-fleuris»



Exemple :

ORANGE choisit de déplacer son Toucan.

- 1- Il saute en diagonale en mangeant le Moustique gris et le rouge.
- 2- Il applique l'effet du Moustique gris et déplace le Moustique caché A sur la Mare B.
- 3- Il applique l'effet du Moustique rouge et impose à son adversaire **d'utiliser son Toucan** au prochain tour.

Exemple (suite):

C'est maintenant à **BLEU** de jouer :

Seul son **caméléon** possède un mouvement valide. Comme son adversaire lui a imposé de jouer son **Toucan**, il passe son tour.

C'est donc à nouveau à **ORANGE** de jouer :

Il choisit de déplacer son **Caméléon** en mangeant le **Moustique doré**.

Ce Moustique était le dernier sur cette mare.

BLEU ne possède plus de solution de mouvement valide (aucun de ses animaux ne peut manger de Moustique). **BLEU perd** donc la partie !

CRÉDITS



Un jeu de Bruno Cathala et Andrea Mainini, illustré par Camille Chaussy
 Édité par : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris
 david@theflyinggames.com - Packaging, direction artistique : Origames



LES AUTRES JEUX DE LA GAMME !



DISPONIBLE



DISPONIBLE



DISPONIBLE



À VENIR

