

# Bugs & Co

**Auteurs**  
Bruno Faidutti  
Thomas Vuarchex  
Pierric Yakovenko

**Illustrateur**  
Naïade

## Matériel

80 tuiles, soit :

- 15 séries de 3 tuiles monstres à deux yeux
- 5 séries de 3 tuiles monstres à un œil
- 5 séries de 3 tuiles monstres à trois yeux
- 5 tuiles trophées de valeurs 3, 3, 2, 2 et 1



## Matériel utilisé selon le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	Toutes les tuiles monstres à:	Tuiles trophées numérotées:
2	2 yeux	3
3	2 yeux	3,2
4	2 yeux	3,2,1
5	2 yeux (+1 ou 3)	3,2,2,1
6	2 yeux (+1 ou 3)	toutes
7&8	1, 2 et 3 yeux	toutes

## Mise en place

- Mélangez soigneusement les tuiles monstres, faces cachées.
- Retirez sept tuiles monstres au hasard et remettez les dans la boîte de jeu, sans les regarder. Ces tuiles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Placez toutes les autres tuiles en désordre, faces cachées, sur la surface de jeu entre les joueurs.
- Placez les tuiles trophée utilisées au centre de la table
- Un joueur compte jusqu'à 3 pour donner le signal de départ.

## Déroulement du jeu

- Tous les joueurs jouent simultanément. Il n'y a pas de tours de jeu.
- Pour toutes les explications qui suivent, on suppose que les joueurs sont droitiers. Les joueurs gauchers inverseront les mains indiquées.

• Les joueurs utilisent leur main droite pour prendre des tuiles monstres sur la table, une seule tuile à la fois. Un joueur qui prend une tuile monstre la regarde puis peut soit la reposer sur la table face cachée soit la faire passer dans sa main gauche, également face cachée (c'est à dire l'image non visible, du côté de la paume de la main). Il prend ensuite une autre tuile monstre, et ainsi de suite.



## Score

- Chaque joueur prend toutes les tuiles monstres dans sa main gauche et les trie par motif (la couleur est sans importance).
- Trois tuiles monstres de même motif rapportent 3 points.
- Chaque autre tuile monstre fait perdre 1 point.
- Chaque tuile trophée rapporte la valeur inscrite dessus.

• Un joueur a le droit de regrouper les tuiles monstres qui l'intéressent pour essayer de les retrouver plus facilement, mais les autres ont le droit de "déranger" ses plans en déplaçant ailleurs les tuiles qu'il a regroupées.

• Une fois passée dans la main gauche du joueur, une tuile monstre ne peut plus ni être regardée, ni être reposée sur la table.

• Un joueur peut à tout moment prendre une tuile trophée de la plus forte valeur encore disponible et la mettre dans sa main gauche. Il arrête alors de jouer.

• Lorsque la dernière tuile trophée est prise, tous les joueurs ayant une tuile trophée, et ayant donc arrêté de jouer, commencent ensemble, à voix haute, à compter : « 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Au « stop », la partie est terminée et les joueurs qui n'ont pas pris de tuile trophée doivent eux aussi arrêter de jouer.

Ainsi, par exemple, un joueur ayant 4 séries de 3 tuiles monstres identiques, deux tuiles monstres identiques, une tuile monstre isolée et une tuile trophée de valeur 2 marquera :

- 4 séries de 3 tuiles monstres:  $4 \times 3 = 12$  points
- 3 autres tuiles monstres: - 3 points
- Une tuile trophée de valeur 2: +2 points

**Total: 11 points**

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

