

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 ★★★ modulable 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



Carte Moustique



Le fonctionnement est similaire à la carte *Frelon*.



Carte Mouche sympa



Aucun insecte ne doit être écrasé pour éviter de blesser une mouche sympa !

- Les joueurs qui ont écrasé un insecte perdent le nombre de points de victoire indiqué dans le cercle de la ligne *Mouche sympa* de la carte *Points de victoire*.
- Les joueurs qui n'ont écrasé aucun insecte ne gagnent ni ne perdent aucun point de victoire.



Carte Mouche pas sympa



Chaque joueur, autre que le joueur « insecte », ne peut déplacer qu'une seule main. L'objectif est d'écraser une mouche pas sympa en posant un doigt sur un jeton vert.

- Chaque joueur qui a écrasé une mouche obtient le nombre de points de victoire indiqué dans le **premier** cercle de la ligne *Mouche pas sympa* de la carte *Points de victoire*.
- Les joueurs qui ont écrasé par inadvertance un autre insecte perdent le nombre de points de victoire indiqué dans le **premier** cercle de la ligne *Mouche pas sympa* de la carte *Points de victoire*.
- Les joueurs qui n'ont écrasé aucun insecte perdent le nombre de points de victoire indiqué dans le **second** cercle de la ligne *Mouche pas sympa* de la carte *Points de victoire*.

Crédits

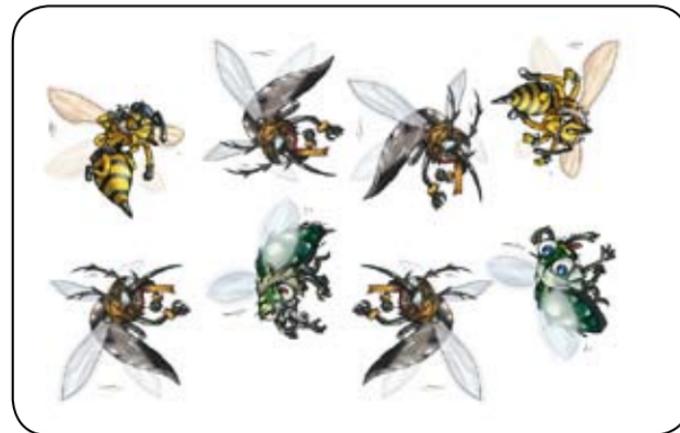
Auteur : Ludovic « Ludo le gars » Gimet lgimet.over-blog.com

Illustrations : Max Chavot maxarkes.deviantart.com/gallery/

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Cartes Essaim

Les cartes *Essaim* comportent plusieurs insectes. L'insecte le plus représenté détermine le type de la carte. Ainsi, ci-dessous, la carte *Essaim* est une carte *Moustique*.

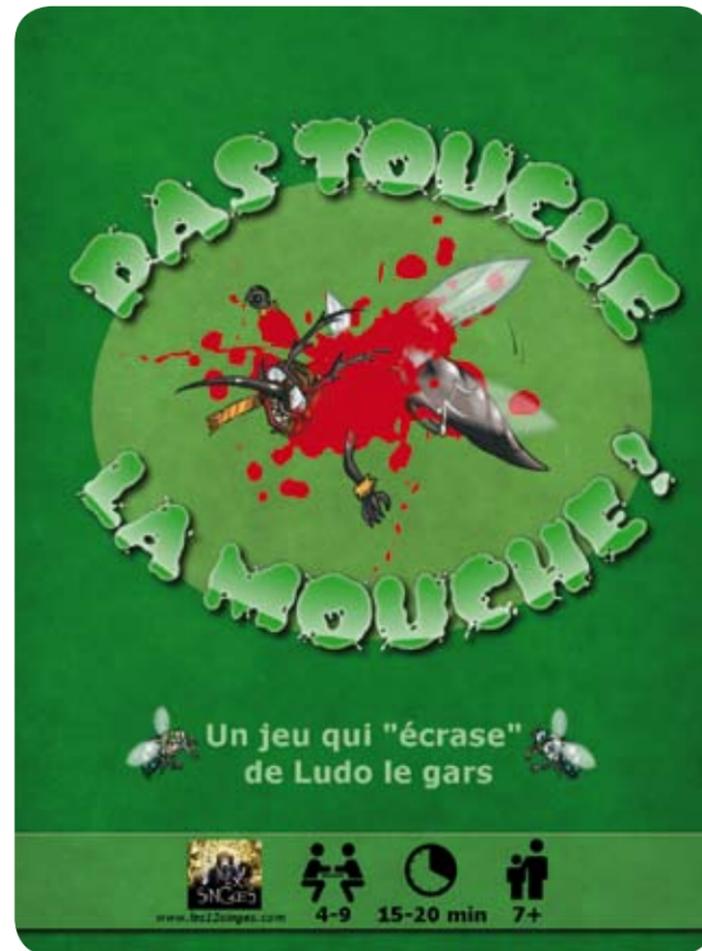


Mais attention : Il suffit que 1 seule mouche sympa soit présente sur une carte *Essaim* pour que celle-ci soit considérée comme une carte *Mouche sympa* ! La carte ci-dessus est donc une carte *Mouche sympa*.

Fin de la partie

La partie s'achève dès que l'un des deux événements suivants se produit :

1. Un joueur atteint 50 points de victoire : il est vainqueur.
2. Les joueurs ont joué toutes leurs cartes : le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de points de victoire.





Matériel

- 9 cartes *Frelon*
- 9 cartes *Guêpe*
- 9 cartes *Moustique*
- 9 cartes *Mouche* (5 cartes *Mouche pas sympa* et 4 cartes *Mouche sympa*)
- 9 cartes *Essaim*
- 1 carte *Présentation du jeu* au recto et *Points de victoire* au verso
- 1 jeton noir (frelon)
- 1 jeton jaune (guêpe)
- 1 jeton rouge (moustique)
- 4 jetons verts (mouches)
- 9 pions verts
- 9 cartes *Compteur*, servant à compter les points de victoire (de 1 à 25 au recto et de 26 à 50 au verso) à l'aide d'un pion vert.

Mise en place

Chaque joueur pioche au hasard 1 carte *Frelon*, 1 carte *Guêpe*, 1 carte *Moustique*, 1 carte *Mouche* et 1 carte *Essaim*. Il les regarde. Puis il reçoit 1 carte *Compteur* et 1 pion. Il place ce dernier sur la case 10 de sa carte *Compteur* (poser cette carte à un endroit où son pion ne risque pas d'être renversé en cours de partie).

Les jetons noir, jaune et rouge sont placés au centre de la table, ainsi qu'un nombre de jetons verts dépendant du nombre de joueurs : 1 jeton vert pour 4 ou 5 joueurs, 2 jetons verts pour 6 ou 7 joueurs, 3 jetons verts pour 8 ou 9 joueurs.

But de jeu

Écraser les insectes en épargnant les mouches sympas ! Mais seul le plus rapide écrasera l'insecte rapportant le plus de points de victoire.

Quelques règles à garder en tête

- Dès qu'un doigt est posé sur un jeton, il doit y rester jusqu'au décompte des points du tour. Il n'est permis ni au joueur de l'enlever, ni à un autre joueur de le pousser pour mettre le sien à sa place.
- Chaque tour, le joueur « insecte » obtient autant de points de victoire que le nombre de points perdus par celui des autres joueurs qui en a le plus perdu.
- Le nombre de points de victoire des joueurs est gardé en mémoire grâce aux cartes *Compteur*. Un joueur qui atteint 0 point de victoire ou moins retire son pion de sa carte *Compteur*. Il ne peut pas en perdre davantage et est considéré comme à 0 point de victoire. Dès qu'il en gagne, il repose son pion sur la carte *Compteur*, sur la case correspondant au nombre de points qu'il vient de gagner.

La partie

Le joueur qui a le plus récemment écrasé un insecte commence la partie en tant que joueur « insecte ». Les autres joueurs posent leurs cartes et placent leurs mains devant eux, sur le rebord de la table.

Le joueur « insecte » mélange les jetons situés au centre de la table (en prenant soin qu'aucun ne se chevauche ni se touche) puis prend une carte des ses cartes et la pose face cachée devant lui, à un endroit visible de tous. Il est alors libre de détourner l'attention les autres joueurs par les moyens de son choix... jusqu'au moment où il retourne la carte placée devant lui, révélant le ou les insecte(s) qu'elle représente. L'action que doivent tenter de réaliser les autres joueurs dépend de ce ou ces insecte(s).

Carte Frelon



Chaque joueur, autre que le joueur « insecte », ne peut déplacer qu'une seule de ses mains. L'objectif est d'écraser le frelon en posant un doigt sur le jeton noir. Il n'y a qu'une place : pour le plus rapide.

À la place, il est également possible d'écraser une mouche pas sympa (il y en a toujours qui rodent) en posant un doigt sur un jeton vert.

- Le joueur qui a écrasé le frelon obtient le nombre de points de victoire indiqué dans le **premier** cercle de la ligne *Frelon* de la carte *Points de victoire*.

- Chaque joueur qui a écrasé une mouche obtient le nombre de points de victoire indiqué dans le **second** cercle de la ligne *Frelon* de la carte *Points de victoire*.
- Les joueurs qui ont écrasé par inadvertance une guêpe ou un moustique perdent le nombre de points de victoire indiqué dans le **premier** cercle de la ligne *Frelon* de la carte *Points de victoire*.
- Les joueurs qui n'ont écrasé aucun insecte perdent le nombre de points de victoire indiqué dans le **second** cercle de la ligne *Frelon* de la carte *Points de victoire*.

Note : La partie continue. Le joueur à gauche du joueur « insecte » devient le nouveau joueur « insecte ».

Carte Guêpe



Le fonctionnement est similaire à la carte *Frelon*.