



F



LA CHERCHE P'TITE BÊTE!

Contenu:

30 grands disques P'tites Bêtes, 30 petits disques P'tites Bêtes, 35 jetons plastique 4 couleurs, 1 dé couleurs et 1 dé insectes.

But du jeu

Etre le premier à se débarrasser de tous ses jetons en les positionnant sur les disques correspondants. Vous devrez être observateur et rapide pour trouver la combinaison couleur/ insecte indiquée par les deux dés.

Préparation du jeu

Pour la version classique du jeu, n'utilisez que les grands disques P'tites Bêtes. Posez ces disques faces insectes découvertes. Conservez un espace libre au centre des disques pour poser les deux dés. Chaque joueur choisit une couleur et prend un certain nombre de jetons plastique de cette couleur, en fonction du nombre de participants :

- 2 joueurs – 8 jetons chacun (pas de jetons roses)
- 3 joueurs – 6 jetons chacun
- 4 joueurs – 5 jetons chacun

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Chaque joueur observe attentivement le tirage des dés et tâche d'être le plus rapide à trouver la combinaison correcte : insecte et couleur de fond du disque doivent correspondre au tirage des dés. Le premier joueur qui place un de ses jetons sur le bon disque gagne le tour et son jeton reste sur le disque. Ce joueur commence le tour suivant en lançant les dés.

Si vous placez votre jeton sur un mauvais disque, vous devrez reprendre votre jeton. De plus, vous devrez récupérer un de vos jetons que vous aurez déjà posé sur un disque (si vous en aviez déjà placé).

Si le disque correspondant au tirage des dés est déjà **occupé** par un jeton, la règle suivante s'applique :
- Si vous posez un second jeton sur un premier jeton de votre couleur, les deux jetons peuvent rester ensemble sur le disque. C'est-à-dire que deux jetons ou plus peuvent « cohabiter » sur un même disque.
- Si vous posez un second jeton sur un premier jeton d'un adversaire, cet adversaire doit récupérer son jeton, et vous, vous laisserez votre jeton sur le disque. Il ne peut y avoir que des jetons de même couleur sur un disque.

Si vous tombez sur la face vierge du dé de couleur, le joueur qui a jeté les dés peut ajouter un jeton sur n'importe quel disque tant que l'insecte correspond à celui indiqué par le dé insectes. Si le disque est occupé par un ou plusieurs jetons adverses, l'adversaire devra récupérer son ou ses jetons. Lors de ce tour de jeu, les autres joueurs ne participeront pas.

Fin de la partie et le gagnant

Le jeu se termine quand un des joueurs se débarrasse de son dernier jeton en le posant correctement sur un disque. Ce joueur gagne la partie.

Bonne chance!

Variantes

- Jouez plusieurs parties à la suite et comptez les scores. Avant tout, commencez par décider du nombre de parties que vous allez jouer, par exemple trois. A la fin de chaque partie, notez les scores. Chaque joueur marque 1 point pour un jeton posé sur un disque. Le gagnant marque 1 point supplémentaire. Le joueur qui obtient le plus grand score à la fin du nombre convenu de parties est le vainqueur.
- Autre variante possible : continuez à jouer jusqu'à ce que ce qu'un joueur gagne deux parties.
- Pour faire durer une partie plus longtemps, vous pouvez utiliser plus de jetons.
- Si vous n'avez pas beaucoup de place, vous pouvez utiliser les petits disques.

Règles additionnelles

Bang!

On utilise le principe du jeu de mémo, en prenant à la fois les petits et grands disques (les dés ne seront pas utilisés). Mélangez les disques et étalez-les faces cachées sur la table. Le plus jeune joueur commence par retourner n'importe quel disque face découverte. Les disques découverts sont laissés à la vue de tous les joueurs. Le joueur situé à gauche continue en retournant un autre disque et les autres joueurs suivent à leur tour jusqu'à ce qu'un joueur découvre deux insectes identiques. A ce moment, le joueur le plus attentif et rapide qui crie Bang en frappant de la main le premier disque découvert de la paire d'insectes, collectera cette paire de disques identiques. Il continuera à jouer en retournant un nouveau disque. Si un joueur « frappe » un mauvais disque, il devra alors rendre une paire de disques qu'il avait déjà collectés (s'il en avait déjà gagné bien sûr). La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que deux disques sur la table. Le joueur qui gagne l'avant-dernière paire, récupère aussi la dernière.

Note : Pour les plus jeunes joueurs, vous pouvez simplifier la règle en évitant de les pénaliser s'ils ne frappent pas le bon disque. Vous pouvez également diminuer le nombre de paires de disques.

Match 5

Soyez le plus rapide à associer 5 petits disques et 5 grands disques sur une ligne d'insectes. Pour ce jeu, vous aurez besoin de tous les disques, de jetons et des deux dés. Vous aurez la possibilité de placer vos jetons sur les disques pour gagner des points supplémentaires.

Séparez les petits et les grands disques. Chaque joueur prend **5 grands disques** et les pose faces découvertes en ligne devant lui. Tous les disques doivent avoir **des fonds de couleurs différents** (mais pas forcément des insectes différents). Tous les autres grands disques sont mis à part. Mélangez les petits disques et posez-les faces découvertes au milieu des joueurs.

Le plus jeune joueur commence par jeter le dé de couleur. Puis il regarde les disques posés en ligne devant lui dont la couleur de fond correspond à celle indiquée par le dé. Il prend, parmi les petits disques, celui qui correspond au grand disque posé en ligne et le pose dessus. Il lance ensuite le dé insectes. Si le dé indique le même insecte, que celui qu'il vient de recouvrir avec le petit disque, il place un jeton dessus. Si le dé n'indique pas le même insecte, le tour passe au joueur de gauche qui lance le dé couleurs, etc...

Si le joueur obtient par les dés **une couleur qui a déjà été associée**, le tour passe au joueur suivant. Si le dé indique la **face vierge**, il peut choisir n'importe quel disque parmi les petits disques et l'assembler à n'importe quel grand disque, en le posant dessus. Il lance ensuite le dé insectes.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à associer ses 5 grands disques : ainsi un petit disque pour chacun des grands disques présentés en ligne. Un ultime jet de dé insectes est autorisé pour tenter de gagner un point supplémentaire. Puis tous les joueurs comptabilisent leurs scores. A chaque disque associé par paire, on accorde un point et à chaque jeton, 1 point également. Le joueur qui obtient le plus grand score gagne la partie (ce ne sera pas nécessairement le joueur qui aura réalisé les 5 associations grands disques/petits disques). En cas d'ex-aequo, le joueur qui aura réalisé les 5 associations gagne la partie.

Variante pour une partie plus rapide et simple. Vous ne jouerez pas avec le dé insectes et les jetons ; tentez seulement d'être le plus rapide à réaliser vos 5 associations.

Variante pour une partie plus corsée: vous pouvez décider d'effectuer vos associations dans l'ordre de présentation des grands disques, de gauche à droite.