

Beasties



Dès 8 ans

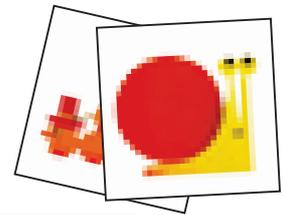
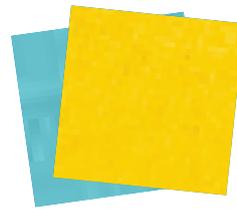


De 2 à 4 joueurs



Contenu : 21 cartes.

(9 cartes «insecte & couleur» recto/verso + 6 cartes «objectif couleur» + 6 cartes «objectif insecte».)



But du jeu : aligner les 3 cartes de sa couleur et les 3 cartes de ses insectes.

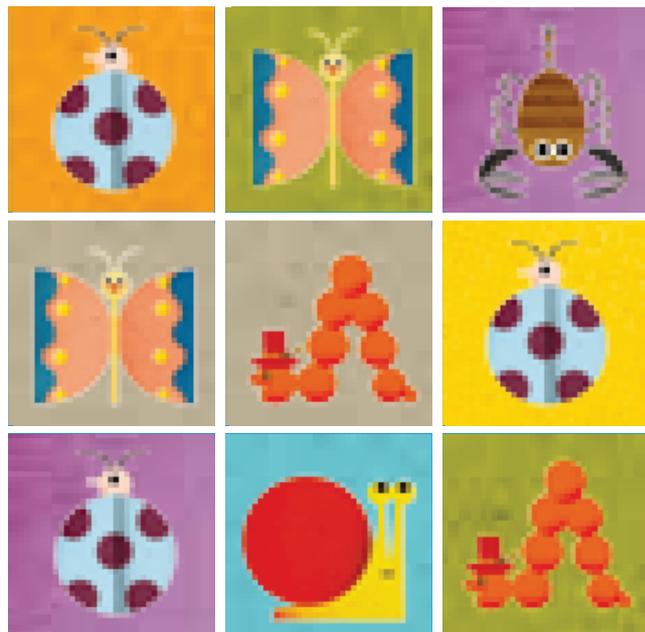


Règle du jeu

Chaque joueur reçoit une carte "objectif couleur" et une carte «objectif insecte» qu'il garde secret devant lui.

Pour atteindre un objectif, le joueur devra réaliser un alignement des 3 cartes représentant son insecte ou sa couleur.

Placer les cartes « insecte & couleur » de façon aléatoire en un quadrillage de 3x3 au centre de la table.



Au cours du jeu dès qu'un joueur a réalisé un de ses objectifs, il retourne sa carte "objectif" et montre aux autres joueurs où se trouve son alignement. Puis cette carte restera bien visible devant lui jusqu'à la fin de la partie.

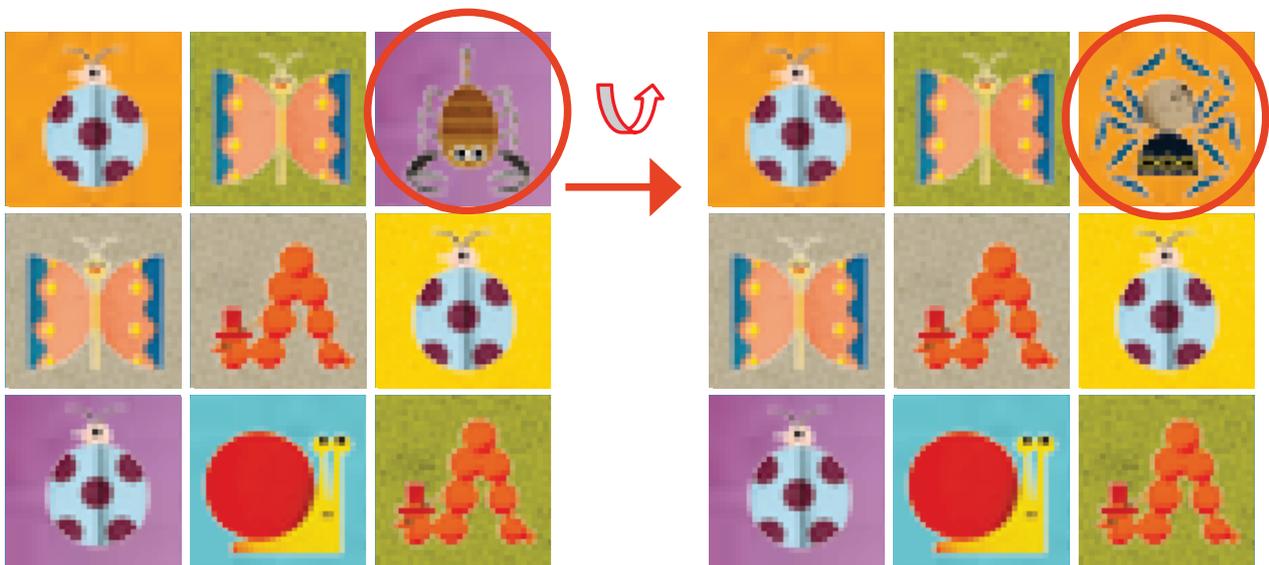
Déroulement du Jeu

Le plus jeune joueur démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

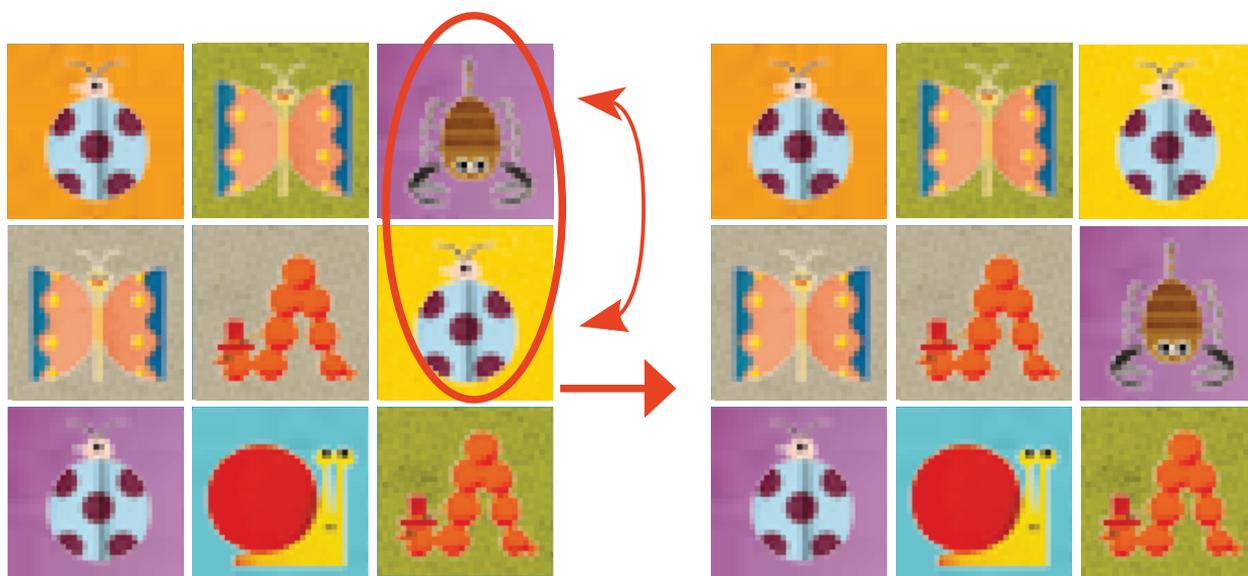
Déplacement des cartes

Lors de son tour de jeu un joueur peut effectuer une des 2 actions suivantes :

– **retourner 1 carte** : le joueur retourne une des cartes du carré dont on voyait le recto pour en rendre alors visible le verso (attention, il ne regarde pas la carte avant de la retourner).



– **permuter la position de 2 cartes** : on ne peut permuter que des cartes adjacentes, les permutations en diagonales sont interdites.



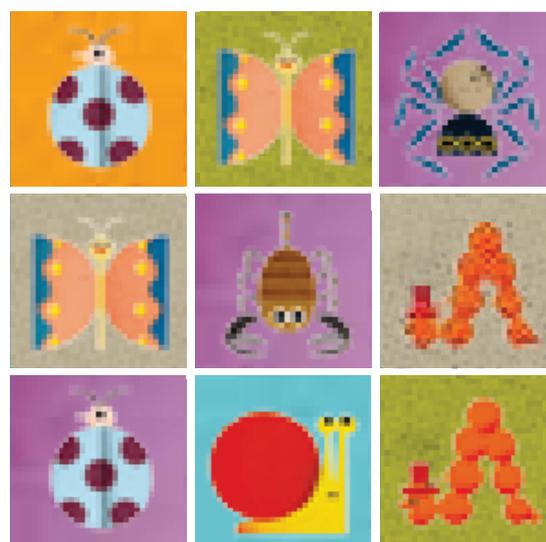
Attention : Un joueur ne peut jamais effectuer l'action inverse de l'action effectuée par le joueur précédent.

Réalisation des objectifs

Réaliser un alignement de 3 cartes (horizontal, vertical ou diagonal) avec l'insecte ou la couleur de son objectif.

Exemple

Ici, le joueur a aligné 3 cartes violettes. Il a réalisé son « objectif couleur » violet.



Qui gagne?

Le 1^{er} joueur ayant réalisé ses 2 objectifs emporte la partie.

DJECO

Un jeu de Yann Dupont.