

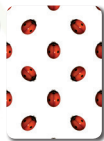
minuscule

Matériel

34 cartes Déplacement :

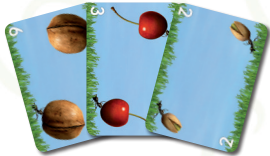


Recto



Verso

7 cartes Piste :



Recto et Verso

14 cartes Objectif :



Recto



Verso

7 Insectes et 8 socles
(7 transparents et 1 noir) :



3 pions Fourmi :

Recto



Verso

But du jeu

Utiliser ses cartes Déplacement afin d'obtenir le meilleur classement avec ses Insectes.
Le joueur avec le meilleur score gagne la partie !

Mise en place

1. Donnez deux cartes Objectif à chaque joueur qui en prend connaissance. Ces objectifs sont ensuite placés, face cachée, devant les joueurs. Ils resteront secrets jusqu'à la fin de la partie.
A deux joueurs, on donne trois cartes Objectif à chacun.
2. Puis constituez la piste en plaçant les sept cartes Piste dans l'ordre indiqué sur celles-ci. Chaque carte représente une case :



3. Déterminez au hasard le premier joueur. Il choisit un des Insectes et le place au centre de la table. Le joueur suivant dans le sens horaire choisit un autre Insecte et le pose juste devant ou juste derrière l'Insecte déjà en place. On ne peut pas placer d'Insecte entre les Insectes déjà posés. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les Insectes aient été placés, ce qui détermine leur position de départ.
Puis posez un Insecte sur chaque case en respectant le même ordre : le premier insecte sur la case 1, le second sur la case 2, etc.



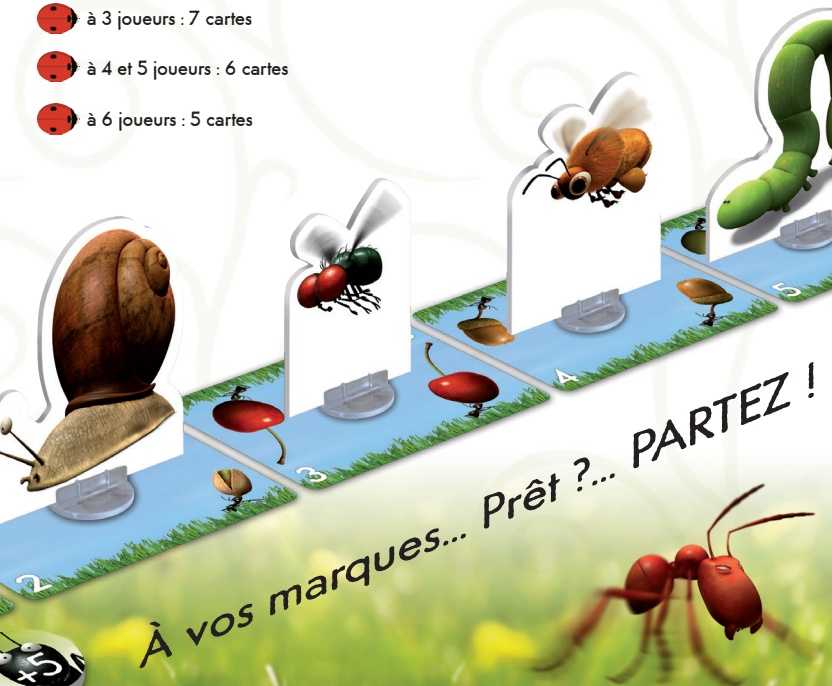
4. Mélangez toutes les cartes Déplacement et distribuez-en le nombre indiqué ci-dessous, face cachée. Les cartes restantes sont mises de côté.

 à 2 joueurs : 8 cartes

 à 3 joueurs : 7 cartes

 à 4 et 5 joueurs : 6 cartes

 à 6 joueurs : 5 cartes



Tour de jeu

- En commençant par le premier joueur, chacun choisit et pose devant lui une carte Déplacement, face visible.
- Les Insectes sont ensuite déplacés en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

2 Exemples de cartes Déplacement

Nombre de cases dont sera déplacé l'Insecte ciblé.

Les Insectes ciblés seront tous les deux reculés OU avancés d'une case. Il n'est pas possible de faire avancer un Insecte et reculer l'autre.

Les Insectes à déplacer sont ceux qui se trouvent sur la case noix et la case gland.



Insecte ciblé, défini par sa position ou directement.



L'Insecte ciblé sera avancé OU reculé d'une case.

L'Insecte à déplacer est la Coccinelle.

- Le joueur suivant dans le sens horaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient joué toutes les cartes Déplacement qu'ils avaient en main.

Exemple



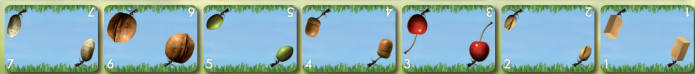
Le joueur pose une carte Déplacement -3 pour l'Insecte se trouvant sur la case



Il fait donc reculer de 3 cases et avance d'une case les Insectes qui se trouvaient sur



À la fin du tour du joueur, se retrouve donc sur la case , en quatrième position derrière , et qui lui sont passés devant !

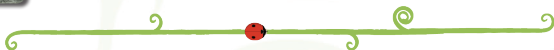


Cartes spéciales

Pendant son tour, un joueur peut décider de jouer une carte spéciale à la place de sa carte Déplacement. Il la pose alors devant et applique son effet.



Sauve qui peut ! Lorsqu'un joueur pose cette carte, il déplace l'Insecte qui se trouve sur la case cerise, directement sur la case caillou (c'est-à-dire la dernière de la piste). Décalez les autres Insectes vers l'avant.



Mauvaise rencontre ! Lorsqu'un joueur pose cette carte, il peut :



choisir d'échanger un de ses Objectifs avec la première carte de la pioche de cartes Objectif,

OU



désigner un autre joueur qui doit échanger un de ses Objectifs avec la première carte de la pioche de cartes Objectif.



Fin du jeu

Lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes Déplacement et que la dernière a été résolue, le jeu prend fin. Chaque Insecte a fini sa course et le classement est établi. L'insecte qui est devant est le premier, celui juste derrière est le second et ainsi de suite.

Les joueurs révèlent alors leurs Objectifs.

Chaque joueur additionne le score de ses deux Insectes (trois à deux joueurs), en se reportant au tableau figurant au dos des cartes Objectif, pour obtenir son score final.

Le joueur avec le plus haut score gagne la course !

Exemple

	10
	8
	6
	4
	3
	2
	1

Romarc possède une carte Objectif Coccinelle et une autre Mouche.



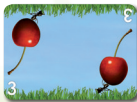
est en 1^{re} position et lui rapporte

donc 10 points.



est en 3^e position et lui rapporte donc 6 points.

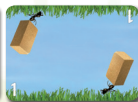
Au total il marque donc 16 points !



3^e



2^e



1^{er}

A la traîne...

Si vous voulez corser un peu le jeu entre joueurs avertis, nous vous conseillons d'utiliser cette règle additionnelle.

1. Placez les pions Fourmi sur la table en fonction du nombre de joueurs :



à deux joueurs : 1 pion,



à trois et quatre joueurs : 2 pions,



à cinq et six joueurs : 3 pions.

Le reste des pions est rangé dans la boîte.

2. Procédez à la mise en place normalement. Mais, après avoir placé les Insectes sur leur case respective, fixez un socle noir au dernier Insecte à la place de son transparent.

3. Après avoir distribué les cartes Déplacement, et en commençant par le premier joueur, chacun à son tour peut décider de prendre un pion ou de passer. S'il choisit de prendre un pion Fourmi, il le pose devant lui, visible de tous. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les pions soient pris ou que tous les joueurs ont décidé de passer. Rangez les éventuels pions restants dans la boîte.

4. Jouez la partie normalement.

5. À la fin de la partie les joueurs qui ont pris un pion Fourmi gagnent 5 points supplémentaires si l'Insecte avec le socle noir est parmi les trois premiers. À l'inverse, s'il n'est pas parmi les trois premiers, ces joueurs perdent 3 points !

Crédits

Auteur : Juhwa Lee ©Magpie

© MMVI Futurikon - MMXI Futurikon - Vivi Film - Nozon - Euro Media France - tous droits réservés.

Série créée par Thomas Szabo et Hélène Giraud.

www.minuscule.tv