

FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La partie se termine immédiatement lorsque la sixième carte BUG OFF est jouée. Cela signifie que toutes les cartes INSECTES sur la table sont défaussées. Chacun marque maintenant un point pour chaque insecte dans sa propre pile de points. Celui qui a le plus de points remporte la partie !

Les égalités sont départagées par le joueur qui a le plus d'insectes de la même couleur que la dernière carte BUG OFF (celle qui a été révélée en premier) et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

CREDITS

Auteur
Stephen W. Glenn

Correction
Frank DiLorenzo, Matt Mariani

Conception graphique
Jenn V. DiFranco

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**
R&R GAMES
INCORPORATED
www.RnRGames.com

©2021 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved

Illustration
Brandon Lewis

Traduction française
Stéphane Athimon

**Relecture des
règles françaises**
Thierry Vareillaud



CONTENU

120 cartes insecte
(20 par couleur)



6 cartes BUG OFF
(1 par insecte)



BUT DU JEU

Rassemblez le plus de cartes INSECTE
et remportez la victoire !

MISE EN PLACE

- Mélangez toutes les cartes.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur. (Si un joueur annonce avoir reçu une carte BUG OFF, remettez-la dans le paquet et distribuez-lui une autre carte).
- Placez les cartes restantes face cachée sur la table. C'est votre pioche.
- Le dernier joueur à avoir vu un insecte commence.



À VOTRE TOUR – PIOCHEZ UNE NOUVELLE CARTE

SI VOUS PIOCHEZ UNE CARTE INSECTE :

Choisissez soit de **PLACER UN INSECTE**, soit de **MARQUER DES INSECTES**

PLACER UN INSECTE : choisissez une des quatre cartes de votre main et placez-la face visible devant vous. (Toutes vos cartes face visible doivent être disposées par couleur devant vous. **Exemple 1**).

OU

MARQUER DES INSECTES : choisissez une des quatre cartes de votre main et placez-la face visible au centre de la table. C'est la pile de score. **TOUS** ceux qui ont des cartes face visible correspondant à cette carte vont maintenant marquer des points ! Les joueurs ayant les cartes insecte correspondantes les prennent sur la table et les placent face cachée dans leur propre pile de points. (**Exemple 2**)

Après avoir **PLACÉ UN INSECTE** ou **MARQUÉ DES INSECTES**, votre tour se termine. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

SI VOUS PIOCHEZ UNE CARTE BUG OFF :

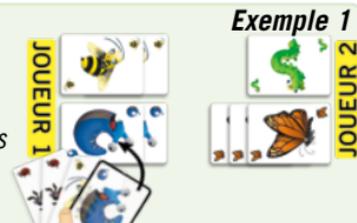
Placez immédiatement cette carte face visible au centre de la table, à côté de la pile de points. C'est un **BUG OFF** ! Toutes les cartes face visible correspondant à cette carte sont définitivement retirées du jeu. Retirez ces cartes du centre de la table et mettez-les de côté. Elles sont exclues du jeu. (Cela inclut toutes les cartes correspondantes, même celles du joueur qui a placé la carte **BUG OFF**). De plus, si des cartes **BUG OFF** ont déjà été jouées, toutes les cartes **BUG** correspondantes doivent également être retirées ! Par conséquent, veillez à placer toutes les nouvelles cartes **BUG OFF** en chevauchant les précédentes afin qu'elles puissent être vues pendant un **BUG OFF**. (**Exemple 3**)

IMPORTANT: Une carte **BUG OFF** ne compte pas comme une carte piochée pour un joueur. Après la résolution d'une carte **BUG OFF**, le joueur actuel peut recommencer à **À VOTRE TOUR**.

PLACER UN INSECTE

Placer une carte **INSECTE** face visible devant vous.

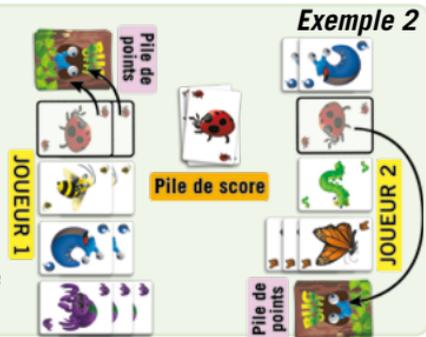
(Au fur et à mesure que d'autres cartes sont placées, empilez-les devant vous par couleur).



MARQUER DES INSECTES

Un **INSECTE rouge** est placé sur la pile de score.

TOUS les **INSECTES rouges** sur la table vont dans la pile de points de chaque joueur.



CARTE BUG OFF

Une carte **bleue** **BUG OFF** est posée sur la pile **BUG OFF**. Tous les **INSECTES bleus** sont retirés du jeu.

De plus, une carte **rouge** **BUG OFF** était déjà dans la pile **BUG OFF**, donc tous les insectes **rouges** sont également retirés du jeu.

