

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

# PAPILLONS

**UN JEU D'ORIOU CONNAS / CONNA**  
ILLUSTRÉ PAR GÉRALD GUERLAIS  
POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS, À PARTIR DE 8 ANS

**MATÉRIEL**

- 32 cartes "Papillons", de quatre formes et de quatre couleurs différentes,
- 4 cartes objectif secret "Couleur",
- 4 cartes objectif secret "Forme",
- 4 pions "Filet",
- 4 pions "Toile d'araignée".

**BUT DU JEU**

Etre le premier à aligner quatre papillons à la suite (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale) suivant l'un de ses deux objectifs secrets.

**PRÉPARATION**

Détachez les quatre autocollants "Filet" et les quatre autocollants "Toile d'araignée" et collez-les sur les huit pions en plastique. Séparez en deux les cartes "Objectif secret" (verso avec la couverture du jeu) et posez faces cachées sur la table après les avoir mélangées :

- d'un côté les 4 cartes objectif "Forme";
- de l'autre les 4 cartes objectif "Couleur";

Mélangez les 32 cartes "Papillons".

**DISTRIBUEZ À CHACUN DES JOUEURS :**

- 2 cartes "Objectif secret" (1 carte objectif "Forme" et
- 1 carte objectif "Couleur"), qu'ils regardent, mémorisent, et posent à côté d'eux faces cachées,
- 2 pions (1 pion "Toile d'araignée" et 1 pion "Filet"),
- 2 cartes "Papillons" qu'ils gardent en mains.

**N.B :** A 3 joueurs, les deux cartes "Objectif secret" restantes (1 couleur, 1 forme) sont écartées du jeu sans être regardées par les joueurs.

**A 2 joueurs, les quatre cartes "Objectif secret" restantes (2 couleurs, 2 formes) sont écartées du jeu sans être regardées par les joueurs.**

**LE JEU**

Le joueur qui porte le vêtement avec le plus de couleurs différentes commence la partie. Une fois qu'il aura joué, cela sera le tour du joueur situé à sa gauche.

**IL A DEUX POSSIBILITÉS :**

- Soit choisir une des deux cartes qu'il a en main, la jouer en la posant sur la table et en reprendre une autre dans la pioche ;
- Soit prendre la carte au sommet de la pioche, la retourner face visible et la jouer obligatoirement en la posant sur la table.

Dans les deux cas de figures, le joueur doit toujours, après avoir joué, avoir deux cartes en main. A l'exception de la première carte "Papillons" posée (qui est toute seule), chaque nouvelle carte "Papillons" doit toucher un côté entier d'une carte "Papillons" déjà en place.

**Pose de carte correcte.**

**Pose de carte interdite car le papillon DOIT toucher un côté entier d'une carte "Papillons" déjà en place.**

Attention,

1. On ne peut déplacer une carte qui a été posée par le joueur qui vient de jouer.
2. Tous les papillons doivent rester en contact au minimum sur un côté.

Dès que chacun des joueurs a posé au moins trois cartes, deux autres choix d'actions sont possibles :

**1. DÉPLACER UNE CARTE "PAPILLONS" QUI EST DÉJÀ SUR LA TABLE.**

Celle-ci est déplacée à côté d'une carte "Papillons" qu'elle doit toucher par au moins un des côtés.

**Déplacement de carte correct.**



Déplacement de carte interdit car TOUS les papillons doivent rester en contact au minimum sur un côté.

**2. POSER UN PION SUR UNE CARTE.**

**PION "FILET"**  
Ce pion immobilise la carte à cet emplacement. Celle-ci ne pourra pas être déplacée pendant toute la partie mais pourra compter dans un alignement.

**PION "TOILE D'ARAIGNEE"**  
Ce pion annule de manière définitive la carte qui reste néanmoins à son emplacement. La carte concernée ne pourra être ni déplacée, ni utilisée pour un alignement.

**Attention,**  
Le pion est à usage unique et reste sur la carte concernée pendant toute la partie ; Le pion ne peut être posé par un joueur sur la dernière carte posée ou déplacée par le joueur qui l'a immédiatement précédé, ni sur un papillon qui a déjà un pion.

**LE GAGNANT**  
Le jeu est fini lorsque l'un des joueurs est parvenu à aligner quatre papillons qui correspondent à l'un de ses deux objectifs secrets. Quand c'est le cas, le joueur concerné retourne ses cartes "Objectif secret" pour que les autres puissent

vérifier ses dires et le déclarer vainqueur.

**VARIANTE EN EQUIPES 4 JOUEURS**  
Les 4 joueurs se répartissent en deux équipes de deux joueurs et s'assoient de manière alternée autour de la table (joueur 1 de l'équipe A, joueur 1 de l'équipe B, joueur 2 de l'équipe A, joueur 2 de l'équipe B).

Chaque équipe reçoit et prend connaissance de 2 cartes "Objectif secret" : 1 carte couleur et 1 carte Forme. Puis, l'un des 2 joueurs conserve ces 2 cartes et les

pose à côté de lui faces cachées (qu'il pourra remonter à son partenaire à tout moment). Les 4 cartes "Objectif secret" restantes (2 couleurs, 2 Formes) sont écartées du jeu sans être regardées par les joueurs. Le jeu se déroule ensuite comme indiqué précédemment. Dès que l'un des joueurs a réalisé l'un des 2 objectifs (couleur ou Forme) de son équipe, celle-ci gagne immédiatement la partie.

**VARIANTE JOUEURS EXPERIMENTES**  
Les pions "Toile d'araignée" sont retirés du jeu et ne seront pas utilisés pendant la partie. En lieu et place d'une des 3 actions possibles (poser une carte, déplacer une carte, poser un pion "Filet"), le joueur dont c'est le tour a la possibilité d'exiger que l'un de ses adversaires pose l'une des deux cartes qu'il a en main.

À son tour, le joueur désigné sera obligé de s'exécuter : il choisit une des deux cartes qu'il a en main, la joue en la posant sur la table et en reprend une autre dans la pioche. Il ne peut pas faire d'autres actions.

Pour le jeu en équipes, chaque joueur d'une équipe reçoit et

prend connaissance d'une carte "Objectif secret" : l'un 1 carte couleur et l'autre 1 carte Forme. Cette information n'est pas révélée à son partenaire. Dès que l'un des joueurs a réalisé son objectif ou pense avoir réalisé celui de son partenaire, il le dit à voix haute :

- si c'est exact, son équipe gagne immédiatement la partie.
- si c'est inexact, l'équipe adverse gagne.

**Plus d'infos sur :**  
le site de l'éditeur : [www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)  
le site de l'auteur : [www.comascoma.com](http://www.comascoma.com)

Papillons est un jeu illustré par **Gérald Guerlais**, retrouvez ses illustrations sur [www.geraldguerlais.com](http://www.geraldguerlais.com)  
Conception Graphique Nexus Communication [www.nexus-communication.com](http://www.nexus-communication.com)

# PAPILLONS

(MARIPOSAS)

**UN JUEGO DE ORIOL COMAS / COMA**  
 ILUSTRADO POR GÉRALD GUERLAIS  
 PARA 2, 3 O 4 JUGADORES, A PARTIR DE 8 AÑOS

**MATERIAL**

- 32 cartas "Mariposa", de cuatro Formas y de cuatro colores diferentes,
- 4 cartas de objetivo secreto "Color",
- 4 cartas de objetivo secreto "Forma",
- 4 Fichas "Cazamariposas",
- 4 Fichas "Telaraña".

**OBJETIVO DEL JUEGO**

Ser el primero en alinear cuatro mariposas seguidas (en horizontal, vertical o diagonal), de uno de los dos objetivos secretos propios.

**PREPARACIÓN**

Erganchar los cuatro adhesivos "Cazamariposas" y los cuatro adhesivos "Telaraña" en las ocho fichas de plástico.

Separar las cartas "Mariposa" y las cartas "Objetivo secreto" y barajar cada uno de los dos mazos por separado.

**SE DISTRIBUYE A CADA JUGADOR:**

- 2 cartas "Objetivo secreto" (1 carta objetivo "Forma" y 1 carta objetivo "Color"). Cada jugador mira sus cartas, las memoriza y las deja delante suyo, cara abajo,
- 2 Fichas (1 Fichas "Telaraña" y 1 Fichas "Cazamariposas"),
- 2 cartas "Mariposa", que guardan en su mano.

**NOTA:**

Con 3 jugadores, las dos cartas "Objetivo secreto" sobrantes (1 "Color", 1 "Forma") se dejan de lado sin que las vea ningún jugador.

Con 2 jugadores, las cuatro cartas "Objetivo secreto" sobrantes (2 "Color", 2 "Forma") se dejan de lado sin que las vea ningún jugador.

**REGLAS**

El jugador que vista con más colores diferentes empieza, y después se juega en el sentido de las agujas del reloj.

CADA JUGADOR, EN SU TURNO, TIENE DOS POSIBILIDADES:

- Escoger una de las dos cartas que tiene en la mano, ponerla en la mesa y coger una nueva carta del mazo.
- Coger la carta de arriba del mazo, girarla y ponerla en la mesa. En cualquier caso, el jugador debe tener después de haber jugado dos cartas en la mano.

Con la única excepción de la primera carta "Mariposa" colocada (que está sola), cada nueva carta "Mariposa" debe tocar por un lado entero cualquier carta ya colocada.



Colocación correcta de una carta.

**Colocación de carta prohibida.**

La mariposa DEBE tocar un lado entero de una carta "Mariposa" ya colocada.

Atención,

1. No se puede desplazar la carta que ha colocado el jugador inmediatamente anterior.
2. Todas las mariposas deben estar en contacto por lo menos por un lado.

Cuando cada uno de los jugadores ya ha puesto como mínimo tres cartas, hay dos nuevas acciones posibles, además de colocar una carta:

1. DESPLAZAR UNA CARTA "MARIPOSA" QUE YA ESTA COLOCADA EN LA MESA.

La carta se desplaza al lado de otra carta "Mariposa", a la cual debe tocar por lo menos por un lado entero.



Desplazamiento correcto.

Desplazamiento prohibido. **TODAS** las mariposas deben estar en contacto por lo menos por un lado.

**2. PONER UNA FICHA SOBRE UNA CARTA.**

**FICHA "CAZAMARIPOSAS"**  
Inmoviliza la carta en el lugar donde está. No se podrá desplazar más en toda la partida, pero puede formar parte en un alineamiento.

**FICHA "TELARAÑA"**  
Anula definitivamente la carta sobre la que se coloca. La carta no se puede desplazar más en toda la partida ni podrá utilizarse para un alineamiento.

**Atención**  
La ficha se utiliza una única vez y se queda encima de la carta donde se ha colocado durante toda la partida.

La ficha no se puede poner sobre la carta jugada o desplazada por el jugador inmediatamente anterior, ni sobre una carta que ya tiene una ficha.

**EL GANADOR**  
La partida se acaba cuando un jugador alinea cuatro mariposas que se corresponden con uno de sus dos objetivos secretos. Cuando esto ocurre, el jugador muestra

sus cartas "Objetivo secreto" para que los demás jugadores puedan verificarlo. Si es así, gana la partida.

**VARIANTE PARA DOS EQUIPOS DE DOS JUGADORES**  
Los cuatro jugadores forman dos equipos que se sientan de manera alterna en la mesa (jugador 1 del equipo A, jugador 1 del equipo B, jugador 2 del equipo A, jugador 2 del equipo B).

Cada equipo recibe dos cartas "Objetivo secreto"; una de color y una de forma, que conserva uno de los dos jugadores después de que

los dos las hayan visto. En cualquier momento los dos miembros del equipo pueden mirárselas. Las cuatro cartas "Objetivo secreto" restantes (dos de color y dos de forma) se descartan sin que las vea ningún jugador.

El juego se desarrolla como se ha descrito en las reglas. Cuando un jugador consigue uno de los objetivos de su equipo, éste ha ganado la partida.

**VARIANTE PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS**  
Las fichas "Telaraña" se retiran del juego y no se utilizan durante la partida.

En vez de realizar una de las tres acciones posibles de la jugada (colocar una carta, desplazar una carta, poner la ficha "Cazamariposas"), el jugador que tiene el turno puede llevar a cabo otra acción: exigir a otro jugador que coloque una de las cartas que tiene en la mano. Este jugador, en su turno de juego, escogerá una de las dos cartas de su mano, la colocará en la mesa y cogerá una nueva carta del mazo. En ese turno no podrá realizar ninguna otra acción.

Para el juego por equipos, los dos jugadores de un mismo equipo reciben cada uno una carta

"Objetivo secreto", un jugador 1 carta color y el otro 1 carta forma y no la enseñan a su compañero de equipo. Cuando un jugador ha conseguido su objetivo o piensa que ha conseguido el de su compañero

de equipo, lo dice en voz alta. Si tiene razón, su equipo gana la partida. Si no la tiene, gana el otro equipo.

Más informaciones en la web del editor:  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)  
ilustrado por Gérald Guerlais  
[www.geraldguerlais.com](http://www.geraldguerlais.com)

Papillons es un juego de Oriol Comas i Coma  
[www.comascoma.com](http://www.comascoma.com)  
Conception Graphique Nexus Communication  
[www.nexus-communication.com](http://www.nexus-communication.com)