

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Bruno, Tom & Yako

Bugs & Co



Bugs & Co

Auteurs
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierric Yakovenko

Illustrateur
Naïade

Matériel

80 tuiles, soit :

- 15 séries de 3 tuiles monstres à deux yeux
- 5 séries de 3 tuiles monstres à un œil
- 5 séries de 3 tuiles monstres à trois yeux
- 5 tuiles trophées de valeurs 3, 3, 2, 2 et 1



Matériel utilisé selon le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	Toutes les tuiles monstres à:	Tuiles trophées numérotées:
2	2 yeux	3
3	2 yeux	3,2
4	2 yeux	3,2,1
5	2 yeux (+1 ou 3)	3,2,2,1
6	2 yeux (+1 ou 3)	toutes
7&8	1, 2 et 3 yeux	toutes

Mise en place

- Mélangez soigneusement les tuiles monstres, faces cachées.
- Retirez sept tuiles monstres au hasard et remettez les dans la boîte de jeu, sans les regarder. Ces tuiles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Placez toutes les autres tuiles en désordre, faces cachées, sur la surface de jeu entre les joueurs.
- Placez les tuiles trophée utilisées au centre de la table
- Un joueur compte jusqu'à 3 pour donner le signal de départ.

Déroulement du jeu

- Tous les joueurs jouent simultanément. Il n'y a pas de tours de jeu.
- Pour toutes les explications qui suivent, on suppose que les joueurs sont droitiers. Les joueurs gauchers inverseront les mains indiquées.



• Les joueurs utilisent leur main droite pour prendre des tuiles monstres sur la table, une seule tuile à la fois. Un joueur qui prend une tuile monstre la regarde puis peut soit la reposer sur la table face cachée soit la faire passer dans sa main gauche, également face cachée (c'est à dire l'image non visible, du côté de la paume de la main). Il prend ensuite une autre tuile monstres, et ainsi de suite.

• Un joueur a le droit de regrouper les tuiles monstres qui l'intéressent pour essayer de les retrouver plus facilement, mais les autres ont le droit de "déranger" ses plans en déplaçant ailleurs les tuiles qu'il a regroupées.

• Une fois passée dans la main gauche du joueur, une tuile monstres ne peut plus ni être regardée, ni être reposée sur la table.

• Un joueur peut à tout moment prendre une tuile trophée de la plus forte valeur encore disponible et la mettre dans sa main gauche. Il arrête alors de jouer.

• Lorsque la dernière tuile trophée est prise, tous les joueurs ayant une tuile trophée, et ayant donc arrêté de jouer, commencent ensemble, à voix haute, à compter : « 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Au « stop », la partie est terminée et les joueurs qui n'ont pas pris de tuile trophée doivent eux aussi arrêter de jouer.

Score

- Chaque joueur prend toutes les tuiles monstres dans sa main gauche et les trie par motif (la couleur est sans importance).
- Trois tuiles monstres de même motif rapportent 3 points.
- Chaque autre tuile monstres fait perdre 1 point.
- Chaque tuile trophée rapporte la valeur inscrite dessus.

Ainsi, par exemple, un joueur ayant **4 séries de 3 tuiles monstres identiques, deux tuiles monstres identiques, une tuile monstres isolée et une tuile trophée de valeur 2** marquera :

- 4 séries de 3 tuiles monstres: $4 \times 3 = 12$ points
- 3 autres tuiles monstres: - 3 points
- Une tuile trophée de valeur 2: +2 points


Total: 11 points

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.




Bruno, Tom & Yako


Bugs & Co

 Bugs & Co, ou quand rapidité, mémoire et prise de risque se mêlent dans une course acharnée contre la montre: Bugs & Co c'est court mais diaboliquement jouissif.


Matériel: 80 tuiles monstre, 5 tuiles trophée, 1 livret de règles

 Bugs & Co, where speed, memory and risk-taking combine in a fierce race against the clock: Bugs & Co is short but diabolically fun.


Material: 75 monster tiles, 5 trophy tiles, 1 set of rules

 Bugs & Co, oder wenn Schnelligkeit, Erinnerungsvermögen und kalkuliertes Risiko sich zusammensetzen in einem Wettrennen gegen die Zeit: Bugs & Co ist kurz, aber auch teuflisch kurzweilig.

Material: 75 Monsterkarten, 5 Siegpunktkarten, 1 Regelheft

 Bugs & Co es un juego donde la rapidez, la memoria y el riesgo de una mala elección se mezclan en una feroz carrera contra reloj. Bugs & Co: rápido y diabólicamente divertido

Material: 75 fichas de bichos, 5 fichas de trofeos, Instrucciones

 Bugs & Co, waar snelheid, geheugen en risico hand in hand gaan in een hardnekkige race tegen de tijd: Bugs & Co is kort maar duivels geweldig.

Material: 75 monstertegels, 5 overwinningstegels, 1 spelregel



2-8



8+



5'


Libellud

24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
www.libellud.com

Distributed in USA by Asmodee
35 gateway drive / suite #301
Plattsburgh NY 12901 / USA
www.asmodee.com

© 2010 Libellud
Made in Germany
2011-IBUCoILLU01
ISBN 2-914849-76-1



9 782914 849753

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être inhalées ou ingérées. Informations à conserver / Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed / No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas / Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden könnten / Opletel: Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie