

L'HÔTEL DES INSECTES



Dennis KIRPS &
Christian KRUCHTEN

15 min de jeu pour
2-4 joueurs à partir
de 7 ans



Le blues de l'hôtel des insectes :
*Deux abeilles vers moi, deux mouches vers toi,
Les appâter avec du miel, pour le cafard le goût du ciel.
Mais gare aux insectes qui n'ont pas de protecteur,
La méchante araignée n'attend qu'à leur faire peur!*

MATÉRIEL DU JEU :

- 4 hôtels d'insectes
- 72 cartes dont
 - 20x miel
 - 8x araignée
 - 8x cafard
 - 36x insecte touriste (abeille, fourmis, mouche, coccinelle, papillon, perce-oreille)



72 cartes



4 hôtels

Chaque joueur essaye de remplir en premier les chambres de son hôtel avec des insectes. Puisque les petit hôtes ne viennent pas toujours quand on le souhaite, on peut essayer de les appâter avec du bon miel si ce n'était pour l'insatiable cafard qui à chaque tour peut nous choper notre réserve de miel. Et tant qu'à faire il y a la méchante araignée qui aime chasser les hôtes solitaires de leur chambres !



PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur pose un hôtel devant soi.

Les 72 cartes sont mélangées avant de former une pile face cachée (la pioche) au milieu de la table. Le joueur qui a passé une nuit à l'hôtel en dernier sera le premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU:

Le jeu se joue un par un, dans le sens des aiguilles de la montre.

Le joueur actif peut:

soit

I) dépenser du miel ramassé dans un tour précédent et ainsi essayer d'appâter un insecte – voir F): appâter un insecte.

Son tour se termine automatiquement et le prochain joueur peut commencer à jouer.

ou alors

II) prendre la première carte de la pioche – voir A) à E): retourner une nouvelle carte

et

III) pour autant que son tour ne s'est pas encore arrêté automatiquement, décider s'il retourne une nouvelle carte ou de passer son tour.

S'il passe, son tour se termine automatiquement et le prochain joueur peut commencer à jouer.

Retourner une carte

Le joueur retourne la carte du dessus de la pioche et fait face à une des situations suivantes:

A) La carte montre un insecte pour lequel, selon les différents symboles dans son hôtel, une chambre est disponible (libre !) – le joueur pose l'insecte dans cette chambre.

Son tour s'arrête automatiquement et c'est le tour au joueur suivant.

Important: Il est défendu d'empiler deux insectes sur la même chambre d'hôtel !

B) La carte montre un insecte qui n'a pas de place prévue ou dont toutes les chambres prévues dans l'hôtel sont déjà occupées - le joueur pose la carte face cachée sur sa propre défausse (à côté de son hôtel).

Le joueur a ensuite le choix de piocher une nouvelle carte, ou bien de passer la main au prochain joueur.

C) La carte montre un miel. Le joueur pose le miel face visible sur sa pile personnelle de miel (toujours à côté de son hôtel).

Le joueur a ensuite le choix de piocher une nouvelle carte, ou bien de passer la main au prochain joueur.

Important: Le miel (qui sert à appâter des insectes) ne peut-être utilisé qu'au prochain tour, pas à la prochaine carte !

D) La carte montre un cafard. Le joueur doit mettre tout son miel personnel sur la défausse commune au milieu de la table.

Son tour s'arrête automatiquement et c'est le tour au joueur suivant.

E) La carte montre une araignée. Si possible le joueur doit chasser un animal solitaire d'une chambre d'hôtel adverse (de son choix). L'insecte chassé ainsi que l'araignée sont ensuite posés sur la défausse commune au milieu de la table.

Son tour s'arrête automatiquement et c'est le tour au joueur suivant.

Important: Des couples d'insectes ne peuvent pas être séparés!

Exemple:

Le joueur avec l'hôtel bleu possède déjà deux mouches dans son hôtel. Le joueur avec l'hôtel vert loge un seul papillon dans une chambre et le joueur avec l'hôtel jaune n'a encore aucun visiteur. Maintenant le joueur avec l'hôtel rouge retourne une araignée. Il ne peut pas chasser une mouche de l'hôtel bleu (règle du couple), ni un insecte de l'hôtel jaune (puisque celui-ci est encore vide). Du coup le joueur rouge est obligé de chasser le papillon de l'hôtel vert.



Appâter un insecte

F) Le joueur possède deux miels (voir plus) qu'il a ramassés dans un tour de jeu précédent(s). Contre la remise de deux miels le joueur peut essayer d'appâter un insecte d'une défausse personnelle d'un joueur adverse (de son choix).

Pour cela le joueur doit choisir un joueur adverse et définir clairement l'insecte qu'il estime trouver dans la défausse personnelle de ce joueur.

Il a raison, l'insecte s'y trouve ! Le joueur reçoit l'insecte recherché et le place dans une chambre vide de son hôtel (à côté du symbole correspondant). Le joueur adverse reçoit une carte miel et la deuxième carte miel est posée sur la défausse commune au milieu de la table.

Il c'est trompé, l'insecte ne s'y trouve pas ! Le joueur adverse reçoit quand même un miel et la deuxième carte miel est posée sur la défausse commune au milieu de la table.

Tant pis pour le joueur qui n'a pas fait attention !

Dans tout les cas son tour s'arrête automatiquement et c'est le tour au joueur suivant.

Important: Si pendant le jeu la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse commune du milieu de la table ainsi que toutes les cartes des défausses personnelles des joueurs sont ramassées, mélangées et forment une nouvelle pioche.

FIN DU JEU:

Le jeu se termine directement quand le premier joueur a réussi de remplir son hôtel avec les six insectes recherchés. Ce joueur gagne la partie.



HÔTELS DES INSECTES

