



*Vous êtes-vous déjà retrouvés roi ou reine d'un peuple dont les sujets sont prêts à se sacrifier pour vous nourrir ? Non ! Alors qu'attendez-vous !... Seulement, le peuple en question va s'appeler chenille, Moustique, Guêpe, sauterelle, Fourmi ou Mouche... Bon appétit !!!*

**Contenu** : 67 cartes dont 12 pique-niques, 6 rois insectes, 42 insectes en 6 familles plus 6 tapettes et un oiseau.

**Nombre de joueurs et âge** : 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

**Durée** : 15 minutes

**But du jeu** : Avoir le plus de points grâce à ses insectes alignés devant les pique-niques.

**Préparation** : Formez sur la table, un cercle avec les cartes de pique-nique. En fonction du nombre de joueurs voir ci-dessous :

**5 et 6 joueurs** : tous les pique-niques

**4 joueurs** : 3 de 2pts, 3 de 3pts, 2 de 4pts, 1 de 5pts et 1 de 6pts

**3 joueurs** : 3 de 2pts, 2 de 3pts, 1 de 4pts, 1 de 5pts et 1 de 6pts

**2 joueurs** : 1 de 2pts, 1 de 3pts, 1 de 4pts, 1 de 5pts et 1 de 6pts

Chacun tire ensuite au hasard une carte de roi insecte, la regarde puis la pose face cachée devant lui. C'est avec les insectes correspondants que chacun marquera des points.

A moins de 6 joueurs, chaque joueur choisit une carte de roi insecte et la pose face visible au milieu de la table puis ajoutez-y au hasard une carte de roi de plus que de joueurs.

Quel que soit le nombre de joueurs, prenez ensuite tous les insectes (7) de chaque famille désignés ajoutez les cartes tapettes correspondantes, mélangez le tout et faites en une pioche que vous mettez au milieu du cercle des pique-niques. Remettez les cartes insectes restantes ainsi que les tapettes en trop dans la boîte car elles ne serviront pas.

A moins de 6 joueurs, mélangez ensuite les cartes de roi d'insectes désignées, mélangez les et distribuez en une par joueur. La carte en plus est posée face cachée à côté du jeu. Chacun regarde secrètement sa carte.

**Début de partie** : Le dernier à avoir grignoté quelque chose commence à jouer. Il pioche la carte du dessus du paquet d'insectes et la pose devant un pique-nique de son choix.

Le joueur suivant fait la même chose, etc.

Précision : Lorsqu'un joueur pose un insecte devant un pique-nique où il y a déjà d'autres insectes, il prend celui qui est le plus proche du pique-nique et le déplace en fin de colonne sur le pique-nique de droite ou de gauche (au choix). Une exception : si l'insecte est de la même famille que celui que l'on pose, on peut décider de le laisser en place.

Lorsqu'une carte tapette est piochée choisissez un insecte identique à la tapette, déjà posé devant un pique-nique puis déplacez-le en fin de colonne devant **un autre pique-nique de votre choix**.

**Important :** Dans une colonne, dès que le nombre d'insectes atteint le chiffre inscrit dans la marguerite du pique-nique il faut regarder s'il y a un insecte majoritaire dans la colonne. Si c'est le cas on prend une des cartes de l'insecte majoritaire ainsi que la carte pique-nique et on les pose à côté du jeu de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Les autres insectes de la colonne sont défaussés.

S'il n'y a pas d'insecte majoritaire, parmi les égalités, l'insecte le plus près de la carte pique-nique est choisi et posé de la même manière avec la carte pique-nique.

A partir de maintenant vous jouez avec les pique-niques restants. Vous pouvez resserrer le cercle si vous le voulez.

Procédez de la même manière pour chaque pique-nique ainsi complété jusqu'à la fin de la partie.

**Fin de partie :** La partie s'arrête lorsqu'il ne reste qu'un pique-nique non complété.

Piochez alors autant de cartes qu'il en faut pour compléter le pique-nique restant sans en enlever en tête de colonne puis attribuez le comme d'habitude au majoritaire ou par défaut à celui qui en est le plus proche. Si vous tirez une tapette, l'insecte correspondant est défaussé.

Une fois terminé, chaque joueur dévoile sa carte de roi puis additionne les points de marguerite des pique-niques qu'il a remportés avec ses insectes. Pour des parties à moins de 6 joueurs, il se peut que ce soit le roi fictif qui gagne.

#### **Variante :**

1. Vous pouvez poser autant d'insectes que vous voulez devant chaque pique-nique. Le chiffre dans le soleil indique seulement les points de victoires. Lorsque la dernière carte est posée, appliquez la règle normale pour savoir qui remporte chaque pique-nique.
2. Posez la carte oiseau dans le cercle juste au-dessus du pique-nique à 6pts. A la fin de votre tour déplacez l'oiseau d'autant de points qu'indiqués sur la carte de pique-nique où il se trouve : 6 cases au premier tour. Le déplacement ne se fait que dans un sens ; soit vers la droite soit vers la gauche. Si vous posez un insecte dans la colonne où est l'oiseau, vous devez si c'est possible, déplacer deux insectes au lieu d'un. Les deux insectes sont déplacés indépendamment l'un de l'autre. L'oiseau s'envole dès qu'il est obligé de revenir sur sa case de départ en se déplaçant ou dès qu'il ne reste que trois pique-nique.

Auteur : Patrick BRAUD juillet 2009 (retouché 2016\_2017)

