

**5 familles d'insectes** · 5 insect families · 5 Insektenfamilien  
· 5 familias de insectos · 5 famiglie di insetti



**Abeille**  
Bee  
Biene  
Abeja  
Ape



**Fourmi**  
Ant  
Ameise  
Hormiga  
Formica



**Libellule**  
Dragonfly  
Libelle  
Libélula  
Libellula



**Papillon**  
Butterfly  
Schmetterling  
Mariposa  
Farfalla



**Scarabée**  
Beetle  
Käfer  
Escarabajo  
Scarabeo

**90 cartes** · 90 cards · 90 Karten · 90 cartas · 90 carte

**35 cartes Insecte** · Insect card · Insektenkarte · Carta de insecto  
· Carta insetto



**9 cartes Joker**

Joker card  
Jokerkarte  
Carta de comodin  
Carta jolly



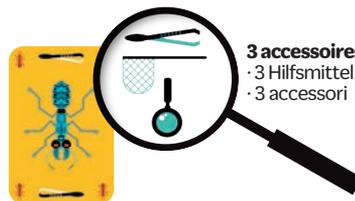
**8 cartes Objectif**

objective cards  
Zielkarten  
cartas de objetivo  
carte obiettivo

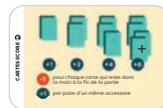


**30 cartes Insecte avec 1 accessoire**

Insect card with 1 accessory  
Insektenkarte mit 3 Hilfsmittel  
Carta de insecto con 1 accessorio  
Carta insetto con 1 accessorio



**3 accessoires** · 3 accessories  
· 3 Hilfsmittel · 3 accesorios  
· 3 accessori



**5 cartes de scores**

Scoring cards  
Wertungskarten  
Tarjetas de puntuación  
Carte punteggio

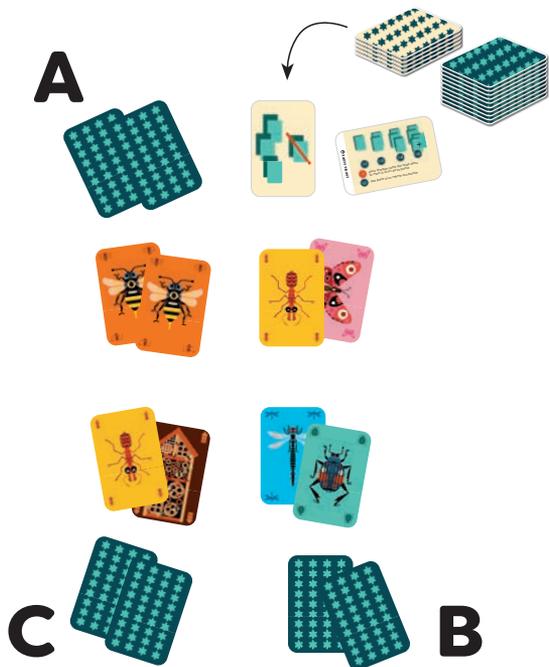
## FR Schéma d'une partie à 3 joueurs

EN Setup example of a 3-player game

DE Beispiel-Aufbau für 3 Personen

ES Ejemplo de preparación de una partida de 3 Jugadores

IT Esempio di preparazione di una partita a 3 giocatori



**But du jeu** · goal of the game · das ziel  
· objetivo del juego · scopo del gioco

FR Les joueurs vont attraper les insectes par paires de cartes identiques pour obtenir la plus belle collection et ainsi gagner des points.

Le chasseur d'insectes ayant le plus de points remporte la partie.

EN Players are trying to trap pairs of insects in order to score points and obtain the most beautiful collection.  
The bug hunter with the most victory points wins.

DE Ihr versucht, Insektenpaare einzufangen, um dadurch Punkte zu erzielen und die schönste Sammlung von allen zu erlangen.  
Es gewinnt, wer am Ende der Partie die meisten Punkte hat.

ES Los jugadores intentan capturar parejas de insectos para ganar puntos y obtener la colección más bonita.  
El cazador de insectos que consiga más puntos de victoria será el ganador.

IT I giocatori devono cercare di intrappolare coppie di insetti per fare punti e ottenere la collezione più bella.  
Il cacciatore di insetti con il maggior numero di punti vittoria vince.

**Variante** · Variant · Variante · Variante · Variante

FR Jouez avec deux cartes objectifs : BLIND et un deuxième pioché au hasard.

EN Play with two objective cards: one should be the 'blind' objective card, and the second one should be chosen randomly.

DE Spielt mit 2 Zielkarten: der "blinden" Zielkarte sowie einer zufällig gezogenen.

ES Juega con dos cartas de objetivo: una debe ser la carta de objetivo «ciego» y la segunda debe elegirse al azar.

IT Giocate con due carte obiettivo: una deve essere una carta obiettivo "cieco" e la seconda deve essere scelta casualmente.

## Mise en place

- **Pour 4 joueurs** utilisez toutes les cartes Insecte.
- **Pour 3 joueurs** enlevez les cartes avec les fleurs de couleur blanche au dos de la carte.
- **Pour 2 joueurs** enlevez les cartes avec les fleurs blanches et les cartes avec les fleurs orange au dos de la carte.



Les cartes enlevées sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend connaissance de la carte score. Puis, posez la carte score à droite de la carte objectif.

Mélangez les cartes Objectif puis, placez-les en pile, face cachée, sur le côté. Puis, retournez la 1<sup>ère</sup> carte du paquet, face visible.

Mélangez le paquet de cartes Insecte et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun prend connaissance secrètement de ses cartes.

Puis, placez face visible, au centre de la table, autant de paires de cartes que le nombre de joueurs, plus une paire.

Cette zone sera appelée la zone de capture. Formez avec le reste des cartes une pioche, faces cachées.

Désignez le premier joueur.

## Comment jouer

Une partie sera décomposée en plusieurs **TOURS**.

### Déroulement d'un tour

#### PHASE 1 : LA CAPTURE

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun prend une des paires visibles sur la table et l'ajoute à sa main. Il restera donc une paire dans la zone de capture, celle-ci sera présente au tour suivant.

Une fois que chaque joueur a capturé une paire, la phase 2 commence.

#### PHASE 2 : LA COLLECTION

Simultanément, chaque joueur va pouvoir s'il le souhaite poser sur la table des collections d'insectes en respectant les points suivants :

- Pour collectionner une espèce d'insecte il faut poser 2 par 2 des cartes représentant cet insecte.
- Lorsque que l'on collectionne un insecte, on pose les cartes

correspondantes en colonne face visible (sauf la carte BLIND) devant soi.

- Seulement 2 espèces d'insectes différentes peuvent être posées à chaque tour.
- Chaque espèce d'insectes formera alors une colonne distincte. Ces colonnes seront appelées la « zone de collection ».

#### Durant les tours suivants :

- Si vous collectionnez une même espèce d'insecte que lors d'un tour précédent, les cartes compléteront la colonne déjà formée.
- Si vous collectionnez une nouvelle espèce d'insecte, vous formerez une nouvelle colonne.

### Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont fini leur phase de collection, **UN NOUVEAU TOUR COMMENCE**.

En procédant de la même manière, le nouveau premier joueur (celui à gauche du précédent) va ajouter dans la zone de capture autant de paires de cartes Insecte, faces visibles, que le nombre de joueurs. Il y aura donc bien de nouveau un nombre de paires égal au nombre de joueurs plus une paire. Un nouveau tour commence.

### Fin de la partie

- Lorsque la pioche de cartes Insecte est épuisée et que tous les joueurs ont terminé leur phase de collection, la partie se termine. La paire restant dans la zone de capture est défaussée.

#### • Il est temps de compter les points :

Chaque joueur va donc compter ses points dans sa zone de collection en fonction des critères suivants :

- ▶ Distribuez les points de la carte objectif.
- ▶ Comptez le nombre de paires d'insectes présentes dans chaque collection. (voir carte score).
- ▶ Comptez le nombre de paires d'accessoires identiques : vous gagnez +1 point par paire.
- ▶ Enlevez 1 point par carte restante dans votre main.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur sera celui ayant le moins de cartes joker, et en cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## Exemple de score

**Zone de collection**

Cette collection rapporte 4 points

Cette collection rapporte 2 points

Cette collection rapporte 2 points

La paire seule est annulée, ainsi que les pinces, comme indiqué par la carte objectif

La paire de filets à papillon rapporte 1 point

La paire de loupes rapporte 1 point

### Ce joueur marque :

+8 points de collection  
 +2 points de paire d'accessoires  
 -2 points de cartes en mains  
 Total : 8 points



Il reste 2 cartes en main, soit -2 points

## Les cartes

### La carte score



**1 paire d'insectes** dans sa zone de collection rapporte **1 point**.

**2 paires d'insectes** de la même espèce rapportent **2 points**.

**3 paires d'insectes** de la même espèce

rapportent **4 points**.

**4 paires** d'un même insecte rapportent **6 points**.

ATTENTION :

5 paires d'un même insecte ne rapportent que 6 points.

### La carte joker



La carte JOKER représente les 5 espèces d'insectes. Le joueur peut donc la collectionner avec n'importe quelle autre carte de sa main (y compris une autre carte joker).

### Les cartes objectifs



**-2 points** pour le joueur qui a le plus de scarabées.



**+2 points** si le joueur a collectionné une paire de chaque accessoire.



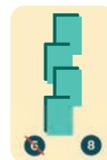
**+2 points** pour le joueur qui a le moins de libellules.



**+3 points** si le joueur a collectionné au moins une paire de chaque espèce d'insecte.



Les paires seules ne rapportent aucun point.



Une collection de 4 paires ou plus de la même espèce d'insecte rapporte 8 points au lieu de 6.



« BLIND »  
 Les insectes collectionnés ne sont plus posés en colonnes mais en une unique pile face cachée



**-1 point** pour chaque paire de cartes joker présente.

devant le joueur. À la fin de la partie, le joueur retourne son paquet sans en changer l'ordre et forme ses piles de cartes insectes en plaçant les cartes 2 par 2. Il compte ensuite ses points.