

## **Picknick Panik**

Un pique-nique pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Kemal Yun's

Illustrateur : Eric J. Basti

Editeur : Yun Games

### **Contenu**

108 tuiles ( 90 insectes, 18 armes)

24 jetons nourritures

1 règle du jeu

### **But du jeu**

Chaque joueur pose sa nourriture sur la nappe du pique-nique et possède des insectes et des armes pour se défendre. En jouant les tuiles en votre possession, vous allez voler vos adversaires pour tenter d'avoir le plus de points en fin de partie. Vous volez un joueur lorsqu'il ne peut se défendre contre une attaque d'insectes.

Une attaque a lieu lorsque deux insectes identiques de la même couleur ont été joués par un ou plusieurs joueurs.

Pour vous défendre, vous pouvez utiliser les armes en votre possession : bombe insecticide, tapette, botte.

### **Préparation**

Avant la première partie, collez un autocollant sur chaque tuile en laissant le dos vierge.

Divisez les jetons nourritures entre les joueurs :

- 2 joueurs, 12 jetons par joueur
- 3 joueurs, 8 jetons par joueur
- 4 joueurs, 6 jetons par joueur
- 5 ou 6 joueurs, 4 jetons par joueur

Chaque joueur pose sa nourriture devant lui.

Mélangez les 108 tuiles dans le sac et posez-le au centre de la table. Ce sac constitue la pioche.

Chaque joueur pioche enfin 8 tuiles du sac qui pose devant lui face cachée.

### **Règle du jeu**

Le propriétaire du jeu commence la partie, le tour continue ensuite en sens horaire.

À son tour, un joueur peut :

- a) jouer un seul insecte
- b) ou plusieurs insectes identiques (même insecte et même couleur)

S'il y a déjà des insectes sur la table, le joueur ajoute simplement les insectes qu'il joue à ceux déjà présents.

Si le joueur joue une tuile insecte déjà présente, il l'ajoute à la rangée des insectes identiques et démarre ainsi une attaque.

À la fin de son tour le joueur pioche de nouvelles tuiles dans le sac pour en avoir de nouveau 8 devant lui. Si un joueur oublie de piocher à la fin de son tour, il peut le faire à tout moment pendant la partie.

## Attaque

- Une attaque a lieu dès que deux insectes identiques sont présents sur la table
- Cela peut se produire si un joueur joue un insecte déjà présent ou s'il en joue deux ou plusieurs identiques en même temps (attaque directe).

Le joueur suivant doit :

- a) se défendre
- b) ou passer l'attaque au joueur suivant
- c) ou payer en nourriture

### a) se défendre

Pour se défendre un joueur doit jouer une bombe insecticide contre les fourmis, des bottes contre les araignées ou des tapettes contre les mouches.

- Il faut recouvrir tous les insectes attaquant sauf un pour pouvoir se défendre.
- Le joueur défenseur place alors les insectes recouverts et les armes utilisées dans sa pile de score devant lui
- **Il doit obligatoirement rester un insecte attaquant sur la table.**
- C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

### b) passer l'attaque

Pour passer l'attaque, il faut jouer un ou plusieurs insectes identiques (même couleur, même type) que l'attaque.

- L'attaque est ainsi passée au joueur suivant
- N'oubliez pas de piocher de nouvelles tuiles
- Le joueur suivant peut à son tour se défendre ou à nouveau passer l'attaque

### c) payer en nourriture

Si un joueur ne peut pas se défendre ou passer l'attaque, il paye avec l'un de ses jetons nourriture.

- Le joueur ayant joué le dernier insecte de l'attaque récupère son jeton ainsi que tous les insectes de l'attaque dans sa pile de score devant lui.
- Cela rapporte beaucoup de points à ce joueur car il ne récupère ainsi aucune arme (1 arme = - 1 point)
- Après avoir payé son jeton nourriture, le joueur volé entame son tour et doit jouer un insecte ou une arme (voir défausser une arme).

## Insectes Joker

Les insectes multicolores peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quelle autre couleur.

- Vous pouvez jouer un insecte joker dans n'importe quelle rangée d'insectes colorés
- L'insecte joker compte comme un insecte de la couleur de la rangée
- Tous les insectes d'une rangée doivent avoir la même couleur ou être des insectes joker
- Si un insecte joker est joué seul, l'insecte suivant dans sa rangée déterminera sa couleur
- Il est possible de jouer des insectes joker en même temps que des insectes colorés identiques (attaque directe)
- Si à la suite d'une défense, il ne reste qu'un insecte joker de l'attaque, le prochain insecte joué dans sa rangée déterminera sa nouvelle couleur.

## Défausser une arme

À son tour un joueur qui n'est pas attaqué peut malgré tout jouer une arme sur un insecte présent pour récupérer l'arme et l'insecte dans sa pile de score. Cette action ne rapporte qu'un point (2 points pour l'insecte - 1 point pour l'arme), cette action peut être utile pour se débarrasser d'armes inutiles.

## Fin du jeu

Lorsqu'un joueur paye son dernier jeton nourriture, son pique-nique est terminé, il ne pourra plus jouer les tuiles de sa main. Une fois le sac vide, la partie se termine lorsque les joueurs n'ont plus de tuiles à jouer ou s'ils ne peuvent plus jouer.

Les joueurs ayant toujours en leurs possessions des jetons nourriture mais ne pouvant plus jouer des insectes ou des armes pourront ne pas jouer de tuiles **mais devront se défendre ou payer en jeton nourriture en cas d'attaque**. Il est ainsi possible de marquer beaucoup de points en fin de partie.

La partie peut aussi se terminer si un seul joueur possède encore des jetons nourriture.

Chaque joueur compte ses points comme suit :

- chaque insecte rapporte 2 points
- chaque jeton nourriture dérobé rapporte 10 points
- chaque jeton nourriture restant en votre possession rapporte aussi 10 points
- chaque arme utilisée fait perdre 1 point

Le joueur avec le plus grand nombre de points est le gagnant.

### Note

Nous savons que les araignées ne sont pas des insectes, mais c'est plus simple ainsi. Si vous ne souhaitez pas tuer les insectes et les araignées, vous pouvez tout comme nous juste les effrayer.

Traduction française : [aucoindujeu.com](http://aucoindujeu.com)

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : [info@aucoindujeu.com](mailto:info@aucoindujeu.com)

