

# Bszzzz..!

Un jeu de plis pour 3 à 6 joueurs

## Matériels :

Le jeu est constitué de 78 cartes :

- 18 cartes « tapettes à mouche »
- 40 cartes « nuisible » (mouche/moustique).
- 9 cartes « insecte utile » (papillon/abeille)
- 11 cartes « toile d'araignée »

## But Du jeu :

Le gagnant est le joueur qui arrive à attraper le plus grand nombre de mouches et de moustiques de couleurs différentes de la sienne à l'aide de ses trois tapettes à mouche. D'un autre coté, il doit éviter de taper les abeilles ou les papillons.

## Préparation :

Chaque joueur prend 3 cartes « tapette à mouche » de sa couleur. Les cartes « tapette à mouche » non utilisées retournent dans la boîte.

Un joueur bat les cartes et en distribue :

- à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 15 cartes
- à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 15 cartes.
- à 5 joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes.
- à 6 joueurs, chaque joueur reçoit 10 cartes.

Tous les joueurs gardent ces cartes en main ainsi que leurs trois cartes « tapettes à mouche ».

Les joueurs doivent garder leur main cachée.

## Tour de jeu :

Le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. Il prend une carte de sa main qu'il pose face visible sur la table. Les autres joueurs font la même chose à leur tour, les cartes placées ainsi au centre de la table forment un pli. Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main, à l'exception de la première carte de chaque pli qui ne peut être une carte « tapette à mouche ». Si un joueur ne peut jouer une carte, il passe son tour.

Il y a des exceptions à cette règle :

- les cartes « insecte utile », les cartes « toile d'araignée », ou les cartes « tapette à mouche » peuvent être ajoutés à un pli à n'importe quel moment même durant le tour d'un autre joueur.
- Un joueur ne peut jamais jouer 2 cartes consécutivement. Un joueur qui brise cette règle doit reprendre toutes les cartes jouées dans ce pli en main.
- Il doit toujours avoir au moins une carte de couleur différente de jouer entre 2 cartes de la même couleur. Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres afin d'augmenter la difficulté du jeu.

Les différentes cartes jouées :

### • **Jouer une carte « nuisible » :**

Seul le joueur dont c'est le tour peut jouer une carte « nuisible ». Une fois cette carte jouée, c'est le tour du joueur à sa gauche.

### • **Jouer une carte « insecte utile » :**

Un joueur qui veut jouer une carte « insecte utile » peut le faire à tout moment, aussi longtemps qu'il n'a pas joué la dernière carte. L'interruption n'interfère pas l'ordre normal du tour.

### • **Jouer une carte « toile d'araignée » :**

Une carte « toile d'araignée » peut être jouée n'importe quand, comme une carte « insecte utile ». Dès qu'elle est jouée, le pli est arrêté et toutes les cartes qui le constituent sont défaussées. Le joueur à la gauche du joueur qui a joué la carte toile d'araignée commence un nouveau pli.

• **Jouer une carte « tapette à mouche » :**

Les cartes « tapettes à mouche » sont les seules cartes permettant de marquer des points. Chaque carte « nuisible » dans le pli rapporte des points au joueur qui a joué la carte « tapette à mouche ». Mais chaque carte « insecte utile » dans le pli diminue le score.

Le premier joueur à avoir joué une carte « tapette à mouche » reçoit les points du pli (positif ou négatif).

- ❖ Si la carte « tapettes à mouche » est jouée sur une carte « nuisible », il marque les points pour chaque carte du pli (positif ou négatif). Les cartes gagnées, ainsi que la carte « tapette à mouche », sont disposés face cachée devant le joueur qui a remporté les points.
- ❖ Si la carte « tapette à mouche » est jouée sur une carte « insecte utile », il marque uniquement les points négatifs pour chaque carte « insecte utile » dans le pli. Les cartes « nuisible » sont défaussées. Chaque carte « tapette à mouche » jouée est posée séparément des autres cartes face visible, devant le joueur à qui elle appartenait. Le joueur à gauche de celui qui a joué une carte tapettes à mouche, commence un nouveau pli

RQ : Les cartes toile d'araignée et les cartes tapettes à mouche stoppent immédiatement le pli. Si dans l'excitation, plus d'une carte tapettes à mouche est posée, les dernières sont posées face visible devant les joueurs qui les ont joués et ne rapporte pas de point. Si une carte normale est jouée après une carte tapettes à mouche ou une carte toile d'araignée, elle retourne dans la main du joueur qui l'a joué.

**Fin d'un round et comptage des points :**

Un round prend fin dès qu'il ne reste qu'un joueur avec une carte tapettes à mouche. Ceci est simple à vérifier, tous les autres joueurs possèdent 3 cartes tapettes à mouche devant eux. Un tour peut aussi se terminer plus tôt si personne ne peut jouer de carte (parce qu'il y aurait deux cartes de la même couleur dans le pli et que les joueurs ne posséderaient que des cartes de cette même couleur)

A ce moment, le comptage est effectué. Les joueurs marquent des points positifs avec les cartes nuisibles.

Les points marqués sont les chiffres entourés dans les coins de la carte. Toutefois les joueurs ne marquent pas de point pour les cartes de leur couleur.

Un joueur marque des points négatifs :

- Les points de pénalité (le chiffre au centre haut de la carte et qui n'est pas entouré) pour chaque carte que le joueur a encore en main.
- Les points de pénalité pour les cartes insecte utile qu'ils ont collectés.
- Les points des cartes que le joueur a collectées et qui sont de sa couleur.

Ensuite le round est terminé. Les joueurs reprennent en main leur carte tapettes à mouche. Les cartes sont battues et redistribués puis on commence un nouveau round

**Fin du jeu :**

Le résultat de chaque round est comptabilisé. Le premier joueur qui possède 100 points ou plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs possèdent plus de 100 points, celui qui a le plus de points remporte la partie.

**Variante Total Bszzzzz.!** :

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte n'importe quand pendant la partie. La seule exception est qu'un joueur ne peut pas jouer 2 cartes ou plus consécutivement et qu'il doit y avoir 1 carte d'une couleur différente entre deux de la même couleur. Il n'y a pas d'ordre de jeu et pas de joueur qui commence le round, ce qui veut dire que n'importe qui peut commencer. Le nouveau pli est commencé par le joueur qui a remporté le dernier pli.