



# MOSQUITOS

**C'est l'été et les moustiques sont arrivés !**

**Ils sont nombreux dans la mare mais heureusement nos amis les animaux sont là pour les manger.**

**Chaque jour, choisissez judicieusement votre animal parmi la Libellule, la Grenouille, l'Hirondelle, la Perche ou la Pipistrelle. Chacun a sa façon propre d'attraper les moustiques. Mais prenez garde au Héron qui vient semer la zizanie !**

**Au terme de 10 journées de jeu (10 tours), le joueur ayant réussi à manger le plus de moustiques sera déclaré vainqueur.**

# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

50 cartes animaux (10 de chaque couleur),  
8 pions Animaux, 8 nénuphars, 44 jetons  
Moustiques, 12 jetons x5 Moustiques,  
5 cartes x10 Moustiques.

Dans *Mosquitos*, les joueurs déplacent les animaux (des pions communs à tous), via leurs cartes, afin d'attraper les moustiques.

Chaque joueur prend en main un set de cartes. Tous les joueurs possèdent les mêmes cartes, en nombre identique.



ordre de résolution dans le tour

illustration de l'animal

description succincte de son pouvoir

## MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS

8 nénuphars placés en rond, (au hasard) et tous les pions animaux.



Déterminez librement le premier joueur. Il prend le pion Héron. Il place les pions Grenouille, Libellule et Hirondelle sur les nénuphars, de façon aléatoire (jamais deux sur un même nénuphar), et la perche entre deux nénuphars (dans l'eau ! évidemment !).

Les moustiques sont installés en sens horaire, de la façon suivante : Placez sur le 1<sup>er</sup> nénuphar (toujours celui avec une fleur jaune), sur le 2<sup>e</sup>, sur le 3<sup>e</sup>. Continuez ce placement (1, 2, 3) sur les nénuphars suivants, jusqu'à ce qu'ils accueillent tous 1, 2 ou 3 Moustiques. Ensuite placez 2 Moustiques dans la MARE (la zone centrale).

Avec le reste, constituez une réserve de Moustiques. Enfin, placez le pion Pipistrelle dans cette Réserve.

## LA RÉSERVE



## MISE EN PLACE POUR 2, 3 ou 4 JOUEURS

- À 4 JOUEURS : retirez un nénuphar,
- À 3 JOUEURS : retirez deux nénuphars et une grenouille,
- À 2 JOUEURS : retirez 3 nénuphars et une grenouille.

# DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

## Les animaux agissent !



- 1 Chaque joueur sélectionne 1 carte animal de sa main.
- 2 Les joueurs révèlent en même temps leur carte choisie.
- 3 Les animaux choisis sont joués dans l'ordre.

Les animaux sélectionnés par les joueurs agissent dans un ordre précis : Le **Héron** (1) agit en premier, suivi par la **Libellule** (2), puis la **Grenouille** (3), l'**Hirondelle** (4), la **Perche** (5) et enfin la **Pipistrelle** (6).

Si plusieurs joueurs ont sélectionné une carte avec le même numéro, le premier à jouer l'animal est celui possédant le pion Héron, ou le plus proche de celui-ci dans le sens horaire.

*Note: tous les animaux n'agissent pas forcément à chaque tour de jeu.*

# FIN D'UNE JOURNÉE

## Les animaux se reposent !

- 1  Le pion 1<sup>er</sup> joueur passe au joueur suivant en sens horaire.  
*Attention : si un ou des joueurs ont joué leur carte Héron cette journée, c'est alors le dernier d'entre eux qui prend le pion 1er joueur !*
- 2  Retour des Moustiques !  
En commençant par le nénuphar à fleur jaune (☀️), le 1<sup>er</sup> joueur place sur chaque nénuphar un Moustique provenant de la Réserve.  
*Note : afin de ne pas en manquer, n'hésitez pas à échanger des jetons x5 ou des cartes x10 auprès des joueurs qui auraient beaucoup de jetons 1 Moustique.*
- 3  Le pion Pipistrelle retourne dans la Réserve s'il a été déplacé dans la MARE ou sur un nénuphar.
- 4  Les grenouilles ayant plongé dans la MARE cette journée retournent sur un nénuphar libre (sans autre animal), au choix du 1<sup>er</sup> joueur.

# ACTION DES ANIMAUX



- 1-Héron**  
(au lever du soleil)  
Déplacez chaque pion Grenouille dans la MARE, puis dispersez les jetons Moustiques de la MARE sur les nénuphars, un par un, en commençant par le nénuphar à fleur jaune (☀️).

À la fin de la journée, le pion Héron sera donné au dernier joueur ayant résolu sa carte Héron cette journée.

*Attention : dès qu'un héron est joué, les Grenouilles jouées à ce tour ne mangeront pas de Moustiques car elles seront dans l'eau !*



- 2-Libellule**  
(en matinée)  
Déplacez le pion Libellule vers n'importe quel nénuphar. Sur ce nénuphar, prenez un jeton Moustique et déplacez les autres jetons Moustiques de ce nénuphar dans la MARE.



- 3-Grenouille**  
(le midi)  
Déplacez un des pions Grenouille vers le premier nénuphar à gauche ou à droite, puis prenez tous les jetons Moustiques présents sur ce nénuphar.

*Attention : quand un Héron est joué, les Grenouilles plongent dans la MARE et n'agissent pas cette journée ; elles ne veulent pas se faire manger par le Héron !*



- 4-Hirondelle**  
(l'après-midi)  
Déplacez le pion Hirondelle d'un à trois nénuphars dans une même direction, puis prenez tous les jetons Moustiques présents sur tous les nénuphars survolés.

*Attention : l'Hirondelle ne mange pas les Moustiques du nénuphar qu'elle quitte, seulement ceux des nénuphars qu'elle survole et de celui sur lequel elle se pose.*



- 5-Perche**  
(en fin d'après-midi)  
Déplacez la Perche entre deux nénuphars. Prenez dans la Réserve autant de jetons Moustiques qu'il y en a sur les deux nénuphars entourant la Perche.

*Attention prenez bien dans la Réserve et non sur les nénuphars.*



- 6-Pipistrelle**  
(au coucher du soleil)  
Au choix : déplacez le pion Pipistrelle sur la MARE et prenez tous les jetons Moustiques présents,

🕒 déplacez le pion Pipistrelle vers un nénuphar libre (sans autre animal) et prenez tous les jetons Moustiques s'y trouvant.

## FIN DE PARTIE

Au terme de la 10<sup>e</sup> journée, les joueurs n'ont plus de carte.

Comptez alors les points :

**1 point pour les jetons 1 Moustique, 5 points pour les jetons x5,  
10 points pour les cartes x10. En cas d'égalité, la victoire est partagée.**

## PRÉCISIONS

- Quand une carte indique de « Manger », cela signifie « prendre et conserver devant soi ».
- Quand une carte indique de « Déplacer » un pion, le déplacement est obligatoire (sauf lorsqu'un héron demande de déplacer des grenouilles dans la Mare alors qu'elles y sont déjà).
- Un même pion animal peut tout à fait être déplacé plusieurs fois si plusieurs joueurs ont joué la même carte animal (même les grenouilles).
- Quand la règle fait mention d'un « animal », il s'agit toujours des animaux figurés sur les cartes et les pions en bois, et pas des moustiques. Merci de nous pardonner cet excès de zèle.
- Lorsque plusieurs joueurs jouent la même carte animal, leur ordre de résolution est déterminé par le pion 1<sup>er</sup> joueur (Héron) : celui qui le possède (ou le plus proche de lui en sens horaire autour de la table) est le premier à résoudre sa carte, puis chacun des autres joueurs concernés résout la sienne, toujours en sens horaire.

## CRÉDITS



Betula jeux nature est une marque de Biotope Communication Edition

Autrice	: Valérie Hauw
Illustrateur	: Laurent Zaïni
Directeur artistique	: Benjamin Treilhou

Valérie remercie Charles pour sa confiance, Benjamin pour ses précieux conseils, Jean-François pour son soutien indéfectible ainsi que toutes personnes ayant testé le jeu.

## DU JEU À LA RÉALITÉ

par Jean-Yves Kernel

*Pour se reproduire la femelle de moustique doit prélever du sang sur un autre animal. Grâce à cet apport de protéines, elle va pouvoir produire des centaines d'œufs qu'elle dépose à la surface de l'eau.*

*Des œufs, éclosent des larves qui se développent dans l'eau avant de se métamorphoser en adultes après une durée de quelques jours à plusieurs semaines selon l'abondance de nourriture et la température de l'eau.*

*Au stade larvaire, les moustiques se nourrissent des microalgues qui se développent à la surface de la végétation aquatique.*

*Ils doivent partager cette ressource avec d'autres invertébrés, des mollusques aquatiques, et les têtards de grenouille.*

*Plus une mare grouille de vie et plus la compétition est grande, les larves de moustiques sont alors moins grosses et mettent plus longtemps avant de se métamorphoser.*

*Au sein de la mare, les prédateurs sont nombreux : larves de libellules, dytiques, tritons, etc. Ils capturent les larves en pleine eau avant de les consommer.*

*Chez les poissons, ce sont surtout les alevins qui consomment des larves de moustiques, d'autant qu'ils peuvent être très nombreux (avant d'être mangés à leur tour...).*

*Lors de l'émergence, les moustiques adultes peuvent former de petits nuages au-dessus de l'eau. Les hirondelles et les martinets, de même que les libellules, et les chauves-souris en soirée, se rassemblent pour profiter d'une nourriture abondante et facile à capturer.*

*Lorsqu'ils cherchent refuge dans la végétation, les moustiques ne sont pas plus à l'abri, d'autres prédateurs plus discrets sont en embuscade : mouches prédatrices ou araignées sont des assassins qui se cachent...*

*Assurément, c'est sur les moustiques adultes que la prédation est la plus forte.*

*Pour se défendre des moustiques, vous l'aurez compris, il faut favoriser la biodiversité dans les points d'eau en diversifiant le profil des berges et la végétation qui s'y développe, et surtout, éliminer tous les réservoirs d'eau où les moustiques peuvent se développer à l'abri de leurs prédateurs naturels.*

# DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE



1

Chaque joueur sélectionne 1 carte animal de sa main.



2

Les joueurs révèlent la carte qu'ils ont choisie.

1 2 3 4 5 6

3

Les animaux choisis sont joués dans l'ordre.

## FIN D'UNE JOURNÉE

obligatoire

- 1 Le Pion Héron change de joueur.
- 2 Retour des Moustiques !

facultatif

- 3 Retour de la Pipistrelle dans la Réserve.
- 4 Retour des Grenouilles sur les nénuphars.

## RAPPEL DES POUVOIRS DES ANIMAUX

### 1-Héron

Déplacez chaque Grenouille dans la MARE, puis les Moustiques de la MARE sur les nénuphars, en commençant par le nénuphar 🟡.

À la fin de la journée, le pion 1<sup>er</sup> joueur va au dernier ayant joué son Héron cette journée.

### 2-Libellule

Déplacez la Libellule vers n'importe quel nénuphar : prenez-y 1 Moustique et déplacez les autres dans la MARE.

### 3-Grenouille

Déplacez une des Grenouilles vers le nénuphar voisin et prenez-y tous les Moustiques présents.

### 4-Hirondelle

Déplacez l'Hirondelle de 1 à 3 nénuphars, dans la même direction. Prenez tous les Moustiques sur les nénuphars survolés.

### 5-Perche

Déplacez la Perche entre 2 nénuphars et prenez dans la RÉSERVE autant de Moustiques qu'il y en a sur ces deux nénuphars.

### 6-Pipistrelle

Au choix :

- déplacez la Pipistrelle sur la MARE et prenez tous les Moustiques présents,
- déplacez la Pipistrelle vers un nénuphar libre et prenez-y tous les Moustiques.