

Jeu des MARTIENS - PUCES

LES MARTIENS-PUCES

Les Martiens-Puces sont des petits êtres chauves, au visage tout blanc et aux gros yeux colorés. Chaque Martien-Puce est vêtu de la couleur de ses yeux.

Ces petits bonshommes habitent des huttes rondes dans un village bordé d'une paisible rivière.

Cependant, leur monde est peuplé de dangers et d'ennemis que leur grand alchimiste, Gogo, essaie de combattre grâce à l'élaboration de potions magiques de toutes sortes dont il puise la composition dans son Grimoire.

Du Cyclope au Dragon en passant par les redoutables Soldats-Flammes au service du roi K-Enfer ou le terrible Virus Noir qui rend fou, mille et un dangers les guettent sur le chemin de l'aventure.

Heureusement pour eux, le génial Invencino met au point des machines pour les aider dans leurs périples.

Chacun de ces amusants personnages a une personnalité bien affirmée... qui lui joue parfois des tours !

Aujourd'hui, le Grand Alchimiste Gogo, a besoin d'ingrédients pour élaborer une formule Magique. Il envoie ses amis parcourir le royaume afin de réunir tout ce dont il aurait besoin pour composer...

...LA POTION D'IMMORTALITÉ !

Chaque joueur incarne un Martien-Puce et se voit attribuer une mission personnalisée. Gogo lui-même part aussi en quête d'ingrédients pour son laboratoire.

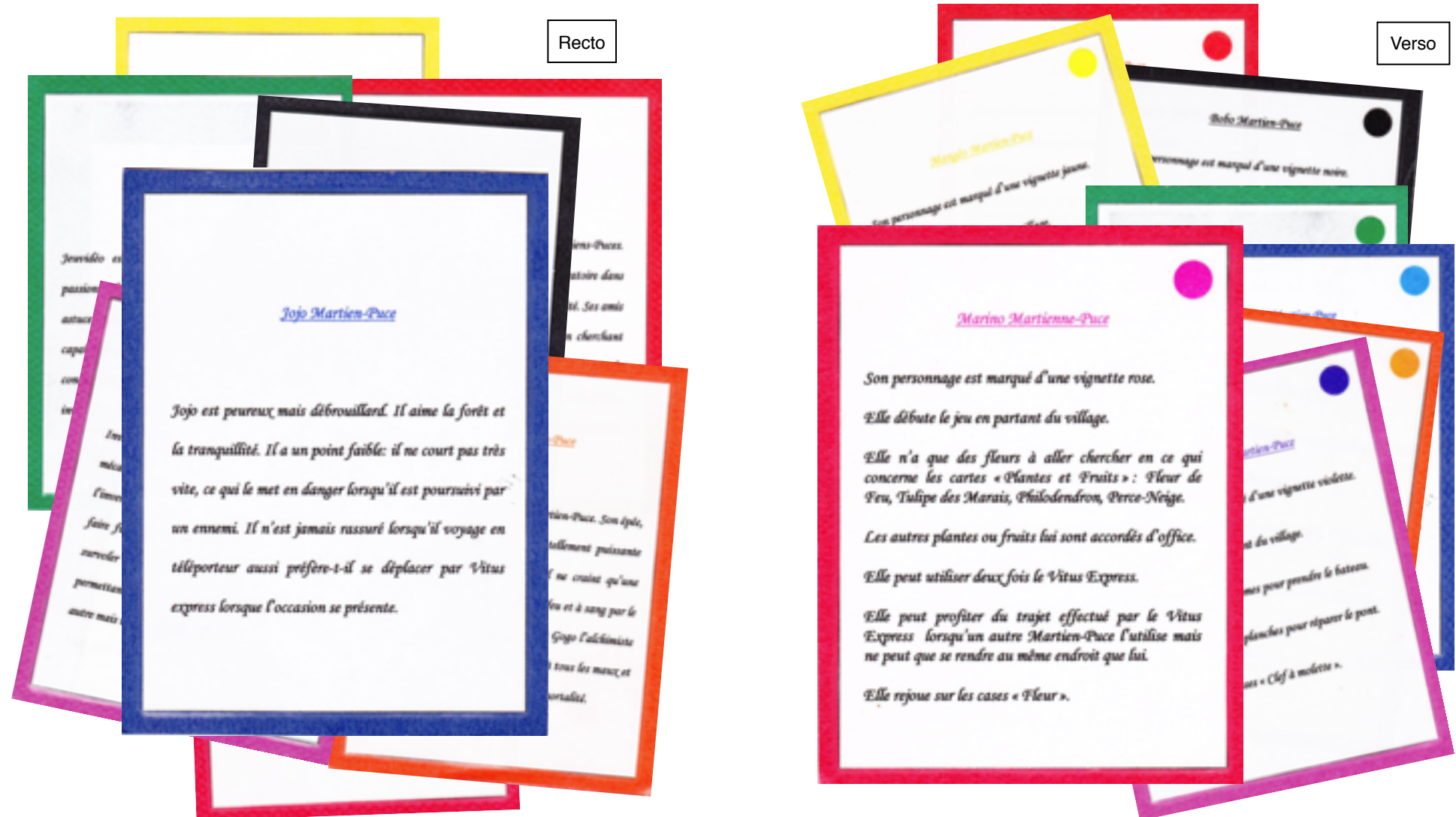
Arriverez-vous à rapporter les ingrédients nécessaires à l'élaboration de la Potion d'Immortalité ?

Qui sera le plus rapide ? Le plus Malin ? Voire le plus Serviable ou le plus Solidaire ?

A VOUS DE JOUER !

8 Fiches « Caractéristiques » :

Elles présentent la personnalité de chaque Martien-Puce (Recto) ainsi que ses spécificités (Verso).



Une pastille de la couleur du Martien-Puce marque le Verso des fiches « caractéristiques ». Cette pastille se retrouve sur certaines des cartes du jeu qui sont en lien avec les spécificités de chaque Martien-Puce.

Un Grimoire et 24 étiquettes :

8 cartes « Martiens- Puces » :



15 cartes attributs des Martiens-Puces :



32 cartes « Quêtes » :

- 8 Cartes « Armes » (Cadre Bleu) :



- 8 Cartes « Pierres Précieuses » (Cadre Noir) :



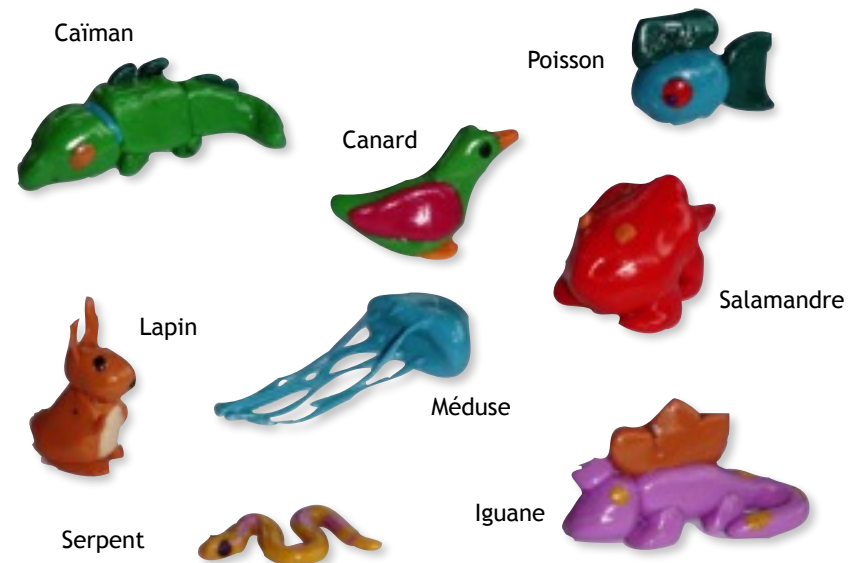
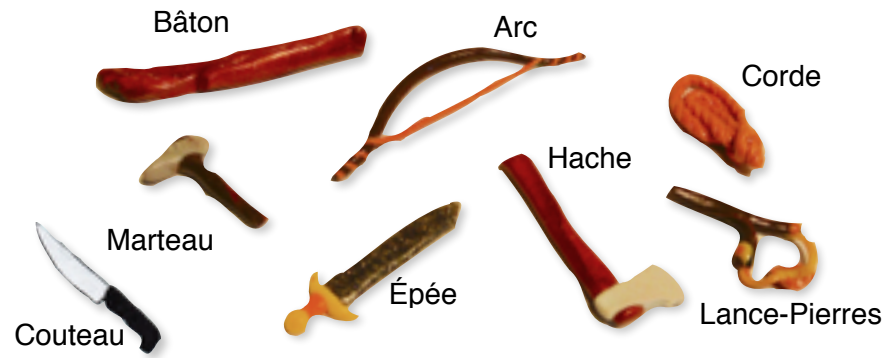
- 8 Cartes « Animaux » (Cadre Rouge) :



- 8 Cartes « Plantes et Fruits » (Cadre Vert) :



Les Objets :



46 cartes « Surprises de Cado » :



- 12 cartes « Téléporteur »
- 4 cartes « Lunetto »
- 4 cartes « Élévateur »
- 3 cartes « Planches »
- 3 cartes « Pompino »
- 1 carte « Dragon »
- 1 carte « Virus Noir »
- 5 cartes « Rames »
- 4 cartes « Clef Magique »
- 3 cartes « Pont cassé »
- 3 cartes « Soldat-Flamme »
- 1 carte « Cyclope »
- 1 carte « K-Enfer »
- 1 carte « Vitus Express »

11 Diplômes :



8 cartes « Martien-Puce Noir » :



Remarque : Certaines cartes ont une pastille de couleur qui signale un lien avec une des caractéristiques d'un ou plusieurs Martien(s)-Puce(s).

RÈGLES DU JEU

1. Emplacement des objets et pions sur le plateau :

(Chaque entrée de lieu est signalée sur le plateau par une lettre **M**ajuscule)

Dans le **V**olcan : l'Iguane, les Fleurs de Feu, les Soldats-Flammes

Dans le **C**hâteau : l'Épée, les Mandragores, le Roi K-enfer

Dans la Grotte-aux-1000-**M**inerais : les Pierres Précieuses

Dans la Montagne-du-Grand-**F**roid : les Perce-Neige, la Corde

Dans le Lac-des-**B**rûlures : la Méduse, le Marteau

Dans le **L**ac-du-Destin : le Poisson, les Philodendrons

Dans la **G**rotte-du-Cyclope : le Bâton, la Salamandre, les Noix de Cajou, le Cyclope

Dans le **D**ésert : le Serpent, le Lance-Pierre, les Mirabelles Exotiques

Dans l'**A**rbre : la Hache, les Amanites de César, les Pommes d'Or

Dans la **M**are : le Canard, le Pavot

Dans le Champ de **T**rèfles : le Couteau, les Trèfles à 4 Feuilles

Dans le Marécage **G**luant : le Caïman, les Tulipes des Marais

Dans la Rivière : le Bateau (près d'un des deux **P**ontons)

Dans la Montagne-du-**D**ragon : l'Arc, le Lapin, le Dragon

Dans le **L**aboratoire de Gogo : les Fioles d'Antidote

Le Pont de Bois et le Pont de Pierre sont tous deux signalés par la lettre « **P** »

Remarque : On peut néanmoins placer les objets où on le désire pour ainsi varier le jeu mais il faut alors le faire **AVANT** de distribuer les quêtes.

2. Les Cartes « Personnalités ».



On distribue ces cartes aux joueurs. Celui qui possède la fiole de Gogo jouera avec ce personnage et commencera le premier à lancer le dé.

Chacun regarde ses cartes sans les montrer aux autres. Lorsqu'un joueur possède deux attributs d'un même Martien-Puce il jouera avec celui-ci.

Si un joueur possède les attributs de plusieurs Martiens-Puces, il choisit celui avec lequel il veut jouer.

Afin d'obtenir les deux cartes permettant de jouer avec un Martien-Puce, chaque joueur pioche à tour de rôle (et dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par celui situé à gauche de celui ayant Gogo) une carte parmi celles du joueur de son choix. cette opération se répète jusqu'à ce que chaque joueur ait les deux attributs d'un même Martien-Puce.

Une fois les Martiens-Puces attribués, les cartes restantes sont « hors jeu ».

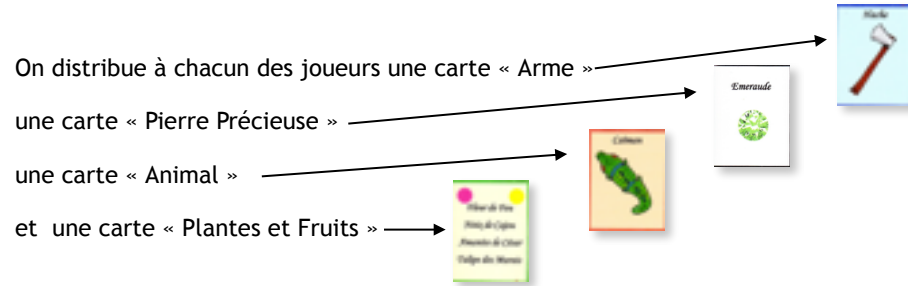
3. Les fiches « Caractéristiques ».



Les fiches sont de la couleur des Martiens-Puces.

Elles expliquent les caractéristiques de chacun des Martiens-Puces : ses points forts et ses faiblesses qui seront appliqués tout au long de la partie.

4. Les cartes « Arme », « Pierre Précieuse », « Animal », « Plantes et Fruits »



Le Martien-Puce devra aller chercher tous ces objets et les rapporter au laboratoire de Gogo et ce le plus rapidement possible. Les armes servent à s'aider dans le parcours. Les Pierres Précieuses, les Animaux, les Plantes et les Fruits serviront à l'élaboration de la Formule Magique de la Potion d'Immortalité.

A la fin du parcours, le Martien-Puce arrivé le premier au laboratoire avec tous les objets qui lui ont été demandés reçoit le diplôme du
« **MARTIEN-PUCE LE PLUS RAPIDE** ».



Lorsque tous les Martiens-Puces sont arrivés au Laboratoire de Gogo, celui-ci révèle la formule magique de la Potion d'Immortalité. Celle-ci est élaborée au début de la partie, à l'abri des regards. Même Gogo ignore le contenu du Grimoire renfermant les « Formules Magiques ».

Celui (ou ceux) qui aura (auront) rapporté le plus d'ingrédients faisant partie de la Formule Magique aura (auront) un diplôme du
« **MARTIEN-PUCE PLUS MALIN** ».



Remarque : Une fois arrivé au Laboratoire de Gogo, le Martien-Puce le plus Rapide peut repartir aider les autres (réparer le pont, délivrer un prisonnier, etc.)

5. Élaboration de la Formule Magique.



Au début de la partie, le joueur incarnant Gogo, prend, au hasard et face cachée, une étiquette de chaque catégorie : « Pierre-Précieuse » (verso noire), « Animal » (verso rouge) et « Plantes et Fruits » (verso vert).

Il glisse, **sans les regarder**, chacune des vignettes **face cachée** dans l'encoche prévue à cet effet dans les pages du Grimoire correspondant à ces ingrédients.

La Formule Magique ne sera dévoilée qu'en fin de partie lorsque tous les Martiens-Puces seront revenus au Laboratoire de Gogo.

A la fin de la partie, pour savoir si la Formule Magique de la Potion d'Immortalité peut être élaborée, le joueur incarnant Gogo retourne une à une les trois étiquettes glissées entre les pages du Grimoire.

Si tous les ingrédients nécessaires ont été rapportés par les différents Martiens-Puces, la quête est réussie. La Formule Magique pourra être réalisée par Gogo.

Sinon, la quête a échoué... Ce n'est pas grave ! Ce sera pour une autre partie !

Remarque : Dans le cas d'une **partie à 8 joueurs**, tous les objets du jeu (Armes, Animaux, Pierres Précieuses, Plantes et Fruits) seront **obligatoirement rapportés**. Il n'y aura plus de suspens sur le succès ou non de la Magie.

L'objectif de chaque joueur restera alors d'être le plus Rapide, le plus Malin, le plus Solidaire ou le plus Serviable.

6. Le parcours.

Tous les Martiens-Puces débutent la partie dans le village des Martiens-Puces, chacun dans la hutte de la couleur de son personnage, à l'exception de Gogo qui commence la partie dans son Laboratoire.

Les joueurs élaborent leur parcours en fonction des objets qu'ils doivent aller quérir et de l'endroit où ces derniers se trouvent répartis sur le plateau de jeu.

C'est le joueur incarnant Gogo qui lance le dé en premier. Il part dans la direction de son choix. Les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : on ne peut pas revenir sur ses pas avec un même lancé de dé.

Afin de récupérer un objet, il faut pénétrer dans le lieu où il se trouve et dont l'entrée est matérialisée sur la plateau par une lettre majuscule (Village = « V »).

On ne peut pas franchir un Pont en un lancé de dé. Quel que soit le score affiché par le dé, le Martien-Puce reste sur l'obstacle et ne pourra le franchir qu'au tour suivant.

On peut s'arrêter dans certains lieux **mais on ne peut pas y prendre des objets sauf si on a les armes nécessaires** :

Pour entrer dans le Château et dans la Grotte du Cyclope, il faut au préalable être


en possession d'une **Clef Magique**. Le joueur qui en possède une la dépose sur le plateau de jeu. Elle pourra alors profiter à tous les autres Martiens-Puces qui devront aller dans ces lieux.

Si on possède déjà une **arme**, on peut entrer dans le Château ou dans la Grotte du Cyclope sans Clef Magique mais l'arme ne permet l'ouverture de ces lieux qu'à celui qui la possède.

- Pour aller chercher des Plantes (ou Fruits) dans le Désert ou dans le Marécage Gluant, il faut déposer au préalable un « **Élévateur** » sur le plateau permettant ainsi de survoler le Marécage ou les sables mouvants du Désert.

- Le **Bâton** permet à celui qui le détient d'assommer Lunetto pour ne pas obéir à ses consignes. Détenir la carte « Bâton » sans détenir l'objet n'est pas suffisant !.

- Le Martien-Puce qui descend dans le cratère du Volcan (pour chercher une Fleur de Feu par exemple) passe un tour, le temps de remonter du cratère. **Sauf** s'il possède déjà la Corde.

- Lorsqu'un Martien-Puce tombe sur une case marquée de son attribut, il relance le dé et continue sa progression. Exemple : sur cette case,  Jojo rejoue.

Lorsqu'un Martien-Puce tombe sur une case marquée d'un point d'interrogation « ? » le joueur tire une carte « Surprise de Cado ». (Les cartes « Surprises de Cado » sont disposées face cachée sur le plateau, près de la Mare).

7. Les cartes « Surprises de Cado »



« **Clef Magique** » : elle permet d'entrer dans le Château ou dans la Grotte du Cyclope. Lorsqu'un joueur tire cette carte, il la garde devant lui jusqu'à ce qu'il arrive à l'endroit où il veut s'en servir.

Lorsqu'un Martien-Puce a ouvert la porte, il laisse la carte « Clef Magique » sur le plateau pour indiquer que la porte est ouverte. Les autres joueurs peuvent alors bénéficier de cette Clef Magique pour prendre les objets qu'ils doivent aller chercher dans ce même lieu.



« **Cyclope** » : Lorsqu'un joueur tire la carte « Cyclope », son personnage se retrouve prisonnier dans la Grotte du Cyclope où il passe deux tours. Il ne peut à cette occasion prendre aucun objet de la Grotte du Cyclope s'il n'y a pas de Clef Magique où s'il ne possède pas d'arme.



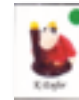
« **Dragon** » : Lorsqu'un joueur tire la carte « Dragon », son personnage est transporté dans la Montagne du Dragon. Le Martien-Puce se trouvant le plus proche de la Mare doit aller prendre le Pavot et délivrer le Martien-Puce des griffes du Dragon. Tant qu'il n'est pas délivré, le Martien-Puce prisonnier ainsi que celui ayant le Pavot ne peuvent plus continuer leur quête.

Une fois le Martien-Puce délivré par le joueur possédant le Pavot-qui-endort-le-Dragon, la carte « Dragon » est remise sous le paquet de cartes « Surprises de Cado » et le Pavot est remplacé dans la Mare.



« **Élévateur** » : Il sert à survoler le Désert et le Marécage Gluant.

Le joueur qui le détient le pose dans le lieu où il en a besoin dès qu'il y est arrivé. L'élévateur reste sur le plateau et peut ainsi être utilisé par d'autres Martiens-Puces.



« **K-Enfer** » : Lorsqu'un joueur tire la carte « K-Enfer », son personnage est emmené dans le Volcan où se trouve les geôles gardées par les Soldats-Flammes.

Il reste prisonnier jusqu'à ce qu'un autre Martien-Puce vienne le délivrer avec son arme. Le Martien-Puce chargé de le délivrer est celui se trouvant le plus près du Volcan et/ou celui ayant déjà son arme.

Si deux Martiens-Puces se trouvent à égale distance du Volcan, ils se départagent au dé. Celui qui fait le plus grand nombre au dé sera chargé de délivrer le Martien-Puce prisonnier. Tant qu'il est prisonnier, le Martien-Puce ne peut prendre aucun objet dans le Volcan.



« **Lunetto** » : Lorsqu'un joueur tire cette carte, il doit aller chercher ce qui lui est demandé (Pommes d'Or, Trèfles à 4 Feuilles). Il garde cette carte devant lui jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur possède l'objet « Bâton », il peut assommer Lunetto et ainsi éviter d'aller chercher ce qu'il demande. Un joueur peut avoir plusieurs cartes « Lunetto » placées devant lui.



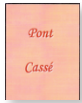
« **Planches** » : Elles servent à réparer le **pont de bois** lorsque celui-ci est cassé. Le joueur qui a tiré cette carte la garde devant lui jusqu'à son utilisation. Elle

sera remise sous le paquet de cartes « Surprises de Cado » après réparation. Pour le réparer, il faut aller jusqu'à une case « P » matérialisant l'entrée du Pont.



« **Pompino** » : Lorsqu'un chemin est barré par un Soldat-Flamme, le joueur qui possède ou tire une carte « Pompino » peut dégager le chemin (dès que c'est à lui de jouer) en envoyant Pompino, sans avoir à se déplacer sur la case où se trouve le Soldat-Flamme.

Remarque : Il faut une carte Pompino par Soldat-Flamme présent sur le plateau. Dès qu'une carte Pompino est jouée, elle est remise sous le paquet de cartes « Surprises de Cado ».



« **Pont cassé** » : lorsqu'un joueur tire cette carte, il la place sur le pont de bois afin de signaler que le pont est cassé. Elle y restera tant qu'aucun Martien-Puce ne sera venu réparer le pont grâce à la carte « Planches ».



« **Rames** » : Elles permettent au joueur qui possède cette carte de prendre le Bateau depuis l'un ou l'autre des Pontons sur la Rivière. Un joueur ne peut posséder qu'une seule carte « Rames ». S'il en tire une autre, il doit la remettre sous le paquet de cartes « Surprises de Cado ». La carte « Rames » reste devant le joueur durant toute la partie. Il peut ainsi prendre le bateau autant de fois qu'il le souhaite pour se rendre d'un Ponton à l'autre.

Remarque : Si plusieurs Martiens-Puces se trouvent ensemble sur le même Ponton, ils peuvent tous emprunter le bateau à condition qu'au moins l'un d'entre eux possède des rames. On prend le Bateau indifféremment sur l'un ou l'autre Ponton.



« **Téléporteur** » : Le Martien-Puce du joueur qui a tiré cette carte se trouve immédiatement expédié dans le lieu indiqué sur la carte. La carte est aussitôt remise sous le paquet de cartes « Surprises de Cado ».



« **Soldat-Flamme** » : Le chemin sur lequel se trouve le Martien-Puce qui tire la carte « Soldat-Flamme » est immédiatement barré par un pion « Soldat-Flamme » qui sera placé entre la case où se trouve la Martien-Puce et la suivante. Aucun Martien-Puce ne pourra emprunter ce chemin ni dans un sens ni dans l'autre tant que le Soldat-Flamme sera présent.

Remarque : Il peut y avoir jusqu'à trois « Soldats-Flammes » en même temps sur le plateau et donc plusieurs chemins barrés. Dès qu'un joueur envoie Pompino, il élimine du plateau le pion Soldat-Flamme de son choix. Dès qu'une carte « Soldat-Flamme » est tirée, le pion « Soldat-Flamme » est placé sur le chemin et la carte est remise aussitôt sous le paquet de cartes « Surprises de Cado ».



« **Virus Noir** » : Lorsqu'un joueur tire cette carte, son Martien-Puce est contaminé par le Virus Noir. (Le joueur place alors une carte « Martien-Puce noir » devant lui afin d'indiquer aux autres joueurs qu'il est contaminé). Il ne peut plus aller chercher ses objets et seules les cartes « Soldat-Flamme », « Pont cassé » et « Téléporteur » prennent effet s'ils les tirent. Il ne peut faire aucune autre action. S'il tire des cartes « Planches », « Lunetto », « Clef Magique », « Élévateur », etc. elles ne pourront être utilisées que lorsqu'il sera guéri. Le joueur les garde devant lui en attendant de pouvoir s'en servir.

Le Virus Noir transforme la personnalité d'un Martien-Puce. Le Martien-Puce atteint par le Virus Noir a un nouvel objectif : contaminer les autres Martiens-Puces. Pour ce faire, il doit arrêter son pion sur la case jouxtant un autre pion ou passer par-dessus celui-ci.

Remarque : *il ne peut y avoir deux Martiens-Puces sur une même case.*

Un Martien-Puce Noir **ne peut pas** pénétrer dans un lieu sauf s'il tire une carte « Téléporteur ». Dans ce cas, et **dans ce cas seulement**, il peut contaminer un Martien-Puce s'il se trouve aussi dans ce lieu.

Remarque : *Pour se protéger d'un Martien-Puce Noir, les autres joueurs peuvent se réfugier, le temps de leur tour, dans un lieu dans lequel les Martiens-Puces Noirs ne peuvent a priori pas pénétrer. Ils devront néanmoins en sortir au tour suivant.*

Si un Martien-Puce s'arrête sur la case voisine d'un Martien-Puce Noir ou passe par dessus un Martien-Puce Noir, il est lui aussi contaminé et doit placer devant lui une carte « Martien-Puce Noir ».

Remarque : *La carte « Virus Noir » reste posée devant le joueur qui l'a tirée jusqu'à ce que tous les Martiens-Puces Noirs soient guéris.*

Pour guérir un Martien-Puce Noir il faut, **toutes affaires cessantes**, aller chercher une Fiole d'Antidote dans le Laboratoire de Gogo puis tenter de se placer sur une case voisine de celle d'un Martien-Puce contaminé (ou passer par-dessus ce dernier). La guérison des Martiens-Puces Noirs doit être **une priorité absolue** pour tous les

autres Martiens-Puces, qui ne pourront alors plus aller chercher les objets de leur quête tant que la maladie ne sera pas éradiquée.

La Fiole d'Antidote reste en la possession du joueur qui est allé la chercher tant que tous les Martiens-Puces ne sont pas guéris. Elle peut donc servir plusieurs fois. On la replace au Laboratoire dès que tous les Martiens-Puces sont guéris. On enlève alors les cartes « Martiens-Puces Noirs » qui se trouvent devant chaque joueur dont le personnage a été contaminé. La carte « Virus Noir » réintègre le dessous du paquet de cartes « Surprises de Cado ».

Remarque : *Lorsque l'on joue à deux, on ne place qu'une fiole d'antidote dans le laboratoire. A trois joueurs on en place deux et à partir de quatre joueurs on en place trois. Un Martien-Puce ne peut détenir qu'une seule Fiole d'Antidote.*



« **Vitus Express** » : Cet animal très rapide permet aux Martiens-Puces de se déplacer d'un lieu à un autre du plateau. Le joueur qui tire cette carte peut la garder devant lui pour un usage ultérieur ou décider de l'utiliser immédiatement sans lancer le dé. Le joueur qui possède cette carte peut l'utiliser quand il le souhaite mais **une seule fois**. Dès son utilisation la carte est remplacée sous le paquet de cartes « Surprises de Cado ». On peut utiliser le « Vitus Express » à tout moment sauf si on est prisonnier.

POUR COMPLIQUER LE JEU

PLUSIEURS MARTIENS-PUCES PAR JOUEUR

Au début de la partie, chacun pioche dans les cartes « attributs » des autres joueurs jusqu'à obtenir les attributs d'un, deux, trois voire quatre Martiens-Puces.

Puis, chacun lance le dé autant de fois qu'il possède de Martiens-Puces en respectant toujours le même ordre de jeu des Martiens-Puces.

Dans le cas de plusieurs Martiens-Puces, les joueurs peuvent répartir les cartes « Arme », « Animal », « Pierre Précieuse » et « Plantes et Fruits » qui leur sont distribuées en fonction des caractéristiques de chacun de leurs personnages.

Remarque : *Aucun échange de cartes objets d'un personnage à un autre ne peut être effectué en cours de partie.*

PERTE DES CLEFS MAGIQUES

Si une « Clef Magique » est posée sur le Château, elle est immédiatement retirée et placée sous les cartes « Surprises de Cado » lorsqu'un joueur tire la carte « K-Enfer ». Il faudra à nouveau poser une Clef Magique pour pénétrer dans ce lieu.

De la même façon la carte « Cyclope » retire la « Clef Magique » posée sur la Grotte.

SOLIDARITÉ DES MARTIENS-PUCES



On joue alors avec les cartes « Martiens-Puces ».

On les répartit entre les différents joueurs de telle sorte que chaque Martien-Puce ait un personnage dont il devra s'occuper en cas de problème. C'est la « Solidarité » des Martiens-Puces. (Attention à la répartition : On ne peut pas s'occuper de soi-même !).

Lorsqu'un Martien-Puce est prisonnier dans le Volcan par les Soldats-Flammes ou par le Dragon, ce n'est plus le joueur le plus proche qui doit aller le délivrer mais celui qui possède la carte le représentant. **Le Martien-Puce qui prouvera sa solidarité en délivrant son « protégé » sera alors récompensé par une Gemme.**



Un joueur gagne une Gemme Verte quand :

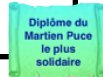
- Il place un « Élévateur », dont il a lui-même besoin, pour permettre aussi aux autres d'aller chercher plantes ou fruits dans le Désert ou dans le Marécage Gluant.
- Il ouvre avec une « Clef Magique » le Château ou la Grotte du Cyclope.
- Il utilise la carte « Pompino ».
- Il répare le Pont avec des « Planches ».
- Il délivre le Martien-Puce dont il est responsable des griffes du Dragon dans la Montagne ou des Soldats-Flammes dans le Volcan.
- Il guérit un Martien-Puce-Noir avec une fiole d'antidote.

Un joueur perd une Gemme Verte quand :

- Il tire la carte « Virus Noir ».
- Il est contaminé par un Martien-Puce Noir.
- Il tire la carte « K-Enfer »

Remarque : Si le Martien-Puce contaminé ne possède pas de Gemme Verte, le Martien-Puce qui l'a contaminé prend une Gemme Verte dans la réserve.

A la fin de la partie, le(s) Martien(s)-Puce(s) possédant le plus de Gemmes Vertes aura (auront) un diplôme du
« **MARTIEN-PUCE LE PLUS SOLIDAIRE** ».



Remarque : Il est tout à fait possible de jouer avec les Gemmes, Vertes et Dorées, sans utiliser les cartes de Solidarité des « Martiens-Puces » notamment avec de jeunes enfants.

Chaque action en faveur du groupe sera alors récompensée comme suit :

- Une Gemme Verte pour une action qui sert aussi au joueur lui-même.
- Une Gemme Dorée lorsque cette action n'est que pour d'autres Martiens-Puces.

On ne peut pas perdre de Gemme dans cette configuration de jeu.

SERVIABILITÉ DES MARTIENS-PUCES

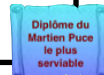
Un joueur gagne une Gemme Dorée quand :



- Il place un « Élévateur » sans avoir aucun objet à aller chercher dans le Désert ni dans le Marécage Gluant.
- Il place une « Clef Magique » sans avoir aucun objet à aller chercher ni dans le Château ni dans la Grotte du Cyclope.
- Il délivre un Martien-Puce dont il n'a pas la responsabilité parce que celui devant le faire est lui-même prisonnier et ne peut agir.

Remarque : On ne peut pas perdre de Gemme Dorée.

À la fin de la partie, le(s) Martien(s)-Puce(s) possédant le plus de Gemmes Dorées aura (auront) un diplôme du
« **MARTIEN-PUCE LE PLUS SERVIABLE** ».



POUR SIMPLIFIER LE JEU

Lorsque l'on joue avec de jeunes enfants, il est conseillé de retirer certaines cartes « Surprises de Cado » comme le « Virus Noir » et le « Dragon ».

Dans ce cas, les objets « Fiole d'Antidote » et « Pavot » ne sont pas nécessaires.

Au lieu de tirer les cartes « attributs » des Martiens-Puces dans le jeu des autres joueurs, chacun peut choisir le pion Martien-puce qu'il souhaite. Mais Gogo doit toujours être choisi par un joueur car c'est lui qui élabore et révèle la Formule Magique.

PARTIE À 2 JOUEURS

Lorsque l'on joue à 2 joueurs, il faut retirer les cartes « Virus Noir » et « Dragon » des cartes « Surprises de Cado » SAUF si chaque joueur a plusieurs Martiens-Puces.

PARTIE À 3 JOUEURS

Lorsque l'on joue à 3 joueurs, il faut retirer au choix la carte « Virus Noir », « Dragon » ou « K-Enfer » SAUF si chaque joueur à plusieurs Martiens-Puces.

PARTIE À 8 JOUEURS

Lors d'une partie à 8 joueurs tous les éléments du jeu sont placés sur le plateau et seront tous rapportés par les Martiens-Puces : la Potion Magique d'Immortalité est forcément réalisée.



Plateau de jeu : début de partie à 4 joueurs



**Exemple de quête en cours de partie
(Partie avec Solidarité des Martiens-Puces)**

Le joueur doit protéger Bobo

Le joueur a déjà gagné 2 Gemmes Vertes



Le Joueur a déjà en sa possession la Pierre Précieuse, l'Arme, l'Animal mais il lui manque la Mirabelle Exotique pour compléter sa carte « Plantes et Fruits ».

**Exemple de quête finalisée d'un joueur
(Partie avec Solidarité des Martiens-Puces)**

Fiche « Caractéristiques » de Marino

Marino doit protéger Mangéo

Marino est la plus rapide à rapporter tous les ingrédients au Laboratoire



Marino a rapporté : Animal, Plantes et Fruits, Arme et Pierre Précieuse

Le Jeu des Martiens-Puces
est un jeu modulable et coopératif,
pour toute la famille.

De 2 à 8 joueurs.

Durée moyenne d'une partie 1 heure.

Le but du jeu est de rapporter au Laboratoire de
Gogo, l'alchimiste du Village Martien-Puce, les
ingrédients nécessaires à l'élaboration de la
Formule Magique d'Immortalité.

Chaque Martien-Puce se voit attribuer une quête
personnalisée à mener à bien, mais doit aussi
surmonter des obstacles et affronter des dangers
avec l'aide des autres Martiens-Puces.

Un jeu créé par



Samuel et Pascale
VINCENT