

**POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LES  
BONNES PRÉCONISATIONS VISITEZ  
SAFE'N TECH**



**RÈGLES DU JEU**

## LES IMMUNITÉS

Les cartes Immunités sont une immunité **contre les attaques** qui leur sont associées, pendant toute la durée du jeu.

- Jouez une carte Immunité pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une attaque spécifique durant toute la durée du jeu.
- S'il y a une carte Malus sur votre pile de Bataille et que vous jouez la carte Immunité correspondante, le l'immunité annule immédiatement l'effet de l'attaque.
- Lorsque vous jouez une carte Immunité, vous pouvez rejouer immédiatement.



### GESTIONNAIRE DE MOTS DE PASSE

Une fois que vous avez posé cette Immunité, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Malus **MOT DE PASSE**.

### LE VPN À VIE

Une fois que vous avez posé cette Immunité, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Malus **ESPACES PUBLICS**.

### PETIT FILS/FILLE GEEK

Une fois que vous avez posé cette Immunité, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Malus **CHANTAGE ÉMOTIONNEL**.

### L'ANTIVIRUS

Une fois que vous avez posé cette Immunité, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Malus **LOGICIEL ESPION**.

## MATÉRIEL

**Nombre de joueurs :**  
De 2 à 8 joueurs.

**Matériel :**

 **1 PLATEAU**

 **86 CARTES**

 **4 PIONS**

 **1 LIVRET DE RÈGLE**

## PRÉPARATION DU JEU

**Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs.**

- Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, faces cachées, sur la table. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Le joueur le plus âgé commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI ?

Lors de votre partie de Mille Bugs, disposez vos cartes dans vos « Zones de Jeu » respectives, de la façon suivante :



#### Immunité (carte jaune)

Les cartes Immunité (carte jaune) ne se disposent pas en pile, mais côte-à-côte, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir de quelles attaques vous êtes protégés.



#### Piles Avancez (carte violette)

Rangez les cartes Avancez (carte violette) par famille pour faciliter la lecture des cases atteintes.



#### Pile de Bataille

Vos adversaires posent les cartes Malus (carte rouge) et vous les cartes Bonus (carte bleue).

*N.B. Si vous jouez selon la règle « En Équipes », placez-vous de manière à pouvoir tous les deux atteindre votre « Zone de Jeu » commune.*

## BUT DU JEU

Être le premier à **atteindre exactement 1000 Débugs** en posant des cartes et en empêchant vos adversaires d'y arriver avant vous.

## COMMENT JOUER À MILLE BUGS ?

### COMMENT JOUER, JEU STANDARD DE 2 À 4 JOUEURS :

**Vous avez maintenant 7 cartes en main et 5 possibilités :**

1. Si vous avez une carte Avancez (couleur violette), vous pouvez poser votre carte et avancer sur le plateau !

2. Si vous avez une carte Malus (carte rouge), vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder dans son avancée.

*Précision : vous pouvez attaquer un adversaire même si vous êtes vous-même déjà attaqué ou que vous n'avez pas encore démarré.*

3. Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte Bonus (carte bleue) correspondante.

4. Si vous avez une Immunité (carte jaune), vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une attaque bien précise, visible grâce à un logo en haut à droite.

*Précision : le fait de poser une Immunité (carte jaune) vous donne le droit de rejouer immédiatement. Piochez alors une autre carte et rejouez.*

5. Si vous ne pouvez jouer aucune carte sur votre Zone de Jeu ou sur celles de vos adversaires, jetez une de vos cartes dans la défausse. Il vous reste de nouveau 6 cartes en main.

Votre tour de jeu est terminé et c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise EXACTEMENT 1 000 Débugs avec les cartes Avancez (carte violette) posées devant lui, ou bien dès qu'il n'y a plus de carte Avancez (carte violette) dans la pioche.

*Précision : si personne n'atteint 1 000 Débugs, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche, sans les dépasser.*

*Important : Si au moment de votre tour il ne reste plus de cartes dans la pioche, prenez les cartes disposées dans la défausse, mélangez-les et disposez-les en tant que nouvelle pioche.*

### DE 4 À 8 JOUEURS, EN ÉQUIPES DE 2 :

Pour jouer, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque duo joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même Zone de Jeu. Les joueurs de l'équipe jouent chacun un coup sur deux.

## LES CARTES BONUS ET MALUS

- Pour stopper un adversaire qui roule, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, posez votre carte Malus (carte rouge) sur sa pile de Bataille !
- Si un adversaire joue une carte Malus sur votre pile de Bataille, vous devez jouer la carte Bonus correspondante (grâce à l'icône en haut à droite), avant de pouvoir à nouveau jouer une carte **Avancez**.
- **Précision : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques sur sa pile de Bataille.**



#### **MOT DE PASSE** (icône cadenas)

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui avance. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Avancez, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte **MOT DE PASSE ROBUSTE**.



#### **CHANTAGE ÉMOTIONNEL** (icône téléphone)

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui avance. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Avancez, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte **CONTACT CONNU**.



#### **LOGICIEL ESPION** (icône coccinelle)

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui avance. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Avancez, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte **SOURCE VÉRIFIÉE**.



#### **ESPACES PUBLICS** (icône réseau)

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui avance. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Avancez, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte **VPN ACTIVÉ**.