



PiK PAF!

ÇA VA VITE
ET ÇA GRATTE !

LIVRET DE
RÈGLES

Vous souvenez-vous de votre dernier combat
contre... un moustique ?

Eh bien voici le moment de vous venger !
Car « pour gagner, connais ton ennemi et
connais-toi toi-même ! »*

*L'Art de la guerre, Sun Tzu.

MISE EN PLACE

BUT DU JEU : Le joueur qui a le moins de piqûres
à la fin de la partie l'emporte !

MATÉRIEL



1 livret de règles
et d'informations



1 mini-plateau
Moustique



1 mini-plateau
Humain



84 cartes Question
recto-verso
(336 questions)



1 jeton
« Vieille Chaussette »



36 jetons Piqûre
recto-verso
(1 d'un côté, 3 de l'autre)

joueur
BZZZ →



- 1 Placer les mini-plateaux Humain et Moustique au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
 - 2 Placer les jetons Piqûre et le jeton Vieille Chaussette sur un bord de table, l'accès aux mini-plateaux doit être dégagé !
 - 3 Retirer de la table tous les objets susceptibles d'être cassés ou renversés. *Ça va bouger !*
 - 4 Laisser les cartes Question, classées de manière à avoir toujours le même bord de carte visible (noir ou blanc), dans la boîte et la mettre devant le joueur qui posera une question en premier : le joueur BZZZ.
- Le premier **joueur BZZZ** est le dernier à s'être battu contre un moustique (qu'il ait gagné ou perdu).

TOUR DE JEU

Pik Paf ! est un jeu de rapidité simultané : tout le monde joue en même temps.

- 1 Le joueur BZZZ retourne la première carte dans la boîte.
- 2 Il choisit l'une des deux questions (ou l'action), en prenant soin de cacher la réponse. Puis, il lit à haute voix de sorte que tous les joueurs puissent entendre.
- 3 Une fois que le joueur BZZZ a lu, les joueurs répondent ou agissent le plus rapidement possible.

Le joueur BZZZ ne répond pas ! Il observe les autres se (dé)battre en riant très fort.

Si la réponse est l'Humain :

L'HUMAIN



Les joueurs doivent « piquer » rapidement le mini-plateau Humain, avec un doigt. **(PIK !)**

Exemple : Qui peut se faire piquer ?
= L'Humain

Si la réponse est le Moustique :

LE MOUSTIQUE



Les joueurs doivent « taper » rapidement le mini-plateau Moustique, avec le plat de la main. **(PAF !)**

Exemple : Qui peut piquer ?
= Le Moustique !

Si la réponse est l'Humain ET le Moustique :

LES DEUX



Les joueurs doivent « piquer » rapidement le mini-plateau Humain ET « taper » en même temps le mini-plateau Moustique. **(PIK PAF !)**

Exemple : Qui est un animal ?
= Les deux !

Si la réponse n'est NI l'Humain NI le Moustique :

AUCUN DES DEUX



Les joueurs doivent lever leurs mains en l'air.

Exemple : Qui est une plante ?
= Aucun des deux !

S'il s'agit d'une Action :

ACTION



Les joueurs doivent réaliser l'Action demandée et ne pas être dernier à le faire !

Exemple : Qui peut imiter un moustique ?
Maintenant ! = On imite un moustique !

QUESTION OU ACTION ?

Sur certaines cartes, le joueur BZZZ a parfois le choix entre une question OU une action (au lieu de deux questions).

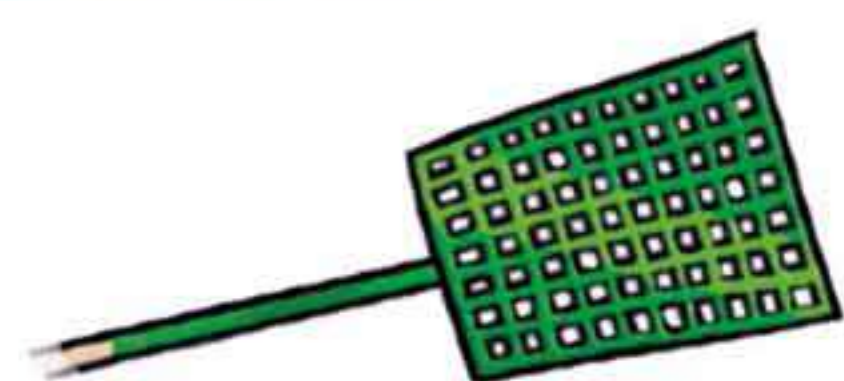
On reconnaît une Action par le « Maintenant ! » qui conclut le texte.

Si le joueur BZZZ est fun, il décide toujours de lire l'Action !

Tous les joueurs doivent alors FAIRE l'action lue.
Exemple (sur la carte ci-contre) : sauter en l'air.



JETONS PIQÛRE



Une fois la réponse donnée ou l'action effectuée, le joueur BZZZ détermine qui récupère une piqûre de moustique :

- ★ Si au moins un joueur a répondu correctement et que d'autres ne l'ont pas fait, tous les joueurs ayant mal répondu récupèrent un jeton Piqûre et le positionnent devant eux **face 1 piqûre**.
- ★ Si tous les joueurs ont répondu correctement, c'est le dernier joueur à avoir répondu qui prend un jeton Piqûre.
- ★ Si personne n'a répondu correctement, tous les joueurs reçoivent un jeton Piqûre.
- ★ S'il s'agit d'une Action, la dernière personne qui réalise l'action demandée récupère un jeton Piqûre.
- ★ En cas de conflit, c'est toujours le joueur BZZZ qui décide !

Quand un joueur a accumulé 3 piqûres, il peut retourner un jeton 1 piqûre, le transformer en 3 piqûres et rendre les deux autres jetons !

VIEILLE CHAUSSETTE

Le savais-tu ? Les moustiques sont attirés par les odeurs corporelles... Une vieille chaussette est donc un aimant à moustiques !



Au premier tour, personne n'a la Vieille Chaussette. À la fin du premier tour, le joueur qui a perdu donne la Vieille Chaussette au joueur de son choix (si plusieurs joueurs ont perdu, ils se mettent d'accord) et un nouveau tour commence.

Dès que le joueur qui a la Vieille Chaussette perd, il prend 2 piqûres au lieu d'une ! À la fin de chaque tour, le joueur qui possède le plus de piqûres donne la Vieille Chaussette au joueur de son choix. En cas d'égalité sur le nombre de piqûres, le joueur qui possède la Vieille Chaussette la conserve.

FIN DU TOUR

Une fois que le joueur BZZZ a distribué les piqûres, il lit la réponse et l'explication aux autres joueurs, puis défusse la carte. Il passe ensuite la boîte au joueur situé à sa gauche, qui devient le joueur BZZZ. Ce dernier retourne la carte suivante et un nouveau tour commence.



FIN DE LA PARTIE

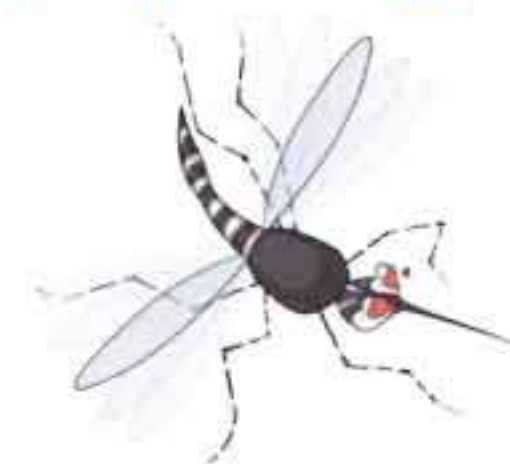
Les tours se succèdent de la même manière jusqu'à ce que chaque joueur ait été deux fois joueur BZZZ, ou plus si vous le souhaitez ! On procède alors au décompte des piqûres de moustiques.

Le joueur qui en a le moins gagne la partie. Les perdants devront le protéger contre les moustiques jusqu'à la fin de la journée !

Comme tous les insectes, le moustique a un squelette externe : la cuticule.

ANATOMIE

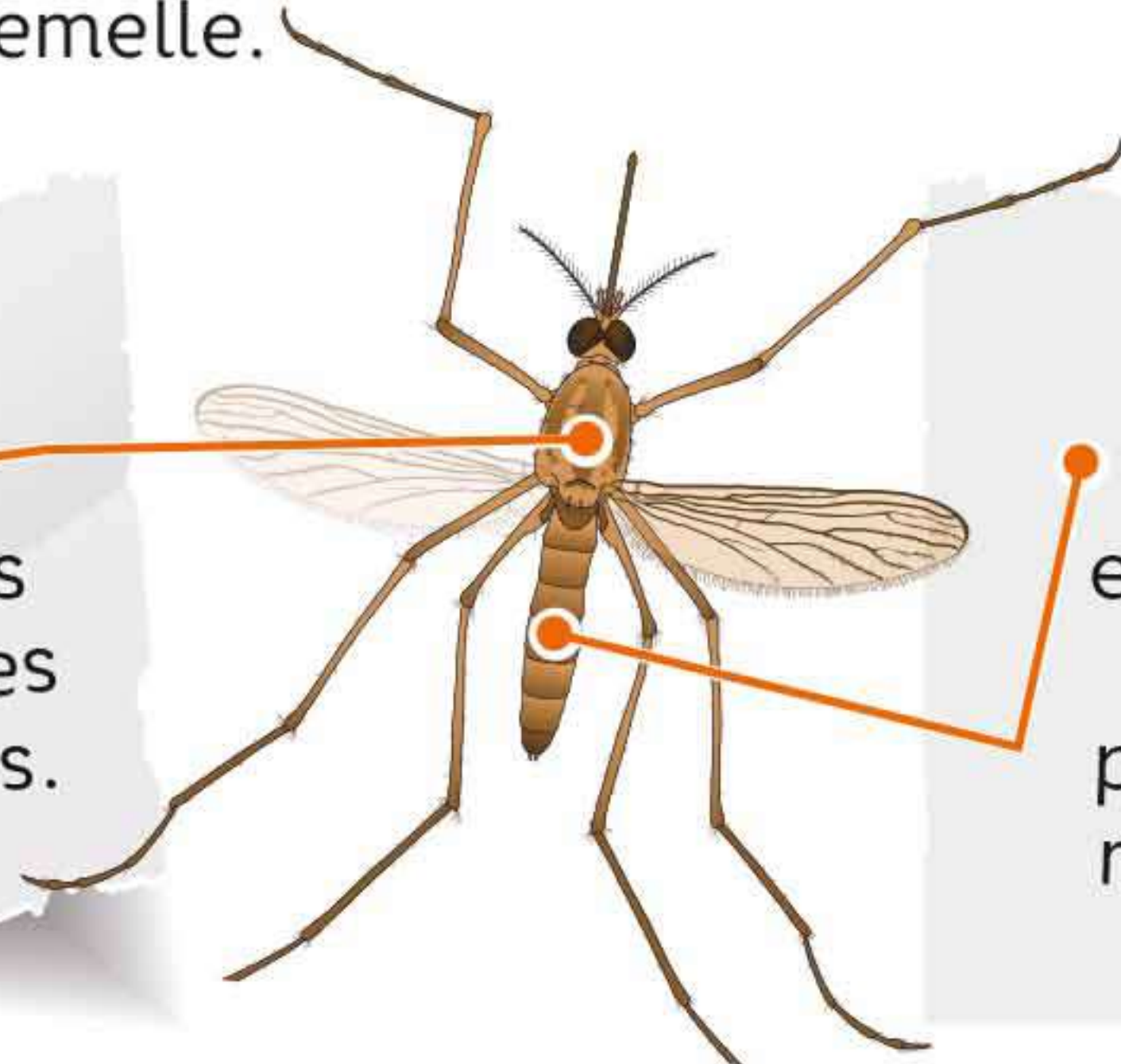
MAIS EN FAIT... C'EST QUOI UN MOUSTIQUE ?



Le moustique est un insecte présent sur l'ensemble des terres émergées de la planète, à l'exception de l'Antarctique.

Il mesure entre 3 et 20 mm, avec une moyenne de 5 mm. Il a deux yeux composés et une trompe, appelée proboscis, avec laquelle il pique et se nourrit. La trompe est entourée de deux antennes, plus velues chez le mâle que chez la femelle.

Sur le thorax, il porte trois paires de pattes articulées et une paire d'ailes.



Son abdomen est divisé en 10 segments et se termine par les organes reproducteurs.

Il ne faut pas confondre les moustiques avec les cousins, beaucoup plus gros et qui ne piquent pas.

LE SAVIEZ-VOUS ?

- ★ Les moustiques battent des ailes environ **720 fois par seconde** ! Cette rapidité produit le son si caractéristique du moustique.
- ★ Un moustique s'éloigne rarement à plus de **2 kilomètres** de son lieu de naissance. Sauf s'il entre par mégarde dans une voiture, un avion...
- ★ Les moustiques sont apparus il y a environ **270 millions d'années**, donc avant les dinosaures et très longtemps avant les humains !
- ★ Les moustiques possèdent **200 000 neurones** dans leur cerveau. Très peu, comparé aux 80 milliards de celui d'un humain.

CYCLE DE VIE

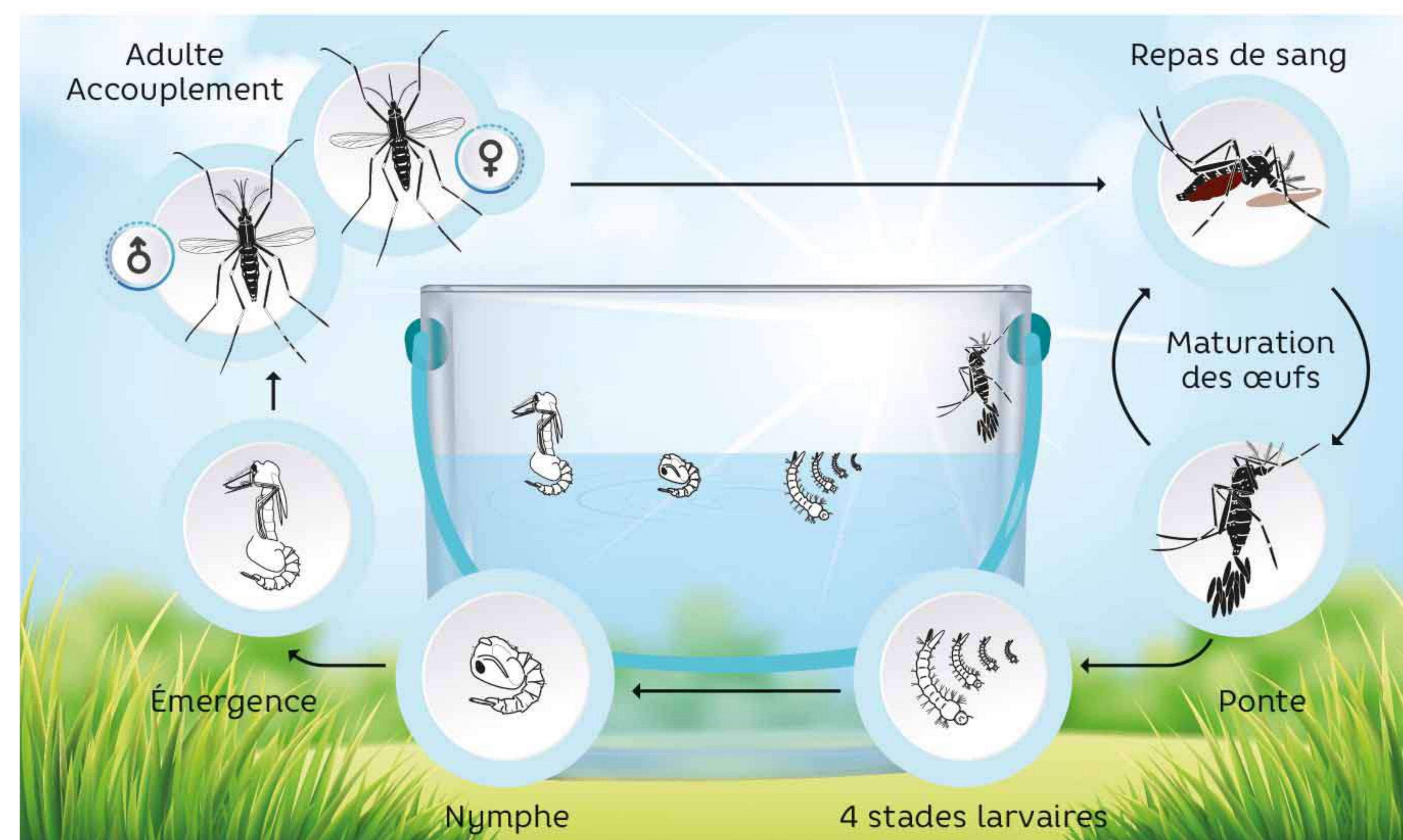
Le moustique a une activité saisonnière et rythmée par le cycle jour/nuit. Sur les 3 600 espèces recensées, une vingtaine seulement s'est adaptée à la vie en ville et à nos côtes.

Voici 4 exemples de moustiques présents en France métropolitaine :

	Vit à la campagne	Vit en ville
Activité diurne	<i>Aedes detritus</i>	<i>Aedes albopictus</i>
Activité nocturne	<i>Anopheles messae</i>	<i>Culex pipiens</i>

Les moustiques sont des acrobates, ils s'accouplent en vol ! Puis les femelles, les seules à piquer, doivent se nourrir de sang pour permettre la maturation de leurs œufs. Elles pondent ensuite dans un gîte humide. Par exemple, pour le moustique tigre (*Aedes albopictus*), dans les seaux, jouets, coupelles... Puis elles piquent à nouveau et pondent encore.

La première partie de la vie d'un moustique se passe dans l'eau. Les œufs deviennent des larves puis des nymphes, d'où s'extraient les jeunes adultes :



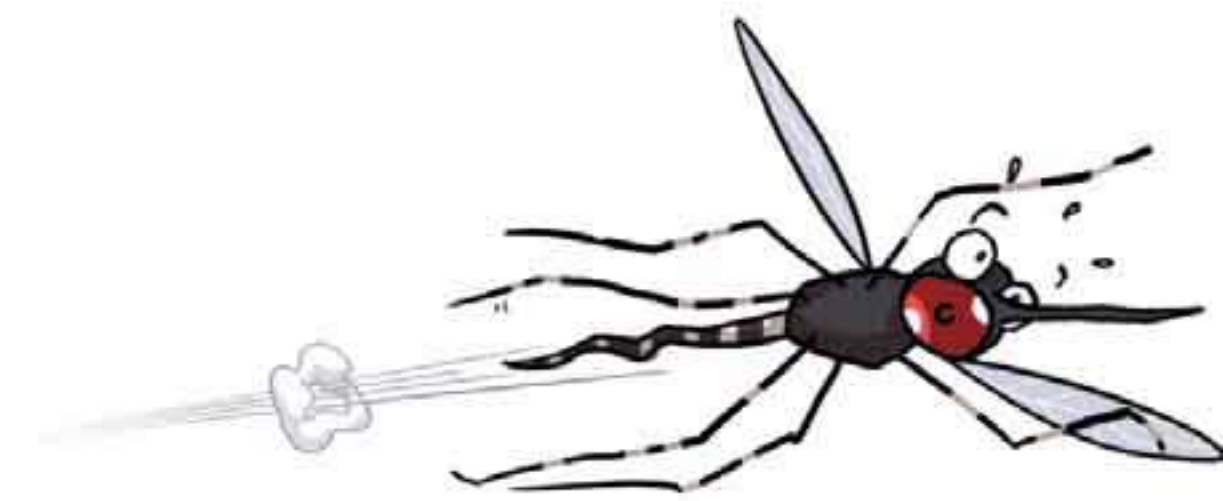
À VOUS DE JOUER !

Les moustiques sont une source de nuisance pour les humains. Ils piquent et créent des démangeaisons. Ils sont aussi vecteurs de maladies.

Il est donc crucial de s'en protéger. **Voici quelques conseils !**

LIMITER LA PROLIFÉRATION DU MOUSTIQUE TIGRE (*Aedes Albopictus*)

- ★ **Retirer**, vider ou couvrir toutes les collections d'eau (vases, soucoupes de pots, bidons, jouets et autres récipients).
- ★ **Tuer** les larves dans les eaux que l'on ne peut vider avec des petits poissons de type gambusies ou avec un insecticide biologique de type *Bacillus thuringiensis israelensis*.
- ★ **Utiliser** des raquettes électriques.



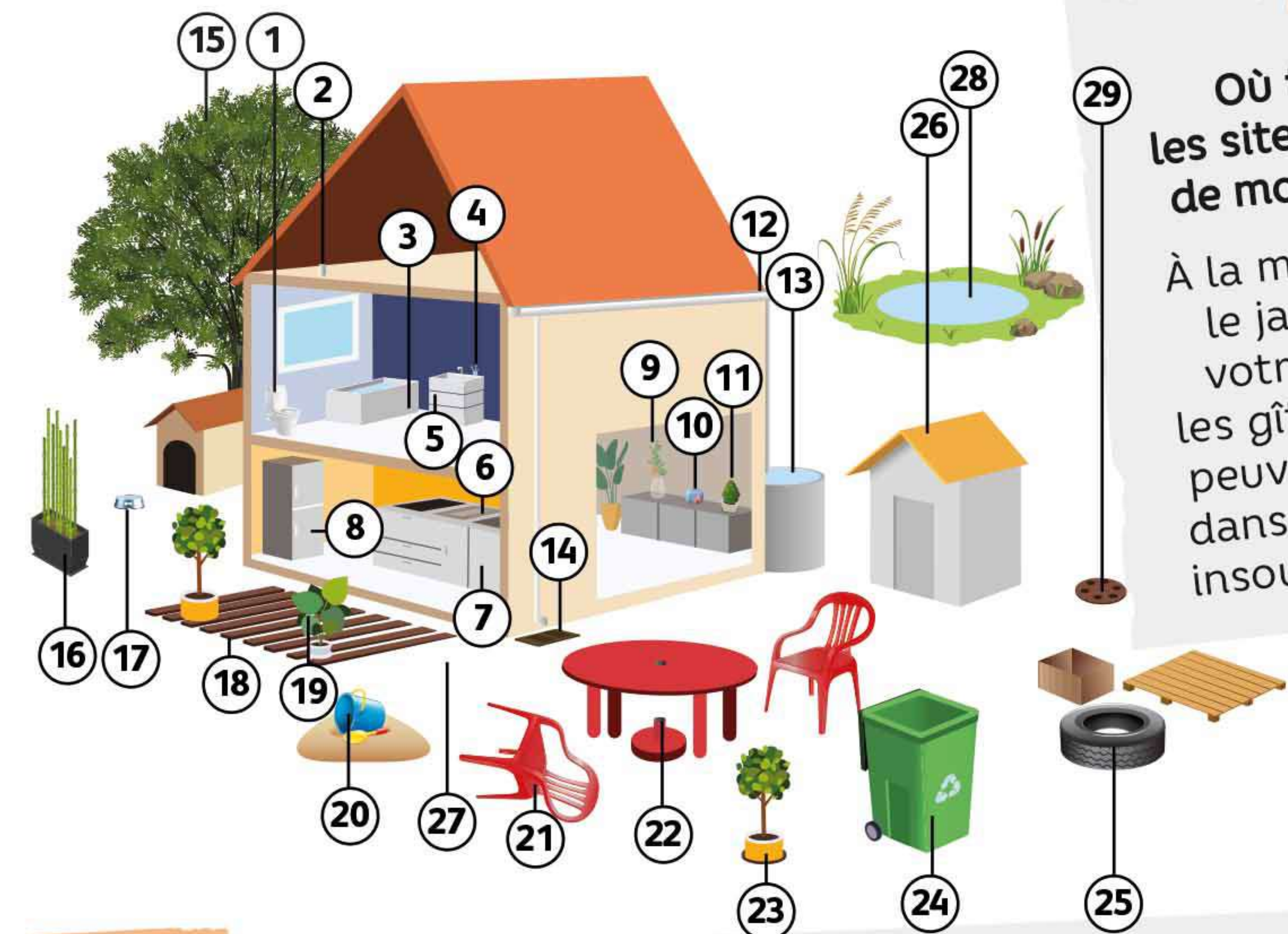
NE PAS SE FAIRE PIQUER

- ★ Utiliser uniquement et avec modération les **répulsifs cutanés** qui contiennent l'un des principes actifs suivants : DEET, IR3535, Icaridine/Picaridine OU huile d'eucalyptus citronné (ou citriodiol).
- ★ Utiliser des **répulsifs spatiaux** de type tortillons ou prises électriques, si possible à base de pyréthriinoïdes. Leur efficacité est de quelques mètres.
- ★ Porter des **vêtements longs** aux heures où piquent les moustiques.
- ★ Protéger les lits et chambres avec des **moustiquaires**.
- ★ Utiliser un ventilateur peut aussi vous protéger en empêchant les femelles de se poser pour piquer.

VECTEUR, C'EST QUOI ?

En piquant les humains, les moustiques peuvent leur transmettre des virus dont ils seraient porteurs. On dit qu'ils sont « vecteurs », car ils transportent des agents infectieux, contre leur volonté.

Malgré tout, les maladies qu'ils propagent **tuent environ 700 000 personnes dans le monde chaque année**. Ces maladies sont le paludisme, le zika, le chikungunya, la dengue, la fièvre jaune, la fièvre du Nil occidental, la fièvre de la vallée du Rift...



Où trouver les sites de larves de moustiques ?

À la maison, dans le jardin, dans votre quartier, les gîtes de larves peuvent se situer dans des endroits insoupçonnables !

- | | | |
|---------------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Réservoir des toilettes | 11. Soucoupe de pot | 21. Mobilier de jardin |
| 2. Dispositif d'humidification | 12. Gouttière | 22. Pied de parasol vide |
| 3. Siphon de douche ou de sol | 13. Stockage d'eau de pluie | 23. Pot de fleurs |
| 4. Pot de brosse à dents | 14. Regard d'évacuation | 24. Poubelle ouverte |
| 5. Siphon de lavabo | 15. Creux d'arbres | 25. Déchets |
| 6. Égouttoir à vaisselle | 16. Bambous | 26. Cabanon de jardin |
| 7. Fuite du siphon sous l'évier | 17. Abreuvoir pour animaux | 27. Vide sanitaire |
| 8. Arrière de réfrigérateur | 18. Terrasse sur plots | 28. Mare ou flaque |
| 9. Vase à fleurs | 19. Intérieur des feuilles | 29. Bouche d'égout |
| 10. Aquarium sans poisson | 20. Jouets | |

RAPPEL DES RÈGLES

COMMENT RÉPONDRE ?

Vous pensez que la réponse est :

Le Moustique :	L'Humain :	Les deux :	Aucun des deux :	Action :
LE MOUSTIQUE TAPEZ-LE avec la main ! 	L'HUMAIN PIQUEZ-LE avec un doigt ! 	LES DEUX PIQUEZ l'Humain et TAPEZ le Moustique ! 	AUCUN DES DEUX LEVEZ les mains en l'air ! 	ACTION RÉALISEZ l'Action le plus vite possible ! 

QUI PREND UNE PIQÛRE ?

Le joueur BZZZ est l'arbitre et distribue les piqûres :

- ★ Tous les joueurs qui répondent mal →  1 piqûre
- ★ Si tout le monde répond juste, le dernier à répondre →  1 piqûre
- ★ Si un joueur râle →  1 piqûre
- ★ Le dernier à faire une Action →  1 piqûre
- ★ Si un joueur pique ou tape alors qu'il s'agit d'une Action →  1 piqûre

En cas de conflit, le joueur BZZZ a toujours raison !

Merci aux personnes suivantes qui ont participé à la réflexion autour du jeu et aux relectures : Morgane Henard, Candice Perez, Nathalie Raymond et Anysia Vicens.

Pik Paf est un jeu conçu par Bioviva, en partenariat avec :

