

# La Cucaracula

F

Chassez le cafard vampire !

Jeux Ravensburger® n° 20 821 0

Un jeu de parcours coopératif pour 2 à 4 joueurs\*  
courageux de 5 à 99 ans.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Janos Jantner

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 catapulte avec 2 socles,  
1 jeton Projectile, 12 jetons Bougie, 4 jetons Joueur,  
1 Cafard et son socle, 10 jetons Ail

*Hiiiiii ! Cucaracula vole à travers le château hanté et adore vous effrayer. Un seul moyen de s'en débarrasser : allumez toutes les bougies pour chasser le cafard vampire qui a peur de la lumière ! Et rien de mieux qu'une catapulte pour progresser rapidement.*

*Réussirez-vous à le faire fuir avant de manquer d'ail pour vous protéger ?*

## But du jeu

Tous les joueurs jouent ensemble contre Cucaracula. Vous remportez la partie si vous allumez les 12 bougies et qu'il vous reste de l'ail.

\* Le mot « Joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Mise en place

Détachez tous les éléments de la planche prédécoupée. Assemblez les trois parties du **plateau de jeu**. Insérez le **cafard** dans son socle et placez-le sur sa case Départ pavée de pierres grises. La flèche vous indique dans quel sens se déplace Cucaracula. Choisissez chacun un **plon** et placez-le dans la chambre avec le parquet clair. Dans cette pièce, vous êtes toujours à l'abri du cafard. Posez le **Jeton Joueur** de même couleur que votre pion devant vous.



Répartissez les 12 **Jetons Bougie** sur les cases de couleur correspondante du plateau.



Montez la **catapulte** en fixant les deux socles à gauche et à droite de la planche, entre les marques indiquées. Installez-la à côté du plateau puis placez le **Projectile** sur le cercle foncé.

Placez le nombre requis de **Jetons Ail** à côté du plateau selon le nombre de joueurs.



## À la chasse !

Règle de base pour 3 à 4 joueurs

À 3 joueurs, vous disposez de 7 jetons Ail ; à 4 joueurs, de 10 jetons.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur lance le Projectile en donnant un petit coup sec sur l'extrémité opposée de la catapulte. Dans la mesure du possible, le jeton doit se retourner dans les airs.



Le joueur déplace son pion de **1 à 3** pièces dans la direction de son choix. Il doit pour cela suivre les lignes qui les relient, sans traverser les murs. Plusieurs enfants peuvent occuper la même pièce. Mais il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans une pièce occupée par Cucaracula !

Si le joueur atteint une pièce dans laquelle se trouve une bougie de sa couleur, il s'y arrête en ignorant les éventuels points de déplacement restants. Il retire le jeton Bougie ; celle-ci est considérée comme allumée. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.



Oh, non ! **Cucaracula détale** ! Son chemin sur le plateau est matérialisé par une ligne pointillée blanche qu'il peut parcourir plusieurs fois au cours du jeu. Le joueur le déplace jusqu'au prochain symbole Cafard en suivant la flèche.

Chaque enfant qu'il rencontre en chemin se réfugie immédiatement dans la chambre ! Pour chaque enfant ainsi effrayé, vous perdez 1 **Jeton Ail** et le remettez dans la boîte.

Le joueur qui a lancé le Projectile peut avancer en plus **d'1 pièce**. À lui de choisir s'il déplace d'abord son pion ou Cucaracula. Mais il est obligé d'effectuer les deux déplacements. Il peut arriver que son pion se réfugie dans la chambre avant de ressortir immédiatement.

#### **Allumer les autres bougies**

Lorsqu'un joueur a allumé toutes ses bougies, il peut aider les autres. Cependant, à 3 joueurs, il doit d'abord s'occuper des bougies **n'appartenant à aucun joueur**, avant d'aller aider les autres.

#### **Fin de la partie**

Vous avez réussi à allumer toutes les bougies et il vous reste de l'ail ? Alors, vous avez chassé Cucaracula et remporté la partie !

En revanche, s'il ne vous reste aucun Ail pour vous protéger de Cucaracula, c'est lui qui gagne. Prêts pour une revanche ? Cette fois, vous réussirez sûrement à chasser ce cafard vampire !

#### *Astuce :*

Lorsque vous aurez gagné, pourquoi ne pas fêter ça en plaçant Cucaracula sur la catapulte pour le renvoyer dans la boîte ? Chacun peut tenter sa chance une fois !

#### **Règle pour 2 joueurs**

Vous disposez de 10 jetons Ail au départ.

Chacun de vous joue **2 pions** alternativement, toujours dans le même ordre. Pour vous en souvenir, alignez les 4 jetons Joueur dans l'ordre de jeu : une couleur du joueur 1, une couleur du joueur 2,...

Là aussi, commencez par allumer d'abord les bougies de vos couleurs avant d'aider votre partenaire. Les autres règles restent inchangées.

© 2021

