

F

La Cucaracha Card

Jeux Ravensburger n° 23 453 0

Mettez vite la main sur vos cafards !
Pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustrations : Janos Jantner
Rédaction : Monika Gohl



L'évier de la cuisine du restaurant est un véritable paradis pour les cafards : ils y dégustent les restes de nourriture. Mais attention car tout à coup surgit le chef ! Ils détalent alors dans tous les sens ! Qui trouvera ses cafards le premier et les mettra à l'abri ?

Contenu :
72 cartes Couverts
19 cartes Chef
6 cartes Cacheette
13 cartes Victoire

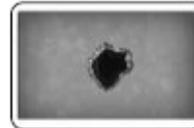


But du jeu

Tous les joueurs retournent les cartes en même temps et chacun essaye de trouver le premier les quatre cafards de sa couleur pour récupérer ainsi une carte Victoire. Le premier joueur à posséder 3 cartes Victoire remporte la partie.

Mise en place

Chaque joueur reçoit une **carte Cacheette**, montrant un trou dans le sol de la cuisine, qu'il place devant lui. Sa couleur indique quels cafards le joueur doit retrouver durant la partie. Les éventuelles cachettes restantes sont remises dans la boîte.



Placer une **carte Victoire** au centre de la table. Les autres sont gardées de côté.



Les cartes Chef et Couverts (avec et sans cafard) possèdent le même dos : l'évier vide. Bien les mélanger toutes ensemble et les étaler pêle-mêle, face cachée, tout autour de la carte Victoire.

La recherche commence

Chaque joueur s'assied sur une de ses mains car il n'est permis de se servir que d'une seule main pour retourner les cartes !

Au début, tout est encore calme et amical, chacun retournant une carte à tour de rôle. Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire.

Si la carte indique des couverts avec ou sans cafard, le joueur la laisse simplement à sa place, face visible.

Si, par contre, elle montre le chef, le joueur la met de côté et annonce à voix haute : « 1 ». À la 2^e carte, le joueur annonce : « 2 ». À la 3^e carte Chef retournée, tout le monde s'agite dans l'évier !

Sauve qui peut !

Dès que le chef apparaît pour la 3^e fois, il a atteint l'évier. À partir de maintenant, les joueurs jouent **tous en même temps** et chacun essaye de mettre les **4 cafards de sa couleur** à l'abri dans le trou devant lui. Tout ceci, bien entendu, en continuant de n'utiliser qu'une seule main !

Si des cartes Cafard de sa couleur sont déjà retournées, le joueur peut tout de suite les prendre devant lui. Sinon, il est obligé de retourner de nouvelles cartes d'une seule main.

Si ces nouvelles cartes montrent le chef ou d'autres couverts **sans ses propres cafards**, le joueur les laisse simplement retournées face visible.

Le joueur qui récupère les 4 cartes Cafard de sa couleur devant lui se dépêche alors d'attraper la carte Victoire au milieu de la table et remporte cette manche. Il gagne également le droit d'entamer la prochaine manche.

Dernière manche et fin de la partie

Avant chaque manche, placer une nouvelle carte Victoire au centre de la table et étaler de nouveau les cartes Chef et Couverts tout autour, après les avoir mélangées.

Chacun passe sa carte Cachette à son voisin de gauche et doit sauver une nouvelle couleur de cafards à la manche suivante. Et c'est reparti !

La partie s'arrête dès qu'un joueur a remporté 3 cartes Victoire.

