



RATTO ZAKKO



MENU

F

Préparation du jeu

Les 5 assiettes de service sont disposées en cercle au centre de la table. Les cloches de service de la couleur correspondante sont ensuite placées sur les assiettes de service. Au début du jeu, le jeton en bois avec la mouche est cachée sous la cloche de service bleue avec le poisson, et le gobelet noir Rat Gourmet est placé par-dessus la cloche de service jaune, sous laquelle se trouve le fromage. Les 7 cartes de rat sont sorties du jeu, car elles ne sont pas nécessaires pour le hors-d'œuvre. Les cartes restantes sont bien mélangées. Le joueur le plus âgé reçoit la pile de cartes non découvertes.



Recommandations de la maison

Le serveur en chef Rat Gourmet recommande aux débutants de choisir le hors-d'œuvre. Les clients affamés et exercés peuvent choisir le plat principal. Le dessert s'impose pour les habitués et les professionnels !

Hors d'œuvre pour débiter

Celui dont c'est le tour de jouer découvre la carte située en haut de la pile, de façon à ce que tous les joueurs la voient en même temps. Maintenant, vous essayez de vous saisir aussi rapidement que possible - d'une seule main - de la bonne cloche de service ou de crier le bon mot.

Attraper

Un aliment est mis en jeu :

Si un aliment est représenté sur la carte, la cloche de service avec l'aliment correspondant est attrapée.

Remarque : la couleur de l'aliment n'a aucune importance. Seul l'aliment est déterminant.

Exemple : le joueur actif découvre un fromage bleu. Tous les joueurs doivent alors immédiatement essayer de saisir la cloche de service jaune avec le fromage en-dessous.



Une mouche est mise en jeu :

Si la fiche mouche est représentée sur la carte, on doit alors attraper la cloche de service, sous laquelle se trouve le jeton en bois avec la mouche.



Exemple : le joueur actif découvre une mouche. Tous les joueurs doivent alors immédiatement essayer de saisir la cloche de service, sous laquelle se cache la mouche.

Crier au lieu d'attraper

Un aliment est mis en jeu et la mouche se trouve sous la cloche de service :

Si un aliment est représenté sur la carte et si la mouche se trouve sous la cloche de service correspondante, on ne tente **PAS** d'attraper le gobelet, mais on **crie « mouche »**.

Exemple : le joueur actif découvre un piment vert. Cependant, la mouche se cache sous la cloche de service rouge avec le piment. Les joueurs ne tentent PAS d'attraper la « cloche de piment rouge », mais ils crient « mouche ».



Un aliment est mis en jeu et Rat Gourmet se trouve sur la cloche de service :

Si un aliment est représenté sur la carte et le gobelet Rat Gourmet est placé sur la cloche de service recherchée, il faut **TOUJOURS crier « rat »**.

Exemple : le joueur actif découvre un poisson ; cependant, le gobelet noir Rat Gourmet recouvre à cet instant la cloche de service bleue avec le poisson. Les joueurs ne tentent PAS d'attraper le gobelet Rat Gourmet, mais ils crient « rat ».



Attention mouche :



Si, en plus, il y a une mouche sous le gobelet Rat Gourmet, on ne crie **PAS** « mouche », mais également « rat ».

Celui qui attrape correctement ou qui crie le bon mot le plus rapidement, dépose la carte découverte devant lui en guise de récompense, et il reçoit la pile de cartes pour mettre en jeu la carte suivante.



Dès qu'un(e) mouche/rat a été attrapé(e)/crié(e), le gagnant du tour peut déplacer - selon le cas - la mouche ou le gobelet Rat Gourmet où il veut. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit.

Faute !

Chaque joueur n'a qu'un seul essai. Si toutefois ...
... la mauvaise cloche de service est attrapée ...
... ou si un mauvais mot est crié ...
... ou si quelqu'un attrape alors qu'il doit crier (et vice versa) ...
... ou s'il crie ET attrape,

une carte déjà gagnée (s'il y en a une) doit être rendue.

La (les) carte(s) supplémentaire(s) est (sont) récupérée(s) par le joueur qui a correctement attrapé ou qui a crié en premier.

Si **personne** n'attrape/crie **correctement** ou si plus de 2 joueurs attrapent/crient **simultanément ce qu'il faut**, la carte mise en jeu et, le cas échéant, la (les) carte(s) erronée(s) de ce tour est (sont) mise(s) de côté dans un « jackpot ». Ce dernier est récupéré par le gagnant du tour suivant.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que la pile de cartes est épuisée.
Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. Bon appétit !



Le plat principal pour les affamés et les exercés

Pour le plat principal, les 7 cartes de rat sont intégrées dans le jeu. Le jeu se déroule de la même manière que ce qui est décrit « hors d'œuvre. »

Crier en cas de rat

Un rat est joué :

Si le joueur actif découvre une carte de rat, il faut **crier l'aliment** qui se trouve sous le gobelet Rat Gourmet à ce moment.

Exemple : le joueur actif découvre un rat. Le gobelet Rat Gourmet se trouve à ce moment sur la cloche de service verte au-dessus de la pomme ; les joueurs crient alors « pomme ».



Attention mouche :

Si, en plus, la mouche se trouve sous la cloche de service recouverte, il faut alors crier « mouche ». Lorsqu'une carte rat est jouée, il ne faut **JAMAIS** crier « rat ».



Le dessert pour les insatiables et les professionnels

Le jeu se déroule de la même manière que celle décrite sous « hors d'œuvre » et « plat principal ».

Frapper si la couleur d'origine se présente

Un aliment est joué dans la couleur d'origine :

Si l'aliment sur la carte est présenté dans la **couleur d'origine**, il faut **toujours** frapper sur la table avec une main au lieu d'attraper la cloche de service correspondante ou de crier le cas échéant « rat » ou « mouche ».

Attention : le fait de frapper à tort est puni comme décrit sous « faute ! ».





Apfel
apple
pomme
mela



Fisch
fish
poisson
pesce



Käse
cheese
fromage
formaggio



Ei
egg
œuf
uovo

Copyright:
DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40884

Redaktion: Bastian Herfurth
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

Autor:
Jacques Zeimet



Chili
chili
piment
peperoncino



8+



2-8



20 min