

Le cuisinier donne le signal : « À votre cuisine... Prêts ?... Partez ! » et le cafard et le cuisinier commencent aussitôt à lancer leur dé **simultanément**.

Actions du cafard

En tant que joueur Cafard, annonce à voix haute quel est le prochain aliment sur ta réglette. Tu lances le dé, tu te déplaces et signales dès que tu l'as atteint. Déplace ton jeton Cafard sur ta réglette. Annonce ton aliment suivant... **et continue de lancer le dé** pour arriver jusqu'à lui. C'est toujours à toi de jouer jusqu'à ce que le cuisinier crie « Stop ! ».

Pendant ce temps-là, le cuisinier lance son dé.

En tant que cuisinier, tu essayes d'obtenir le plus vite possible **5 fois** le symbole Cuisinier au dé. S'il indique une face vierge, continue à lancer le dé ; si tu obtiens la face Cuisinier, compte à voix haute et crie « **Stop !** » dès que tu l'obtiens pour la 5^e fois.

Le tour du joueur Cafard s'arrête immédiatement. Les joueurs changent de rôle.

Conseil : Avec des joueurs expérimentés, vous pouvez décider que le cuisinier ne doit apparaître que 3 fois sur le dé.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.



Vous avez aimé ce jeu ?
Découvrez la version originale avec le cafard électronique (Hex Bug Nano) !

Panic Cafard 22 247 6

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt



232564

Panic Cafard

Jeux Ravensburger® n° 22 323 7

Un jeu de parcours à donner le tournis pour **2 à 4** joueurs de **5 à 99** ans.

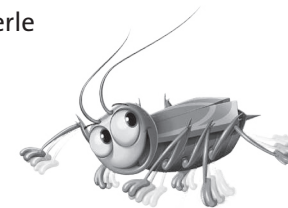
Auteur : Gunter Baars

Illustrations : J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

1 plateau de jeu, 9 couverts, 9 rivets,
1 cafard + socle, 4 réglettes Nourriture,
4 jetons Cafard, 1 dé Couverts, 1 dé Cuisinier



Affamé, le cafard court dans tous les sens dans la cuisine à la recherche de bons petits plats. Au menu figurent du fromage, du pain, du poisson et du chocolat. Si seulement il ne devait pas pousser sans arrêt ces maudits couverts qui traînent dans ses pattes pour atteindre son but. Mais soudain, le cuisinier surgit. Une seule chose à faire : fuir !

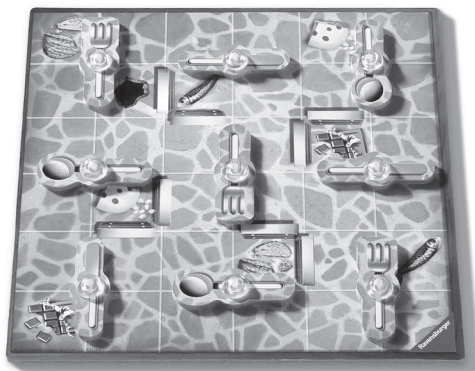
But du jeu

Chaque joueur incarne un cafard qui essaye de s'emparer, un par un, des quatre aliments à son menu, avant de retourner se réfugier le plus vite possible dans son trou.

Préparation

Détachez tous les éléments prédécoupés. Avant la première partie, fixez les **couverts** sur le **plateau de jeu** à l'aide des **rivets**. L'illustration page 2 vous indique l'emplacement de chaque couvert et sa position avant chaque nouvelle partie.

Coincez le **cafard** dans son **socle** et placez-le sur son trou noir. Prenez une **réglette Nourriture** par joueur et mélangez-les face cachée. **Important** : la réglette portant une flèche verte doit toujours faire partie de celles prises ! Chacun tire ensuite une réglette qu'il retourne devant lui, face visible, et place un **jeton Cafard** devant la flèche. Prenez les **dés** et la partie commence !



Règle de base

Au cours de la partie, vous passez du rôle de cafard à celui de cuisinier.

Le joueur qui a tiré la réglette avec la **flèche verte** entame la partie comme **cafard** et prend le dé Couverts orange.

Déplacement du cafard

Le joueur Cafard peut lancer le **dé** et **se déplacer deux fois** avant que le cuisinier n'entre en jeu. Le plateau est divisé en 6 x 6 cases sur lequel le cafard se déplace **horizontalement et verticalement**. Il ne peut pas se déplacer en diagonale.

Regarde sur ta **réglette** quel aliment tu dois atteindre en premier. Pour le premier joueur, il s'agit du chocolat. Puis lance le **dé Couverts**.



Tu peux :

- tourner un des couverts indiqué par le dé d'un quart de tour vers la gauche ou la droite et
- déplacer le cafard de 1 à 3 cases.



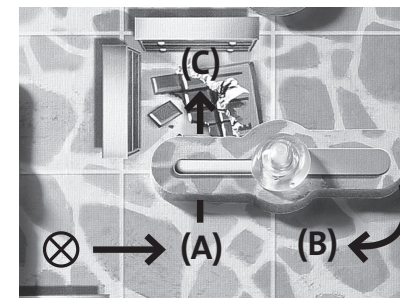
Tu peux :

- tourner un couvert au choix d'un quart de tour vers la gauche ou la droite et
- déplacer le cafard de 1 à 2 cases.

Important : Tu peux combiner les deux actions (tourner et déplacer le cafard) dans l'ordre que tu veux et même renoncer en partie à les effectuer. Le cafard a le droit de changer de direction au cours de son déplacement. Le joueur n'a pas le droit de pousser le cafard en faisant tourner le couvert. Les meubles sont des obstacles infranchissables.

Exemple :

Ton jet de dé indique « couteau et trois points ». Pour atteindre le chocolat, tu te déplaces d'une case vers la droite (A), tu tournes le couteau d'un quart de tour (B), puis tu avances encore d'une case vers le haut (C). Tu es arrivé(e) au chocolat et ton troisième point de déplacement est ignoré.



À table !

Lorsque tu as atteint un aliment, déplace ton jeton cafard sur le dessin correspondant de ta réglette. Les points Action non utilisés sont ignorés. L'aliment à droite sur ta réglette est ton nouvel objectif. S'il te reste encore un jet de dé, tu peux l'effectuer immédiatement pour essayer de l'atteindre.

Le cuisinier lance le dé

Dès que tu as **lancé le dé** et **t'es déplacé deux fois** en tant que **joueur Cafard**, c'est à ton voisin de gauche de jouer le cuisinier. Il lance le **dé Cuisinier** une fois. S'il obtient une face vierge, tu as droit à un **lancé supplémentaire**. Mais si le dé indique le cuisinier, ton tour est terminé.

Le joueur Cafard a droit au maximum à 1 lancer et déplacement supplémentaire, puis son tour est terminé. Le cuisinier devient cafard et son voisin de gauche devient cuisinier. Le cafard reprend son déplacement à partir de là où il s'était arrêté.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre aliments de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

Variante : lances simultanés

Il va vous falloir des nerfs d'acier ! La préparation et les règles de déplacement restent identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :