



DREI
MAGIER

Jacques Zeimet

La Danse des Cafards



La Danse des Cafards

Auteur : Jacques Zeimet

Illustrations : ARVi

Graphisme : Rolf Vogt

Rédaction : Thorsten Gimmler & Matthias Karl

Joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Durée du jeu :
environ 20 minutes



Contenu

- 1 112 cartes Danse (en quatre styles : Aïïïe, Zzzzz, Flap Flap, Miip)
- 2 16 cartes Danse taboue (avec 4 boules disco par style de danse)
- + règles du jeu

Principe

C'est l'heure du disco ! Tout le monde danse et s'en donne à cœur joie, sans perdre de temps ! Tout serait beaucoup plus simple si les cafards n'avaient pas un style de danse spécial, bien à eux...

Il ne suffit pas aux joueurs de se débarrasser de leurs cartes à tour de rôle, mais aussi d'exécuter la bonne danse. Autrement dit, il leur faut faire les mouvements demandés tout en nommant la danse exécutée. Mais attention : aucune erreur n'est admise sur la piste ! Le vainqueur est celui qui arrive à se débarrasser en premier de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Les 128 cartes sont toutes bien mélangées, puis distribuées de façon équitable aux joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté. Chacun des joueurs prend sa **pile** de cartes en main, **faces cachées**, et la partie débute.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune débute, puis on joue dans le sens horaire. Il retourne la première carte de sa pile sur la table, exécute la danse demandée et la nomme simultanément sans hésiter :

« AïTe »

se lever
brièvement



« Miip »

se pincer
le nez



« Flap Flap »

battre des ailes
avec les bras



« Zzzzz »

faire la toupie
avec le doigt



Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Chacun pose à tour de rôle la carte du haut de sa pile sur la pile de défausse commune, « danse » et nomme en même temps cette danse selon les règles suivantes :

Règles de danse

1. Le joueur doit toujours exécuter la danse correspondant à la carte qu'il vient de poser et la nommer simultanément.
2. La dernière danse exécutée et mentionnée par un joueur ne doit jamais être reproduite par le joueur suivant. Autrement dit, si un joueur sort de son jeu une carte identique à celle précédemment posée, il doit exécuter une autre danse et l'annoncer.

Exemple : Une carte Flap Flap se trouve sur la pile de défausse. Tony retourne une carte Flap Flap, se pince le nez et dit en même temps « Miip » (il pourrait tout aussi bien dire « Aïïïe » ou « Zzzzz »), car il ne doit ni exécuter, ni mentionner la danse indiquée par sa carte, vu qu'un « Flap Flap » se trouve actuellement sur la pile de défausse.

3. Lorsqu'un joueur retourne une carte Danse taboue, il doit toujours dire « stop ».
4. Si la danse indiquée par la carte que le joueur vient de retourner concorde avec la carte Danse taboue actuellement visible, le joueur ne peut ni exécuter, ni nommer cette danse.

Carte Danse taboue

Pour chacun des quatre styles de danse, il existe une carte sur laquelle une grosse boule disco est illustrée. Dès qu'un joueur sort une telle carte Danse taboue, il doit toujours crier bien fort « stop ». À partir de ce moment, cette danse devient taboue et ne doit être ni exécutée, ni dénommée, tant que cette carte Danse taboue reste visible. Dès qu'une carte Danse taboue a été posée sur la pile de défausse, elle ne peut être recouverte par aucune autre carte. Les cartes suivantes sont posées sur une deuxième pile constituée à côté et ce, jusqu'à ce qu'une carte Danse taboue soit posée sur cette deuxième pile. Le joueur ayant retourné la nouvelle carte taboue crie « stop ! », après quoi les cartes sont remises sur la première pile, et ainsi de suite.

La danse indiquée par la carte taboue visible devient alors taboue et ne doit être ni exécutée, ni dénommée tant que cette carte reste visible. Le joueur doit alors exécuter une autre danse et l'annoncer.

Attention : lors du changement de pile (et ce, pendant un seul tour) deux cartes Danse taboue sont simultanément visibles. Ces deux danses sont par conséquent taboues !



Erreur de danse

Toute danse incorrecte, tout mot incorrect, tout bégaiement, tout « hein ?! » ou « heu ! », ainsi que toute hésitation de plus de trois secondes sont considérés comme erreur ! Le joueur qui commet une erreur doit ramasser toutes les cartes jouées et les ajouter à celles de sa main, après quoi il entame une nouvelle manche.

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur qui parvient en premier à se débarrasser de toutes ses cartes est le vainqueur de la partie.

Exemple :

1. Amélie joue une carte Zzzzz, fait la toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz »
2. Tony sort une carte taboue Aiïïe et crie : « stop »
3. Edgar change de pile, retourne une carte Flap Flap, bat des ailes avec les bras et dit : « Flap Flap »
4. Claudia sort également une carte Flap Flap, se pince le nez et dit : « Miip » ! Car Aiïïe est tabou et Flap Flap a été posé en dernier par Edgar. Zzzzz serait ici aussi correct.
5. Amélie joue également une carte Flap Flap, fait la toupie avec son doigt et dit « Zzzzz » car Aiïïe est tabou, Miip a été prononcé et dansé en dernier et Flap Flap est la dernière carte posée.

6. Tony sort une carte taboue Miip et crie : « stop »
7. Edgar change de pile, retourne une carte Aïïïe, fait la toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » car Miip et Aïïïe sont des cartes Danse taboue pendant ce tour. Flap Flap aurait également été correct.
8. Claudia sort une carte Miip, bat des ailes avec les bras et dit « Flap Flap » Miip est tabou, Zzzzz a été prononcé en dernier et Aïïïe a été posé en dernier : Flap Flap est la seule possibilité.
9. Amélie joue une carte Aïïïe, fait la toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz »

Il s'agit ici d'une erreur et Amélie doit ramasser toutes les cartes des deux piles ! Comme indiqué sur la carte, elle aurait dû se lever brièvement et dire « Aïïïe », vu que la carte taboue Aïïïe n'est plus visible et qu'une carte Aïïïe n'a été ni jouée, ni désignée au cours du dernier tour.

Variante pour les plus jeunes

Le jeu se joue selon les règles décrites, mais sans les cartes Danse taboue.

Amusez-vous bien à la folle danse des cafards !





« **ATTe** »

se lever
brièvement



« **Miip** »

se pincer
le nez



« **Flap Flap** »

battre des ailes
avec les bras



« **Zzzzz** »

faire la toupie
avec le doigt



Fabriqu  en Allemagne pour
DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Adaptation et distribution pour la
France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com