

CABANGA

8+

3-6

20min

PRINCIPE DU JEU

Débarrassez-vous le plus rapidement possible des cartes que vous avez en main en les plaçant astucieusement car elles vous rapporteront des points négatifs à la fin du jeu. Mais tout ceci serait trop simple si les autres ne vous refilaient pas de cartes lorsqu'un trou se forme entre deux valeurs ! Qui aura le moins de points négatifs après plusieurs manches et gagnera sur un dernier «Cabanga» ?

CONTENU

84 cartes :



4 cartes Rangée
(rouge, bleue, violette et jaune)



8 cartes de départ
(avec les nombres 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18)



72 cartes Nombre (avec des nombres de 1 à 18 en rouge, bleu, violet et jaune)

MISE EN PLACE

Placez les 4 cartes Rangée en ligne verticale au milieu de la table. Mélangez ensuite les 8 cartes de départ. Placez une carte de départ aléatoirement, face visible, à gauche et à droite de chaque carte Rangée. Chaque carte de départ constituera le début d'une des deux piles de défausse de cette couleur. Mélangez toutes les cartes Nombre et distribuez-en 8 à chaque personne. Gardez-les cachées dans votre main. Les cartes Nombre restantes deviendront une pile de pénalités face cachée accessible à tous au-dessus des cartes Rangée. Enfin, munissez-vous d'un stylo et d'une feuille de papier pour noter les points négatifs... Vous voilà prêts à jouer !



DÉROULEMENT DU JEU

Celui ou celle qui parvient en premier à épeler «Cabanga» à l'envers commence et joue une carte. Ensuite, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jouer des cartes

À votre tour, jouez... une carte dans la rangée de la couleur correspondante. C'est à vous de décider quelle carte jouer et sur quelle pile de défausse de la couleur correspondante la placer (à gauche ou à droite de la carte Rangée). Les cartes numérotées ou les cartes de départ qui s'y trouvent déjà n'ont pas d'importance.



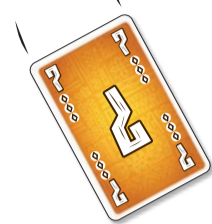
Exemple : une carte jaune doit être placée sur l'une des deux piles de défausse de la rangée jaune ; ici la carte 6 jaune peut être placée soit sur la carte de départ 5, soit sur la carte de départ 12.

Important : si vous jouez la même couleur que la personne qui vous précède, vous devez alors piocher une carte de la pile de pénalités.

CABANGA!

En jouant votre carte, vous pouvez créer un écart entre la valeur de votre carte et celle de l'autre pile de défausse de cette même rangée. Les autres personnes doivent maintenant faire très attention ! Si elles ont en main une ou plusieurs cartes de la même couleur qui sont comprises dans l'écart créé, elles peuvent crier «Cabanga !» et vous lancer ces cartes.

Cabanga!



Cabanga!



Exemple A : vous avez placé votre 6 jaune sur la défausse de gauche de la rangée jaune. Cela crée un très grand écart dans la rangée jaune (dans ce cas de 6 à 12). Les autres peuvent maintenant vous lancer toutes les cartes jaunes qu'ils ont en main si elles sont comprises dans cet écart. Dans cet exemple, il s'agit des cartes jaunes 7, 8, 9, 10 et 11.



Exemple B : au lieu de placer votre 6 jaune sur la carte de départ 5, vous jouez plus intelligemment en le plaçant sur le 12. De cette façon, il n'y a plus d'écart entre les nombres et personne ne peut vous lancer de cartes.

Important : pour chaque carte qui vous est lancée, vous devez piocher une carte de la pile de pénalités et l'ajouter à votre main. Ne placez pas les cartes qui vous ont été lancées dans votre main, mais mettez-les de côté pour former une pile de défausse.

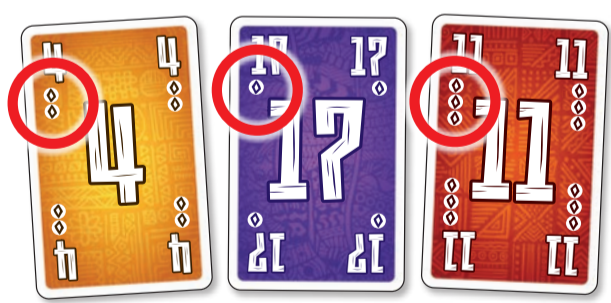
Si la pile de pénalités est épuisée, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse et placez-les face cachée pour former une nouvelle pile de pénalités. Une fois que vous avez joué une carte, c'est au tour de la personne à votre gauche. Tant qu'elle n'a pas joué sa carte, les autres joueurs peuvent toujours crier «Cabanga !» et vous lancer les cartes correspondantes.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque quelqu'un n'a plus de cartes en main à la fin de son tour. Cela peut se produire en jouant des cartes ou en les lançant.

Si c'est votre tour et que vous jouez votre dernière carte, vos adversaires peuvent encore vous lancer des cartes comprises dans l'écart. Cela signifie que la manche ne se termine pas nécessairement lorsque vous jouez votre dernière carte, puisque vous devez encore piocher une carte de pénalité pour chaque carte qui vous est lancée. Si vous avez lancé votre dernière carte à quelqu'un d'autre, la partie se termine après que cette personne a pioché ses cartes de pénalité, ce qui met fin à son tour. Il est possible que plusieurs personnes n'aient plus de cartes en main à la fin d'un tour.

Quand la manche se termine, vous recevez 1 à 3 points négatifs par carte encore présentes dans votre main, en fonction du nombre de symboles indiqués. Inscrivez les points négatifs de chacun sur une feuille de papier.



Exemple : à la fin de la manche, vous avez encore ces cartes en main, ce qui signifie que vous avez 6 points négatifs (2+1+3).

Commencez maintenant une nouvelle manche. Placez de nouveau les cartes comme décrit dans la section «Mise en place». La personne à gauche de celui ou celle à avoir joué en dernier lors de la manche précédente commence. Jouez autant de manches que nécessaire pour atteindre la fin du jeu.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'une personne totalise au moins 18 points négatifs. La personne qui a alors le moins de points négatifs gagne ! En cas d'égalité vous gagnez ensemble.

Pour des parties plus courtes ou plus longues, vous pouvez bien sûr convenir d'un nombre de points différent ou jouer un nombre de manches déterminé avant de débiter la partie.

Michael Modler
Pour la version française :
Suivi de projet : Étienne Duverger

Kreativbunker
Graphiste : Grumpy

Adaptation et distribution françaises :



Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5
D-63128 Dietzenbach
2023

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Informations à conserver.
12-2023