

0000 Straf (zoals beloofd) 0000

en speler die een verkeerde verklaring doet, die op de fles duwt zonder iets te zeggen of die iets verkondigt zonder de arme fles te laten piepen krijgt een straf.

De speler geeft een kaart van zijn of haar maaltijdstapel aan een speler naar keuze (deze kaart komt op de maaltijdstapel van die speler te liggen).

Als de speler die gestraft moet worden geen kaarten in de maaltijdstapel heeft liggen, wordt er een kaart van zijn of haar trekstapel genomen.

0000 Einde van het spel 0000

Als een speler de legendarische, fenomenale maaltijd van de eeuw weet te bereiden wint hij of zij onmiddellijk het spel.

In andere gevallen eindigt het spel van zodra een speler geen kaarten meer voorhandig heeft liggen als hij of zij aan de beurt is om een kaart te draaien. De speler met de meeste garnalenkaarten op de maaltijdstapel wint het spel (kaarten die nog steeds gedekt voor de spelers zouden liggen tellen niet mee).

In het geval van een gelijke stand maakt iedereen zich klaar voor nog een rondje!



Credits

Een spel van Roberto Fraga, geïllustreerd door Philippe Briones - Vertaling door Jan Van Haecke.

Gepubliceerd door Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy

BP 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANKRIJK

Verdield door Asmodee Benelux • Guldenelle Park • Jan-Baptist Vinkstraat, 4 • 3070 Kortenberg • BELGIE

Bezoek onze website: www.asmodee.com



Roberto Fraga

SHRIMP

Un jeu d'observation très speed
pour 2 à 6 cuisiniers.



0000 Matériel de Jeu 0000

81 cartes crevettes ; 3 plats (Paëlla, Wok et Barbecue);

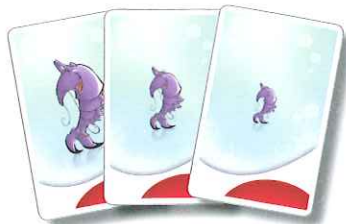
1 pot de mayonnaise qui fait POUËT ; 1 sac

es crevettes sont définies par 4 critères.

➤ **Leur nombre** 8 une, deux ou trois crevettes (de gauche à droite).



➤ **Leur taille** 8 grosses, moyennes ou petites crevettes (de gauche à droite).



➤ **Leur couleur** 8 crevettes vertes, oranges ou violettes (de gauche à droite).



➤ **Leur origine** 8 crevettes américaines, japonaises, ou françaises (de gauche à droite).



Pour définir une crevette, il faut citer tous les critères.

Exemple 8 cette carte représente 2 grosses crevettes violettes françaises.



○○○○ But du jeu ○○○○

Vous êtes un jeune cuisinier amateur de crevettes et devez en ramener un maximum pour préparer votre célèbre plat de crevettes.

○○○○ Préparation de la partie ○○○○

Placez le pot de mayonnaise au milieu de la table.

Répartissez les 3 plats autour.

Distribuez toutes les cartes face cachée. Chaque joueur place son paquet sur la table devant lui. Il est possible que tous les joueurs n'en aient pas le même nombre. Ce n'est pas grave.



Exemple 8 voici ce que vous pouvez donner un début de partie à 4 joueurs.

○○○○ Déroulement de la partie ○○○○

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la carte du dessus de son paquet et la place aussi rapidement que possible sur un des plats. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la place sur un plat de son choix (*toujours très rapidement et sans la regarder avant*).

Pendant toute la partie il n'y aura jamais plus de TROIS cartes visibles autour du pot (une sur chaque plat). Même si les cartes ne sont pas très bien empilées, seule la carte du dessus de chaque plat compte.

Comme qu'il y a TROIS cartes visibles, le repas peut commencer.

IMPORTANT : tant que les trois plats ne contiennent pas une carte face visible, le joueur ne peut pas recouvrir une carte crevette déjà posée. *Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, les trois premiers devront choisir un plat différent.*

○○○○ Le repas ○○○○

Dès qu'un joueur s'aperçoit que les TROIS cartes crevette face visible ont au moins un critère commun, il doit appuyer sur le pot (*qui se met alors à hurler POUËT comme tous les pots de mayonnaise normalement constitués*) en annonçant en même temps et à haute et intelligible voix le critère en question.



Exemple 8 là, avec ces cartes, il faut appuyer sur le pot en criant « 3 crevettes ! ».

S'il ne s'est pas trompé, il prend toutes les cartes situées dans les 3 plats et les place de côté, face visible. Ces cartes constituent son repas et ne reviennent pas en jeu (*au pire on pourra les lui voler*).

Puis la partie se poursuit à partir de lui (*il retourne une carte, etc.*).

S'il s'est trompé, il subit une pénalité (*voir chapitre « pénalité »*).

➤ Le cocktail de crevettes

Les amateurs de crevettes savent qu'elles sont meilleures par sept. Lorsque le total des crevettes représentées par les 3 cartes visibles est égal à SEPT, le joueur le plus rapide doit appuyer sur le pot et dire « cocktail de crevettes ! ». On procède comme un repas normal (*voir ci-dessus*).



Exemple 8 et voici un : « cocktail de crevettes ! ».

Le super plat de crevettes

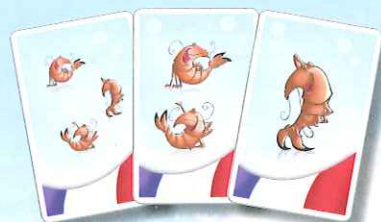
Un vrai cuisinier ne peut pas se contenter de plats aussi ridicules. Il peut donc annoncer, lorsque c'est judicieux, DEUX critères à la fois. On procède comme un repas normal à une exception près : le joueur concerné vole en plus 2PT cartes crevette dans le repas du ou des joueurs de son choix (il peut répartir son vol à sa convenance).



Exemple 8 là, on peut annoncer « 3 crevettes américaines ! ».



Exemple 8 ici, un « cocktail de grosses crevettes ! » fera parfaitement l'affaire pour rafler la mise.



Exemple 8 ah, et un petit « crevettes oranges françaises ! », ça vous dirait ?

► Le légendaire et génialissime repas du siècle

Un joueur assez fou pour annoncer TROIS critères lorsqu'il tape sur le pot remporte la partie IMMEDIATEMENT s'il ne s'est pas trompé. Sinon, perception de pénalité.



Exemple 8 celui qui dit « cocktail de grosses crevettes japonaises ! » mérite mon respect et le gain de la partie.



Exemple 8 « 3 crevettes oranges américaines ! » et l'affaire est dans le sac (enfin, dans le panier).

0000 La pénalité (tant attendu) 0000

Un joueur qui se trompe dans son annonce, ne dit rien au moment où il tape sur le pot ou qui fait une annonce sans faire couiner le malheureux objet moubit une pénalité.

Il donne une carte de son repas au joueur de son choix (cette carte rejoint le repas du joueur concerné).

Si l'il n'en a pas, il la prend dans son propre paquet. Puis la partie se poursuit à partir de lui (il retourne une carte, etc.).

0000 Fin de la partie 0000

Un joueur parvient à faire le légendaire et génialissime repas du siècle, et remporte immédiatement la partie.

Enfin, dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui au moment où il devrait en retourner une, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de cartes crevette dans son repas gagne la partie (les cartes devant lui ne comptent pas).

En cas d'égalité, il faut se remettre à table !



Crédits

Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Philippe Briones • Édité et distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE
Visitez notre site internet : www.asmodee.com



2012-1/SHR01/CA001

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver.



Roberto Fraga

SHRIMP

A very speedy observation game
for 2 to 6 cooks.



0000 Contents 0000

81 shrimp cards; 3 dishes (Paella, Wok and Barbecue);
1 Squeaky Jar of Mayonnaise; 1 Bag.