

CACHE TOMATE!

un jeu de Reiner Knizia

Robert et Marguerite sont un couple de fermiers qui possèdent une énorme ferme. Tellement grande qu'il leur arrive de s'y perdre parfois un peu ! Est-ce que les cerises ont leur place dans le poulailler ? Le cheval peut-il dormir dans un lit ? Met-on la fourche dans le beurre ? C'est le bazar campagnard ! Pouvez-vous aider Robert et Marguerite à remettre chaque chose à leur place ?

Matériel :



7 cartes Catégorie avec 7 couleurs de fond différentes



49 cartes Objet déclinées en 7 couleurs différentes

1

But du jeu :

Chaque joueur essaie de récolter le plus de cartes Objet possible. Pour cela les joueurs doivent se rappeler quelles cartes sont cachées à 7 endroits différents de la table. De plus ces objets changent constamment. Le joueur qui prononce le plus rapidement le nom des bons objets à de bonnes chances de gagner !

Préparation :

Placez les 7 cartes Catégorie faces visibles les unes à côté des autres au centre de la table. Puis placez une carte Objet, piochée au hasard, face

Placez les 7 cartes «Catégorie» face visible.



Placez 7 cartes «Objet», face visible, mémorisez les, puis retournez les.



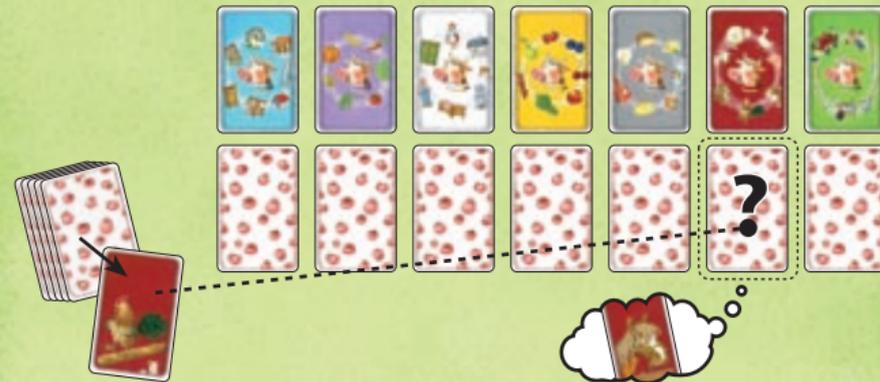
visible sous chaque carte Catégorie, en faisant correspondre les couleurs. (Ex : une carte Objet Jaune avec une carte Catégorie jaune). Essayez de mémoriser les objets représentés sur les cartes Objet, puis retournez les.

Mélangez la pile de cartes Objet restant pour former la pioche.

2

Déroulement d'une partie :

Le dernier joueur à avoir mangé une tomate commence. Il prend la pioche et retourne la première carte pour que tous les joueurs la voient.



Une carte rouge «coq» est retournée. Maintenant vous devez vous souvenir de l'objet représenté sur la carte Objet cachée qui se trouve devant la Catégorie rouge. Le premier joueur qui annonce « cheval » vérifie puis prend la carte cheval et la pose devant lui. Puis la carte rouge « coq » est placée en remplacement de la carte « cheval ». Essayez de mémoriser le « coq » puis retournez la carte.

Conseil : avant de retourner la carte annoncez à voix haute le nom de l'objet représenté.

3

Le joueur qui a remporté la dernière carte Objet prend la pile de cartes et révèle la suivante, et ainsi de suite.



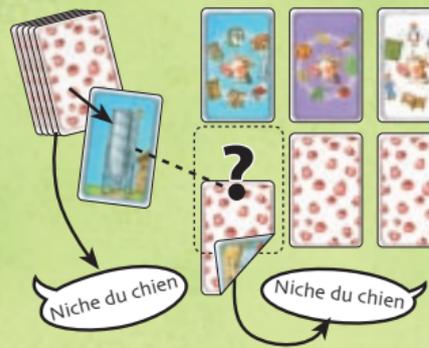
La carte bleue « silo » a été retournée. Qui se souvient encore que dans la catégorie bleue sur la table, la carte Objet cachée représente la niche du chien ?



4

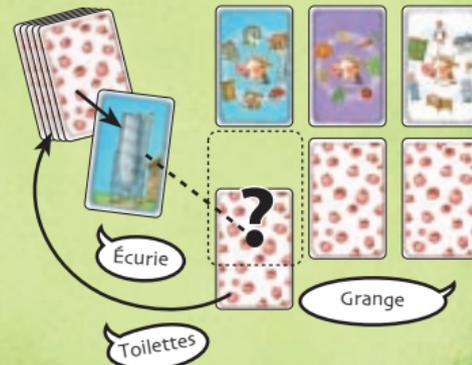
Plusieurs bonnes réponses.

Chaque joueur ne peut annoncer qu'un seul nom puis on révèle la carte pour vérifier si la réponse est correcte. Si plusieurs joueurs annoncent la bonne réponse au même moment et qu'il n'est pas possible de désigner qui a été le premier, un des joueurs reçoit la carte et les autres joueurs concernés en prennent une de la pile. Un de ces joueurs révèle la carte suivante.



Pas de bonnes réponses.

Si aucun joueur n'annonce le bon objet, la carte Objet correspondante est retirée du jeu. Dans ce cas la carte piochée est placée à la place de la carte retirée. Le joueur qui a révélé la dernière carte révèle la suivante.



5

Fin du jeu :

Dès que toutes les cartes Objet ont été distribuées aux joueurs, le jeu s'arrête. Celui qui a remporté le plus de cartes est désigné vainqueur.

Auteur : Reiner Knizia
 Illustrations : Gabriela Silveira
 Édité par Zoch Verlag GmbH - © 2007
 Adaptation française: Gigamic © 2007



Gigamic
 BP 30
 F 62930 - Wimereux



www.gigamic.com