

F

Danse des Cafards



Auteurs : Jacques Zeimet

Illustrations & graphisme : Rolf (ARVi) Vogt

Rédaction : Thorsten Gimmler & Matthias Karl

Joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Durée du jeu :
10 à 20 minutes



Matériel

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

Idée et but du jeu

C'est l'heure de la 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 défaire de leurs cartes à tour de rôle, mais aussi d'exécuter la bonne danse. Autrement dit, il leur faut faire les mouvements voulus tout en indiquant le style de danse correspondant. Mais attention : aucune erreur n'est admise sur la piste de danse ! Le vainqueur est celui qui arrive à se défaire 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, **face cachée**, et la partie commence.

Dérroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, retourne la première carte de sa pile vite fait bien fait sur la table, exécute la danse voulue et en indique simultanément le nom sans hésiter :

« Aïïïe »

se lever
brièvement



« Miip »

se pincer
le nez



« Flap Flap »

battre des ailes
avec les bras



« Zzzzz »

imiter une toupie
avec le doigt



Après quoi, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun pose à tour de rôle la carte du haut de sa pile sur la pile de défausse commune au milieu de la table, « danse » et indique en même temps le nom de la danse selon les règles suivantes :

Règles de danse

1. Le joueur doit toujours exécuter la danse correcte correspondant à la carte qu'il vient de poser, danser et en indiquer simultanément le nom !
2. La danse que l'on voit sur la pile ou qui vient d'être exécutée et dénommée, ne doit être ni exécutée, ni mentionnée. 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. Rüdiger retourne une carte Flap Flap, se pince le nez et dit en même temps « Miip » (il pourrait tout aussi bien dire « Aïïïe » ou « Zzzzz » dans ce cas), 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 de danse tabou, il doit toujours dire « stop ».
4. Si la danse indiquée par la carte que le joueur vient de retourner concorde avec la carte de danse tabou actuellement visible, le joueur ne doit alors ni exécuter, ni prononcer le nom de la danse.

Carte de danse tabou

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 de danse tabou, il doit toujours crier bien fort « stop ». À partir de ce moment, cette danse devient immédiatement tabou et ne doit être ni exécutée, ni dénommée, tant que la carte de danse tabou reste visible. Dès qu'une carte de danse tabou a été posée sur la pile de défausse, elle ne doit être tout d'abord 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 de danse tabou soit posée sur cette deuxième pile. Le joueur ayant retourné la carte tabou crie « stop ! », après quoi les cartes sont de nouveau posées sur la première pile, et ainsi de suite.

La danse indiquée par la carte tabou visible devient alors tabou et ne doit être ni exécutée, ni dénommée tant que la 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 de danse tabou sont simultanément visibles. Ces deux danses sont par conséquent tabou !



Erreur de danse

Toute danse incorrecte, tout mot incorrect, tout bégaiement, tout « hein ?! » ou « heu ! », ainsi que toute hésitation de plus de trois secondes est considéré comme erreur ! Celui des joueurs qui commet une erreur doit ramasser toutes les cartes jouées et les ajouter à celles qu'il tient en main, après quoi il entame une nouvelle manche.

Fin du jeu et gagnant de la partie

Qui arrive en premier à se défaire de toutes les cartes qu'il tient en main sort vainqueur de la partie !

Exemple :

1. Amélie joue une carte Zzzzz, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » !
2. Rüdiger sort une carte tabou Aïïïe 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 Aïïïe 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 imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » ! (Car Aïïïe est tabou, Miip a été prononcé et dansé en dernier et Flap Flap est la dernière carte posée).

6. Rüdiger sort une carte tabou Miip et crie : « stop » !
7. Edgar change de pile, retourne une carte Aïïïe, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » ! (Car Miip et Aïïïe sont des cartes de danse tabou 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, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » !

Il s'agit ici d'une erreur. Elle doit alors ramasser toutes les cartes des deux piles ! (Comme indiqué sur la carte, Amélie aurait du se lever brièvement et dire « Aïïïe », vu que la carte tabou 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 précédemment décrites, cependant sans les cartes de danse tabou.

Amusez-vous bien à la folle danse des cafards !

