

Principe et but du jeu

Les cartes représentent différentes bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un joueur pose une carte devant lui, face cachée, et annonce un animal à l'adversaire de son choix. Celui-ci va alors devoir décider s'il pense que le joueur lui ment ou pas. S'il est perspicace, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui ; mais s'il se trompe, c'est lui qui la prend ! Il est aussi possible de repasser le dilemme à un autre joueur... Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Les clefs du jeu: observation, stratégie et... bluff !

Préparation

Pour le jeu à deux, voir page 4.
Mélanger les 64 cartes et les distribuer entre les joueurs. Quand on joue à 3, 5 ou 6, tout le monde n'a pas le même nombre de cartes : c'est normal.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et choisit une carte de sa main. Il la pose face cachée sur la table et la propose au joueur de son choix en lui annonçant le nom d'une bestiole, par exemple : « Cafard ! ». Le joueur à qui la carte est proposée a alors 2 options :

- 1- soit accepter la carte
Il annonce alors « vrai » s'il pense que la carte représente vraiment la bestiole annoncée, ou bien il dit « faux » s'il pense que le joueur qui lui propose la carte lui ment ; puis il retourne la carte. S'il a raison, le joueur qui a proposé la carte

2

doit la poser et la garder, face visible, devant lui. S'il s'est trompé, c'est lui qui doit la garder de la même façon.

2- soit repasser la carte

Le joueur à qui la carte est proposée peut décider de la repasser à un tiers. Dans ce cas, il regarde secrètement la carte avant de la lui proposer, soit en confirmant l'annonce du premier joueur (exemple : « oui c'est bien un cafard »), soit en faisant une nouvelle affirmation (exemple : « mais non voyons c'est une punaise ! »).

Le joueur à qui la carte est proposée choisit à son tour entre l'accepter ou la repasser à un quatrième joueur, etc... Il est possible de se repasser une carte jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un l'aient vue : le dernier est alors obligé de l'accepter.

Le joueur qui se retrouve avec la carte et qui la pose devant lui entame le tour suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée :

- dès qu'un joueur a accumulé 4 cartes représentant la même bestiole ;
- ou lorsqu'un joueur doit entamer le tour suivant mais n'a plus aucune carte en main.

Dans les 2 cas, le joueur concerné perd la partie et tous les autres gagnent !

3

Partie à 2 joueurs

Avant de commencer, mélanger les cartes puis en retirer 10 du paquet et les mettre à l'écart sans les regarder.

A 2 joueurs, il n'est évidemment pas possible de repasser les cartes, il faut donc toujours accepter la carte proposée en annonçant « vrai » ou « faux ».

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec 5 cartes représentant la même bestiole;

- ou quand un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main.

Dans ces deux cas le joueur concerné a perdu.



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

SCH01405_1

Distribution fran aise :



Bp 30 - F 62930
Wimereux

www.gigamic.com

Informations   conserver. 08 - 2012

LE POKER DES CAFARDS

Auteur :
Illustrations :
Graphisme :
R daction :

Jacques Zeimet
Johann R ttinger,
Rolf Vogt
Kathi Kappler

Joueurs :

Âge :

Dur e :

2   6
  partir de 8 ans
15   25 min

Contenu

- 64 cartes combinant 8 dessins et 8 couleurs
- r gle du jeu.

