

POKER DES CAFARDS

ROYAL



POKER DES CAFARDS ROYAL

Auteur : Jacques Zeimet
Graphisme : Rolf Vogt
Rédaction : Claudia Geigenmüller

Joueurs: 2 à 6
Âge: à partir de 8 ans
Durée: 15 à 25 min

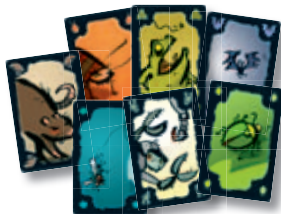
Contenu

- 56 cartes Animaux (8 chauve-souris, 8 mouches, 8 cafards, 8 crapauds, 8 rats, 8 scorpions, 8 punaises) ;
- 7 cartes « Royal » (une par espèce) ;
- 2 cartes spéciales ;
- règle du jeu.

2



cartes Royal.



cartes Animaux.



cartes
Spéciales

Principe et but du jeu

Les cartes Animaux 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. Ce dernier tente alors de deviner si le joueur qui lui tend la carte ment ou pas. S'il est perspicace, le joueur qui a présenté la carte en bluffant la reprend et la dépose devant lui ; mais s'il se trompe, c'est lui qui la prend ! Il est aussi possible de ne pas se prononcer et passer le dilemme à un autre joueur... Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu.

Deux atouts seront primordiaux pour ce jeu : savoir bluffer et être perspicace !

Préparation

Pour jouer à 2, voir règle page 7.

Mélangez ensemble toutes les cartes. Placez-en 7, faces cachées, au centre de la table pour constituer la pile de pénalité: la première carte de cette pile est retournée. Les cartes restantes sont distribuées entre les joueurs. Si, après distribution, il reste des cartes, le premier joueur en prend une et les autres sont placées sous la pile de pénalité.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il choisit une carte de sa main et la pose, face cachée, devant un adversaire de son choix en lui annonçant le nom d'un animal. Peu importe l'animal représenté sur sa carte, le joueur peut prétendre qu'il s'agit **d'une punaise, d'un cafard, d'une chauve-souris, d'une mouche, d'un crapaud, d'un rat, d'un scorpion ou une carte Royal** (ce dernier terme désignant un animal portant une couronne, quelle que soit son espèce).

Le joueur à qui la carte est proposée a alors deux options :

1- Accepter la carte

Le joueur annonce « Vrai » s'il pense que la carte représente réellement la bestiole annoncée, OU 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 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.

Le joueur qui récupère la carte entame le tour suivant.

2- Repasser la carte

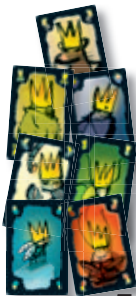
Le joueur à qui la carte est proposée peut décider de la repasser à un tiers. Dans ce cas, il regarde secrètement la carte avant de la proposer à un autre joueur. Il peut soit confirmer l'annonce du 1er joueur (même si elle était fausse) soit en faire une nouvelle (quitte à mentir ou à rétablir la vérité).

Le joueur à qui la carte est proposée choisit à son tour entre l'**accepter** ou la **repasser** à un 3ème 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 et d'annoncer « **Vrai** » ou « **Faux** ».

Cartes « Royal »

Contrairement aux autres cartes Animaux, les cartes « Royal » peuvent être annoncées par deux affirmations : soit le joueur annonce le nom de l'animal représenté dessus, soit il annonce le mot « Royal ». Quelle que soit l'affirmation qu'il choisit, les deux seront considérées comme exactes.

Le joueur qui récupère une carte « Royal » doit prendre en plus la première carte de la pile de pénalité et la poser devant lui. Puis une nouvelle carte de la pile de pénalité est révélée. Une carte « Royal » est comptabilisée avec les cartes de la même espèce de bestioles.



Les 2 cartes spéciales



Cette carte est un Joker pour tous les animaux sans couronne. Peu importe l'espèce annoncée par le joueur, son affirmation sera toujours exacte mais annoncer « **Royal** » est interdit.



Cette carte ne représente rien. Peu importe l'affirmation faite par le joueur elle sera toujours fausse.

Le joueur qui récupère une carte spéciale ne la pose pas devant lui mais l'ajoute à sa main. Il doit en outre poser devant lui, soit :

- 1) une des cartes de sa main correspondant à la dernière affirmation soit ;
- 2) deux autres cartes quelconques de sa main, s'il ne veut pas ou s'il ne peut pas poser la carte demandée.

Attention : en posant une carte « Royal » devant soi, on est obligé de prendre en plus la première carte de la pile de pénalité et de la poser devant soi.

Note : s'il est impossible pour le joueur de poser les cartes de pénalités ou qu'il ne lui reste ensuite plus que la ou les deux cartes spéciales en main, il perd alors la partie.

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsque :

- un joueur a devant lui 4 animaux d'une même espèce (par ex. : 4 cafards avec ou sans couronne)

Ou

- un joueur doit rejouer mais n'a plus de carte en main ou plus que la ou les deux cartes spéciales.

Dans les deux cas, le joueur a perdu et tous les autres ont gagné !

Partie à 2 joueurs

Avant de commencer, 16 cartes Animaux sont placées dans la pile de pénalité, faces cachées. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable. Le joueur qui commence prend 1 carte en plus. A 2 joueurs, il n'est pas possible de faire suivre la carte : le joueur doit toujours deviner si l'adversaire bluffe ou dit la vérité.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 5 animaux d'une même espèce devant lui **OU** lorsqu'il n'a plus de carte en main et doit rejouer. Dans les deux cas, ce joueur a perdu.



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

Distribution fran aise :



BP 30 - F 62930
Wimereux

www.gigamic.com