

Panic Cafard



5+



2-4

Gunter Baars



Ravensburger

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Mooncolony Ltd.

Rédaction : Monika Gohl

Design : Gisela Kösler



Affamé, le cafard court dans tous les sens dans la cuisine à la recherche de bons petits plats. Au menu figurent du fromage, des bonbons, du poisson et de l'oignon. Si seulement il ne devait pas pousser sans arrêt ces maudits couverts qui traînent dans ses pattes pour atteindre son but. Mais soudain, le cuisinier surgit. Une seule chose à faire : fuir !

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 9 couverts
- 9 rivets
- 1 cafard et son socle
- 4 réglettes Nourriture
- 4 jetons Cafard
- 1 dé Couverts (orange)
- 1 dé Cuisinier (blanc)

But du jeu

Chaque joueur* incarne un cafard qui essaye de s'emparer, un par un, des quatre ingrédients à son menu, avant de retourner se réfugier le plus vite possible dans son trou.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Détachez tous les éléments prédécoupés. Avant la première partie, fixez les **couverts** sur le **plateau de jeu** à l'aide des **rivets**. L'illustration ci-dessous vous indique l'emplacement de chaque couvert et leur position avant chaque nouvelle partie.



Coinsez le **cafard** dans son **socle** et placez-le sur son trou noir. Prenez une **réglette Nourriture** par joueur et mélangez-les face cachée.

Important : La réglette portant une flèche verte doit toujours faire partie de celles prises !

Chacun tire ensuite une réglette qu'il retourne devant lui, face visible, et place un **jeton Cafard** devant la flèche. Prenez les **dés** et la partie commence !

Règle de base

Au cours de la partie, chaque joueur passe du rôle de cafard à celui de cuisinier.

Le joueur qui a tiré la réglette avec la **flèche verte** entame la partie comme **cafard** et prend le dé Couverts.

Déplacement du cafard

Le joueur Cafard peut **lancer le dé et se déplacer deux fois** avant que le cuisinier n'entre en jeu. Le plateau est divisé en 6 x 6 cases sur lesquelles le cafard se déplace horizontalement ou verticalement.

Il regarde sur sa **réglette** quel ingrédient il doit atteindre en premier. Pour le joueur qui a tiré la réglette avec la flèche verte, il s'agit des bonbons.

Puis il lance le **dé Couverts**.



Le joueur Cafard peut ...

- tourner un des couverts indiqué par le dé d'un quart de tour vers la gauche ou la droite **et**
- déplacer le cafard de 1 à 3 cases.

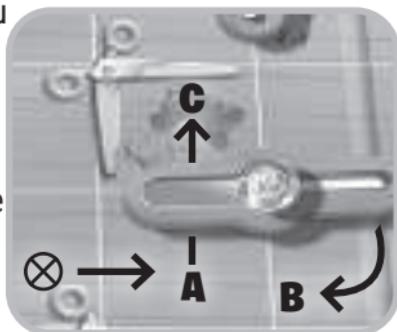


Il peut ...

- tourner un couvert au choix d'un quart de tour vers la gauche ou la droite **et**
- déplacer le cafard de 1 ou 2 cases.

Important : Il peut combiner les deux actions (tourner et déplacer le cafard) dans l'ordre qu'il veut et même renoncer en partie à les effectuer. Le cafard a le droit de changer de direction au cours de son déplacement. Le joueur n'a pas le droit de pousser le cafard en faisant tourner le couvert. Attention : les ciseaux de cuisine sont des obstacles infranchissables ! Il faut les contourner.

Exemple : Le dé indique « couteau et trois points ». Pour atteindre les bonbons, le joueur se déplace d'une case vers la droite (A), tourne le couteau d'un quart de tour (B), puis avance encore d'une case vers le haut (C). Il a atteint les bonbons et son troisième point de déplacement est ignoré.



À table !

Lorsque le joueur atteint un ingrédient, il déplace son jeton cafard sur le dessin correspondant de sa réglette. Les points Action non utilisés sont ignorés. L'ingrédient à droite sur sa réglette est son nouvel objectif. S'il lui reste encore un jet de dé, il peut l'effectuer immédiatement pour essayer de l'atteindre.

Le cuisinier lance le dé

Dès que le joueur Cafard **a lancé le dé et s'est déplacé deux fois**, c'est à son voisin de gauche de jouer le cuisinier. Il lance le dé Cuisinier une fois. S'il obtient une face vierge, le joueur Cafard a droit à un **lancer supplémentaire**. Mais si le dé indique le cuisinier, le tour du joueur Cafard est immédiatement terminé.

Le tour du joueur Cafard s'arrête au maximum après 1 lancer supplémentaire, puis son tour est terminé. Le cuisinier devient cafard et son voisin de gauche devient cuisinier. Le cafard reprend son déplacement à partir de là où il s'était arrêté.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

Règle mouvementée

Il va vous falloir des nerfs d'acier ! La mise en place et les règles de déplacement restent identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :

Le cuisinier donne le signal : « **À votre cuisine ... Prêts ? ... Partez !** » et le cafard et le cuisinier commencent aussitôt à lancer leur dé **simultanément**.

Actions du cafard

Le joueur Cafard annonce à voix haute quel est le prochain ingrédient sur sa réglette. Il lance le dé, se déplace et prévient dès qu'il l'atteint. Il déplace son jeton Cafard sur sa réglette.

Puis il annonce son ingrédient suivant ... et continue de lancer le dé pour arriver jusqu'à lui. Il continue à jouer ainsi jusqu'à ce que le cuisinier crie « **Stop !** ».

Pendant ce temps-là, le cuisinier lance son dé

Le joueur Cuisinier essaye d'obtenir le plus vite possible **5 fois** le symbole Cuisinier au dé. S'il indique une face vierge, il continue à lancer le dé ; à chaque fois qu'il obtient la face Cuisinier, il compte à voix haute et crie « **Stop !** » dès qu'il l'obtient pour la 5^e fois.

Le tour du joueur Cafard s'arrête immédiatement. Les joueurs changent de rôle.

Conseil : Avec des joueurs expérimentés, vous pouvez décider que le cuisinier ne doit apparaître que 3 fois sur le dé, par exemple.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

© 2026



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

243039