

Panic Cafard

Auteur : Peter-Paul Joopen

Design : Josh Lewis, DE Ravensburger, KniffDesign (règle du jeu) · Illustrations : Mooncolony

Art Direction : Julia Simon · Rendering : Andreas Resch

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.

Aleeeerte !

Des cafards ! Mais, pas de panique !

Deux variantes de jeu s'offrent à vous : soit la règle classique de votre jeu préféré, soit une chasse au cafard dans le noir.

Dans cette dernière, vous commencez avec la lumière allumée, mais au milieu du jeu, éteignez-la pour que les éléments luminescents se mettent à briller.

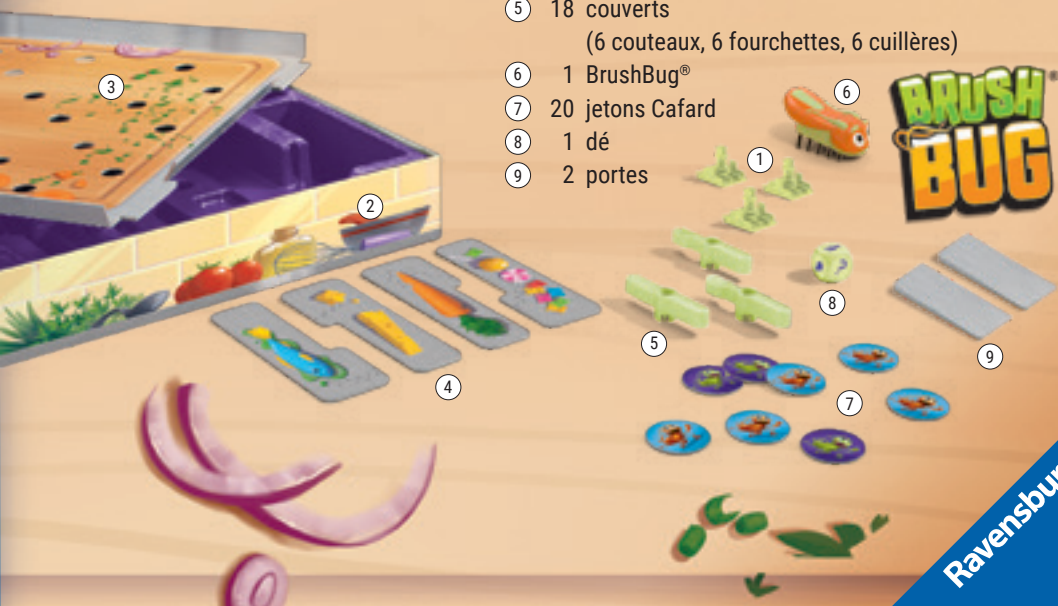
Cette notice vous présente d'abord la version de base, puis la « Chasse dans le noir ».

But du jeu

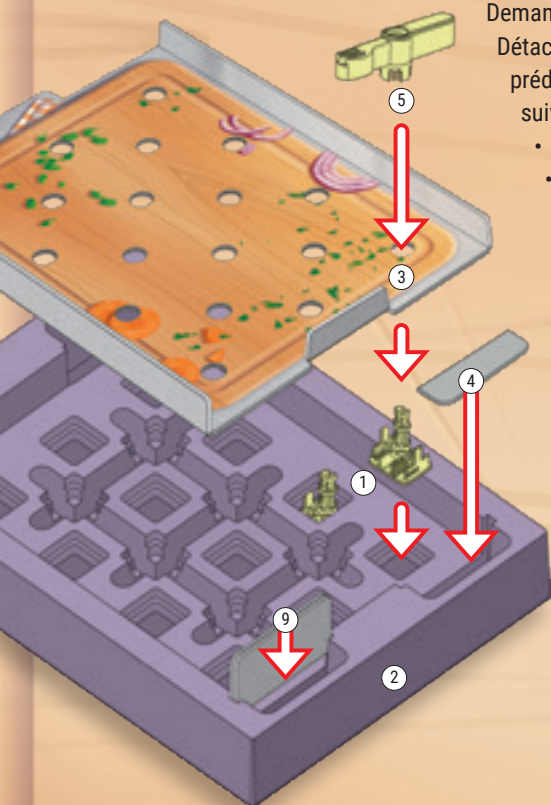
Il s'agit de gagner le premier 5 jetons Cafard.

Contenu

- ① 18 rivets
- ② 1 boîtier
- ③ 1 plateau de jeu
- ④ 4 pièges
- ⑤ 18 couverts
(6 couteaux, 6 fourchettes, 6 cuillères)
- ⑥ 1 BrushBug®
- ⑦ 20 jetons Cafard
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 2 portes



Avant la première partie



Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu.

Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées. Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- Placez les **rivets** ① dans les 18 trous du **boîtier** ②.
- Recouvrez le tout avec le **plateau de jeu** ③.
- Placez les 4 **pièges** ④ dans les 4 compartiments du calage.
- Fixez les **couverts** ⑤ sur les rivets, selon l'illustration.



Avant de commencer

- Gardez le **BrushBug**® ⑥, les **jetons Cafard** ⑦ et le **dé** ⑧ à portée de main.
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. À moins de 4 joueurs, fermez le(s) piège(s) non utilisé(s) avec une **porte** ⑨. Les portes restantes ne sont pas utilisées. À deux joueurs, ne prenez pas de pièges côte à côte.
- Tournez tous les **couverts** dans l'une des positions de départ suivantes :

La chasse commence !

1. Mettre BrushBug® en marche

Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer le BrushBug® avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale.

2. Lancer le dé



Si le dé indique un couteau, une fourchette ou une cuillère, le joueur peut tourner **rapidement un couvert correspondant**.
Si le dé indique un couteau, par exemple, il peut tourner un couteau.



Si le dé indique un point d'interrogation, le joueur peut tourner **rapidement le couvert de son choix**, que ce soit un couteau, une fourchette ou une cuillère.

3. Tourner un couvert

Un couvert doit toujours être tourné jusqu'à un cran. Il ne peut donc jamais être oblique. Ne perdez pas trop de temps à tourner le couvert. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.

4. Attraper BrushBug®

Le BrushBug® rampe sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant astucieusement les couverts. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre piège. Dès qu'il est tombé dans un piège, son propriétaire gagne un jeton Cafard. Éteignez le BrushBug® quelques instants et tournez les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entame la manche suivante.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que le premier joueur a gagné 5 jetons Cafard.



Conseil de manipulations avec BrushBug® :

- Veuillez conserver le cafard dans son emballage d'origine.
- Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.
- Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.
- Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.
- Pour procéder au nettoyage, veuillez éteindre l'appareil et retirer les piles. Essuyez la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. N'utilisez pas de solvants chimiques. Une fois complètement sec, l'appareil peut être réutilisé après avoir remis les piles en place.



Chasse dans le noir



La mise en place est identique au jeu de base. Mais comme seule l'une des faces des jetons Cafard est lumineuse, vérifiez que celle-ci est bien retournée face visible et que les jetons ne sont pas empilés. L'idéal est de commencer par installer le jeu et de laisser les éléments lumineux, face visible, se charger à la lumière. Par la suite, la pièce devra être plongée dans le noir. La partie peut alors commencer !

Les règles du jeu de base restent identiques, aux exceptions suivantes :

- Jouez les premiers tours comme d'habitude, la lumière allumée.
- Mais dès qu'un joueur a gagné son 3^e jeton Cafard, la chasse dans le noir commence !
- Éteignez la lumière : le cafard, ainsi que le dé, les fourchettes... commencent à briller.
- La partie continue dans le noir jusqu'à ce qu'un des joueurs remporte son 5^e et dernier jeton ou que le cafard, ou les autres éléments, disparaissent dans l'obscurité et qu'il devienne impossible de jouer.
- Le joueur qui totalise le plus de jetons à ce moment-là remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.
- Pour des parties plus tendues, vous pouvez aussi choisir qu'un joueur ne peut gagner qu'à la seule condition qu'il remporte son 5^e jeton Cafard. Si le jeu est plongé dans le noir avant, le cafard vous a échappé et vous avez tous perdu !

Relèverez-vous le défi ?



Comment rendre le jeu lumineux ?

Si votre jeu n'est pas assez lumineux après la phase d'éclairage, essayez ce qui suit.

1. Plus la source de lumière est proche, mieux c'est : Durant la phase d'éclairage, posez, par exemple, une lampe de bureau sur la table pour charger les éléments lumineux. Vous pouvez également utiliser une lampe de poche ou un smartphone pendant environ 1 minute en les tenant le plus près possible du matériel de jeu.
2. Plus la lumière est blanche, plus elle est efficace : Les sources lumineuses avec le plus haut niveau d'UV (LEDs blanches, lumière du jour, lampes halogènes) assurent le meilleur chargement des éléments lumineux. Les ampoules ou les LEDs à lumière chaude, jaune, demandent plus de temps.
3. Plus la pièce est sombre, mieux c'est : L'endroit où vous jouez doit être aussi sombre que possible. Si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez plonger la pièce totalement dans le noir et garder une veilleuse, par exemple. L'obscurité sera alors moins effrayante.



© 2013 / 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Ravensburger