

Panic Cafard

Auteur : Peter-Paul Joopen

Design : Josh Lewis, KniffDesign (Notice) · Illustrations : Mooncolony Ltd.

Direction artistique : Julia Simon · Photos : Becker Studios · Rendu graphique : Andreas Resch

Aleeeerte, des cafards !



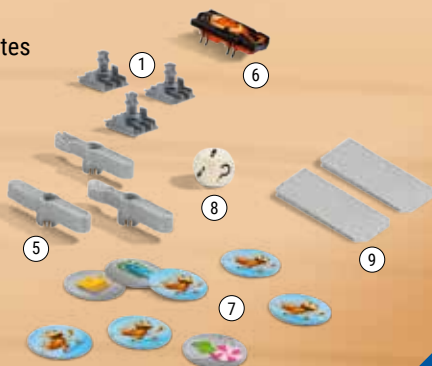
Avec une étonnante agilité, l'un d'eux fonce à travers la cuisine. Plus une minute à perdre ! Guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter : fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons réflexes. Celui qui tournera astucieusement les couverts attirera le cafard vers son piège. Chaque insecte ainsi capturé rapportera 1 jeton.

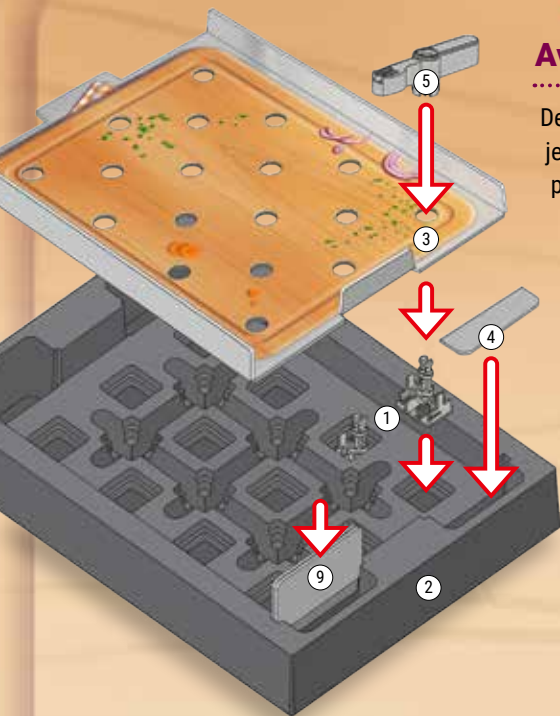
But du jeu

Le premier joueur qui possèdera
5 jetons remportera cette chasse.

Contenu

- 18 rivets
- 1 boîtier
- 1 plateau de jeu
- 4 pièges
- 18 couverts (6 couteaux, 6 fourchettes, 6 cuillères)
- 1 cafard Nano™ de Hex Bots™
- 20 jetons Cafard
- 1 dé
- 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 **cafard** ⑥, les **jetons Cafard** ⑦ et le **dé** ⑧ à portée de main. Pour le jeu de base, n'utilisez que le recto des jetons Cafard (face Cafard). Le verso (face Piège) n'est utilisé que pour la variante « Pièges secrets ! » (voir page 4).
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. Il s'agit du piège dans lequel chacun tente d'attirer le cafard pour gagner des jetons. 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 illustrées ci-contre.

La chasse commence !

1. Mettre le cafard en marche

Le plus jeune joueur commence. Il allume le cafard avec l'interrupteur en dessous et le place 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 horaire et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.

4. Attraper le cafard

Le cafard force 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 cafard 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

Le premier joueur à gagner 5 jetons Cafard remporte la partie.



Conseil de manipulations du cafard :

- 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.
- Avant de le nettoyer, éteignez le cafard et retirez la pile. Essayez la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. N'utilisez aucun produit chimique. Une fois complètement sec, vous pouvez remettre la pile en place et utiliser le cafard.



Variantes

1. Évitez le cafard !

Le déroulement est identique au jeu de base. Mais dans cette variante, vous devez éviter que le cafard ne tombe dans votre piège ! À chaque fois que le cafard tombe dans votre piège, vous recevez un jeton Cafard. Le premier qui en possède 5 perd la partie.

2. Pièges secrets !



Au début de la partie, piochez un jeton Cafard au lieu de choisir un piège à un coin du plateau. Regardez secrètement le verso (face Piège) de votre jeton Cafard. Vous savez désormais dans quel piège vous devez attirer le cafard !

Le déroulement de la partie est identique à celui du jeu de base. Si vous réussissez à faire tomber le cafard dans votre piège, montrez le piège sur votre jeton aux autres joueurs pour prouver que vous l'avez bien attrapé. Vous pouvez alors retourner le jeton sur sa face Cafard et le garder. Piochez secrètement un nouveau jeton Cafard.

Il se peut que plusieurs joueurs aient pioché le même piège. Si le cafard est attrapé, tous les joueurs qui possèdent ce piège gagnent le droit de retourner leur jeton. Le premier joueur à posséder ainsi 5 jetons remporte la partie !

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Le symbole de la poubelle barrée sur les piles et les batteries signifie qu'elles ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères à la fin de leur durée de vie. Si les piles ou les batteries contiennent du mercure, du cadmium ou du plomb, vous trouverez le symbole chimique respectif (Hg, Cd ou Pb) sous le symbole de la poubelle barrée. Vous êtes légalement obligé de recycler les piles et les batteries usagées. Vous pouvez les déposer gratuitement dans un point de vente ou dans un point de collecte près de chez vous. Vous pouvez obtenir les adresses des points de collecte appropriés auprès de votre ville ou de votre municipalité. Les piles et les batteries peuvent contenir des substances qui peuvent être nocives pour l'environnement et la santé humaine. La collecte séparée des piles et des batteries usagées vise à permettre un recyclage adéquat et à éviter les effets négatifs sur l'environnement et la santé humaine. De plus amples informations figurent dans la Directive 2013/56/UE. La pile / la batterie doit être retirée avec un outil approprié et mise au rebut de manière appropriée. Les piles au lithium (désignation CR) et les batteries doivent être déchargées et protégées contre les courts-circuits avant d'être mises au rebut.

Pour l'emploi du cafard, veuillez suivre les indications sur l'emballage d'origine du Hex Bots™. Avertissement : Notice à conserver.



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.