



Un jeu d'adresse et de coup d'œil pour 3 à 6 musiciens à... six pattes, à partir de 5 ans !

Royaume-Uni, quelques années plus tôt : à l'intérieur d'un sous-sol humide, un groupe de pop music répète encore et encore ses chansons. Les musiciens sont tellement occupés, qu'ils ont même eu l'idée de se munir d'un petit garde-manger pour ne pas avoir à sortir pour aller déjeuner ! Mais lorsqu'il fait nuit, depuis les fissures du mur, des cafards beat sortent pour assaillir le garde-manger... si le batteur n'entre pas pour les stopper dans leur élan !

CONTENU

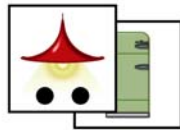
- 100 tuiles réparties comme suit :



91 aliments

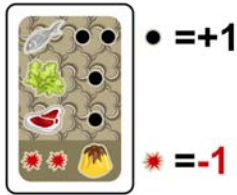


5 cachettes



4 lampes

- 28 cartes réparties comme suit :



21 cartes « Goût ».

Chaque carte goût désigne trois aliments préférés, plus un aliment détesté ainsi que leur valeur en points de victoire respectifs ;



6 « J't'ai eu » valeurs -2, -3 et -4 ;



1 « Goinfre ! » valeur -4 ;

- 1 petit sac ;
- cette règle du jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent de sympathiques petits cafards musiciens qui doivent essayer de s'emparer des restes de nourriture à leur goût. Mais attention : lorsque la lumière s'allumera, seulement le coup d'œil rapide et la vivacité des réflexes vous feront atteindre une cachette bien sûre !

PRÉPARATION

Prenez un nombre de cachettes correspondant au nombre de joueurs **moins un**. Par exemple, pour 5 joueurs, vous prendrez 4 cachettes. Posez sur la table **toutes** les autres tuiles, face « frigidaire » visible. Mélangez toutes les tuiles sans les retourner, sans trop les éparpiller et sans prêter attention à d'éventuels chevauchements. Mettez de côté le « Goinfre ! ». Mélangez les 6 « J't'ai eu » et formez un talon face cachée. Mélangez et distribuez, face cachée, une carte goût à chaque joueur.

LE JEU

Le jeu ne comporte pas de tours de jeu : tous les joueurs jouent en même temps. Le jeu se déroule en trois manches.

PREMIÈRE MANCHE

Le propriétaire du jeu donne le « Top départ » : chaque joueur regarde sa propre carte goût, la mémorise et la repose face cachée. Tous les joueurs commencent alors frénétiquement à rechercher parmi les tuiles leurs aliments préférés. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main. Chaque joueur peut retourner autant de tuile qu'il le souhaite, une à la fois, et pose devant lui les aliments qu'il choisit de garder. Si un joueur décide de ne pas garder la tuile qu'il a retournée, il doit la reposer face cachée. Les aliments gardés ne peuvent **en aucun cas** être remis au centre de la table. Les aliments gardés ne peuvent **en aucun cas** être touchés par les autres joueurs. Lorsqu'un joueur retourne une tuile **lampe** il doit crier « lumière ! » ; s'il ne s'en aperçoit pas, un autre joueur peut le faire à sa place. Le joueur ayant crié « lumière ! » pose devant lui la tuile lampe. Chaque joueur doit maintenant chercher une **cachette** le plus rapidement possible (tuile portant un frigidaire de chaque côté) : une fois trouvée une cachette, le joueur la pose devant lui, s'arrête et crie « sauvé ! ». Puisqu'il manque forcément une cachette par rapport au nombre de joueurs, un malheureux restera sans cachette : il reçoit un « **J't'ai eu** » qu'il pioche directement du talon. La manche est terminée.

MANCHES SUIVANTES

Tous les **cachettes** sont **replacées** avec les autres tuiles restées au centre de la table. Les joueurs gardent devant eux les tuiles qu'ils ont récupérées lors de la manche précédente. Toutes les tuiles au centre de la table doivent être face cachée et remélangées. Le jeu se poursuit de la même manière que la manche précédente.

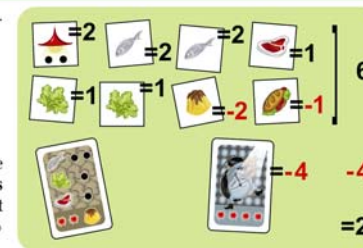
Attention : les joueurs ne peuvent à aucun moment consulter leur carte goût de nouveau !

FIN DE JEU

Le jeu se termine au bout de trois manches.

Chaque joueur calcule alors son propre score :

- chaque **lampe** : 2 points ;
- chaque **aliment préféré** : 1 ou 2 points ;
- chaque **aliment détesté** : -2 points ;
- tout **autre aliment** : -1 point ;
- chaque « **J't'ai eu !** » : -2, -3 ou -4 points ;
- **Goinfre !** : le joueur qui a fait une indigestion en ayant amassé le **plus d'aliments en absolu**, reçoit la tuile « Goinfre ! » qui vaut **-4 points**. En cas d'égalité, la tuile « Goinfre ! » n'est pas attribuée.



Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

Exemple



Auteur : Eligio Cazzato

Développement : Domenico Di Giorgio

Illustrations : Gianpaolo Derossi

Direction artistique : Roberta Barletta

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Sabine Di Trani



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Titttoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Graziana De Vitis, Stefano De Fazi, Dario Iacoponi ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils : www.davincigames.com info@davincigames.com