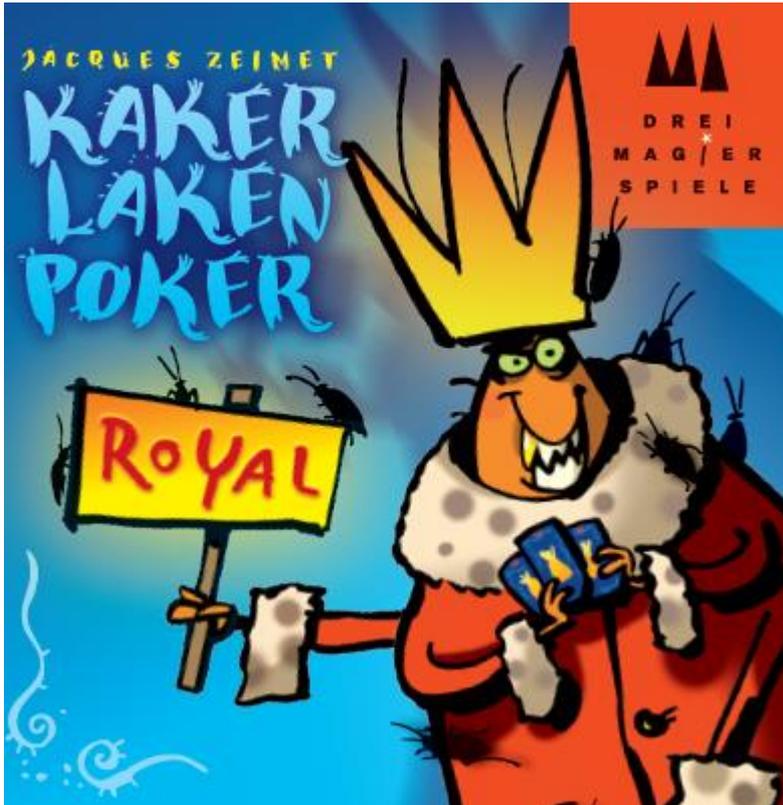


JACQUES ZEIMET

KAKER LAKEN POKER



DREI
MAGIER
SPIELE



F POKER DES CAFARDS ROYAL

Auteur : Jacques Zeimet
Illustration & graphiques : Rolf Vogt
Rédaction : Claudia Geigenmüller

Nombre de joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 8 ans
Durée du jeu : 15 à 25 minutes

Matériel

- 56 cartes animaux (8 chauve-souris, 8 mouches, 8 cafards, 8 crapauds, 8 rats, 8 scorpions, 8 punaises)
- 7 cartes royales (une par espèce animale)
- 2 cartes spéciales
- Règles du jeu



cartes royales



cartes animaux

cartes spéciales

13

Idée du jeu

Les joueurs essaient de se refiler mutuellement les cartes. Deux choses sont primordiales pour ce jeu : savoir bien bluffer et bien juger les autres joueurs. Qui a encaissé trop de cartes à la fin du jeu, perd la partie !

Préparatifs

Bien mélanger toutes les cartes. Sept cartes, faces cachées, constituent la pile de pénalisation. Celle du haut de la pile est retournée. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable aux joueurs. Chacun prend alors ses cartes en main. S'il reste des cartes en trop, le joueur qui démarre en prend une et les autres sont placées dans la pile de pénalisation.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et glisse, face cachée, une des cartes qu'il a en main à un joueur quelconque en émettant une hypothèse. Indépendamment de la carte, il 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 d'un royal ». « Royal » signifie qu'il s'agit (ou qu'il pourrait s'agir) d'un animal quelconque portant une couronne. La suite du jeu est expliquée à l'aide d'un exemple.

14

Exemple : Henri glisse, face cachée, une de ses cartes à Lea, en prétendant à voix haute qu'il s'agit, par exemple, d'un « Cafard ». Lea a maintenant deux possibilités.

1) Retourner la carte

Lea décide de retourner la carte, mais **avant** qu'elle ne le fasse, elle doit estimer si elle croit ou non ce que dit Henri.

Elle dit :

- « vrai », si elle pense qu'il dit la vérité (et qu'il s'agit bien d'un cafard) ou bien
- « faux », si elle doute de son affirmation.

La carte est alors retournée. Si Lea a raison, Henri doit s'emparer de la carte et la placer, face visible, devant lui. Si, cependant, Lea a tort, c'est à elle de s'emparer de la carte et de la poser, face visible, devant elle. C'est alors au tour de celui qui a encaissé la carte de jouer et de sortir une des cartes qu'il a en main.

2) Faire suivre la carte

Si Lea ne veut pas retourner la carte, mais la faire suivre, elle doit le dire à voix haute et a le droit de regarder la carte en cachette. Après quoi, elle fait suivre la carte, face cachée, à un autre joueur quelconque (par ex. Martin), qui n'a pas encore vu la carte. À son tour de prétendre de quoi il s'agit. Soit elle répète ce qu'a précédemment prétendu Henri (« Cafard »), soit elle lance une nouvelle affirmation (par ex. : « Royal »). C'est maintenant à Martin qu'il appartient de

15

décider s'il veut retourner la carte ou la faire suivre. Le dernier joueur est obligé de retourner la carte.

Cartes royales

Si, dans le cas des cartes d'animaux normales, une seule affirmation est toujours « vraie », **deux affirmations** les sont toujours par contre dans le cas des cartes royales, à savoir : celle concernant l'animal représenté ou bien l'affirmation « Royal ».

Qui encaisse une carte royale, doit prendre en plus la carte se trouvant tout en haut de la pile de pénalisation et la poser devant soi. Les animaux royaux posés font partie de leur espèce. Ensuite, la carte suivante du haut de la pile pénalisation est de nouveau retournée.

Cartes spéciales



Cette carte constitue un joker pour tous les animaux sans couronne. Peu importe l'affirmation lancée, elle est **toujours vraie**, à une seule exception : il ne faut pas dire « Royal ».



Cette carte est vide. Peu importe l'affirmation faite, c'est **toujours fausse**.

Qui encaisse l'une des deux cartes spéciales **ne** la pose **pas** devant soi, mais l'ajoute aux cartes qu'il a en main. À titre de pénalité, il faut en outre poser devant soi :

16

- 1) une de ses cartes correspondant à la dernière affirmation (par ex. : « Mouche »), soit
- 2) deux autres cartes quelconques que l'on a en main, s'il ne veut pas ou s'il n'est pas possible de poser la carte indiquée.

Attention : En posant une carte royale devant soi, on est obligé de prendre en plus la carte du haut de la pile de pénalisation et de la poser devant soi.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 4 animaux d'une même espèce (par ex. : 4 cafards avec ou sans couronne) devant lui ou bien lorsqu'un joueur n'ayant plus de carte en main doit rejouer. Dans les deux cas, le joueur a perdu et tous les autres ont gagné !

Jeu à deux

Dans le cas d'une partie à deux, 16 cartes sont mises dans la pile de pénalisation. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable. Le joueur qui démarre prend une carte en plus. Ce n'est pas possible de faire suivre une carte.

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

17

	Fledermaus Bat Chauve-souris Pipistrello Vleermuis		Fliege Fly Mouche Mosca Vlieg
	Kakerlake Cockroach Cafard Scarafaggio Kakkerlak		Kröte Toad Crapaud Rospo Pad
	Ratte Rat Rat Ratto Rat		Skorpion Scorpion Scorpion Scorpione Schorpioen
	Stinkwanze Stink bug Punaise Cimice Stinkwants	<p>Copyright 2012: DREI MAGIER SPIELE by Schmidt Spiele GmbH Postfach 470437 D-12313 Berlin www.dreimagier.de Art.-Nr. 40866</p>	

Illustration & Grafik: Ralf Vogn **ARVI**