

# 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 !**

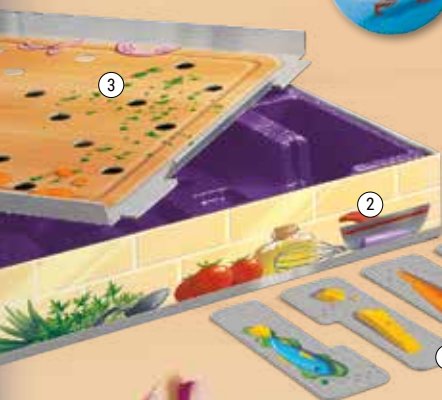
**Deux variantes de jeu s'offrent à vous : soit la règle classique de votre jeu préféré, soit une chasse au cafard dans le noir.**

**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.

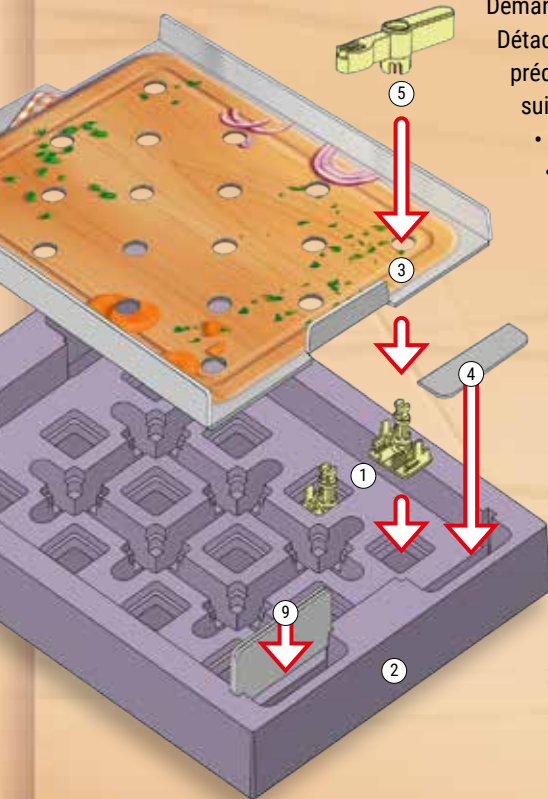


## Contenu

- 18 rivets
- 1 boîtier
- 1 plateau de jeu
- 4 pièges
- 18 couverts  
(6 couteaux, 6 fourchettes, 6 cuillères)
- 1 Hex Bots™ Nano™
- 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 l'**Hex Bots™ Nano™** 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 Hex Bots™ Nano™ en marche

Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'Hex Bots™ Nano™ 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 Hex Bots™ Nano™

L'Hex Bots™ Nano™ 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 l'Hex Bots™ Nano™ 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 Hex Bots™ Nano™ :

- 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 luminescente, 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 luminescents, 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 luminescent ?

Si votre jeu n'est pas assez luminescent 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 luminescents. Vous pouvez également utiliser une lampe de poche ou un smart-phone 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 luminescents. 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.



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™. 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.