

JACQUES ZEIMET

SALADE DE CAFARDS





Auteur : Jacques Zeimet
Illustrations : Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Graphisme : Rolf Vogt
Rédaction : Thorsten Gimmler

Joueurs: 2 à 6
Âge: à partir de 6 ans
Durée: 10 à 20 min

Contenu

- 112 cartes Légumes : tomates, salades, poivrons et choux-fleurs (4 par type de légume)
- règle du jeu.

Cartes Légumes :



Cartes Taboues :



Principe et but du jeu

Tomate, salade, chou-fleur... ahh : un cafard !!!

En posant leurs cartes à tour de rôle, les joueurs préparent à toute allure une salade composée. Mais ils doivent annoncer en même temps le nom du légume qu'ils ajoutent, aussi vite qu'ils le posent et sans mettre les pieds dans le plat ! Pour pimenter le tout, de vilaines cartes « cafards » assaisonnent copieusement le jeu... Pour gagner, il faut jongler astucieusement entre vérité et mensonges forcés, et ce sans faire la moindre erreur. Car à la moindre faute de goût, vous récupérez toutes les cartes !

Préparation

Mélanger les 128 cartes et les distribuer à part égale entre les joueurs; par exemple, à 4 joueurs, chacun reçoit 32 cartes (selon le nombre de joueurs, il peut rester des cartes : elles sont mises de côté dans la boîte). Chacun prend son paquet de cartes en main, **faces cachées**, et c'est parti !

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence. Il retourne rapidement la première carte de sa pile au milieu de la table, **face visible**, et **doit nommer sans hésiter** le légume représenté : **tomate, salade, chou-fleur ou poivron**.

Puis le jeu se poursuit dans le sens horaire : chacun à son tour pose la première carte de son paquet sur la pile et nomme « son légume » selon les règles suivantes.

1. Le joueur qui retourne **un légume** doit **toujours dire la vérité, sauf dans deux cas** :
 - si **son légume** correspond à celui **de la dernière carte posée**, il est **obligé de mentir** en mentionnant un autre légume ;
 - Si **son légume** correspond à **l'annonce du joueur précédent**, il est également **obligé de mentir**.
2. S'il retourne **une Carte Taboue**, le joueur doit toujours crier « **cafard !** ».
3. Si **son légume** correspond à une **carte Légume Taboue** visible, il est **obligé de mentir** en mentionnant un autre légume.

Cartes Taboues

Dans chaque série de légumes se trouvent **4** cartes sur lesquelles sont représentés d'énormes cafards et un légume barré.

Quand un joueur retourne une telle carte, il doit toujours crier « Cafard ! ». Ce légume devient immédiatement tabou et ne doit plus être nommé tant que cette carte reste visible.

La première pile est ainsi momentanément bloquée : les cartes suivantes sont retournées sur une seconde pile, jusqu'à ce qu'une

nouvelle carte Taboue apparaisse. Là aussi, le joueur crie « Cafard ! » et tous les joueurs repassent sur la première pile, etc... Bien entendu, le nom du nouveau légume tabou ne peut plus être prononcé !

Attention : au moment du changement de pile, deux cartes taboues sont visibles pendant un coup **et les deux légumes correspondants sont tabous !**

Erreur

Tout légume annoncé à tort, bégaiement ou forte hésitation (supérieure à 3 secondes) sont interdits. Le joueur fautif doit alors prendre toutes les cartes retournées dans son paquet avant d'entamer un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie.

Exemple:

1. Sabine retourne une **salade** et annonce : « **Salade !** ».
2. Papa retourne une **carte Poivron Taboue** et crie : « **Cafard !** ».
3. Thomas change de pile, retourne une **tomate** et annonce : « **Tomate !** ».
4. Charles retourne aussi une **tomate** et annonce « **Chou-fleur !** »
(«Poivron !» est tabou et «Tomate !» est la dernière carte

- retournée par Thomas. « Salade ! » aurait aussi été valable).
5. Sabine retourne également une **tomate** et annonce : « **Salade !** » (« Poivron ! » est tabou, « Chou-fleur ! » est la dernière carte annoncée et « Tomate ! » la dernière carte retournée).
 6. Papa retourne une **carte Chou-fleur Taboue** et crie : « **Cafard !** ».
 7. Thomas change de pile, retourne un **poivron** et annonce : « **Salade !** » (« Chou-fleur ! » et « Poivron ! » sont tous deux tabous pour ce tour ; « Tomate ! » aurait aussi été valable).
 8. Charles retourne un **chou-fleur** et annonce : « **Tomate !** » (« Chou-fleur ! » est tabou, « Salade ! » vient d'être annoncé au coup précédent et « Poivron ! » est la dernière carte retournée ; « Tomate ! » est donc la seule possibilité.).
 9. Sabine retourne un **poivron** et annonce « **Salade !** » : c'est une erreur... et elle doit prendre toutes les cartes des deux piles! Elle aurait dû dire la vérité car le poivron tabou n'est plus visible et, au dernier coup, « Poivron » n'a été ni retourné, ni annoncé.

Combinaison avec la Soupe de Cafards

Mélangez quatre ingrédients de votre choix: deux crudités Salade et leurs cartes taboues avec deux légumes Soupe et leurs cartes Bouillon. Pour les cartes Salade on respecte les règles de Salade de Cafards, et pour les cartes Soupe on joue selon les règles de la Soupe de Cafards : gare au bouillon !





Fabriqué en Allemagne par
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

www.gigamic.com