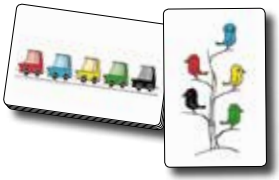
Achetez le jeu Crazy Cups - Nouvelle édition sur play-in.com

CRAZY CUPS

Un jeu de Haim Shafir

6+ | 2-4 | 10 min

Contenu



24 cartes illustrées



20 gobelets
(4 de chaque couleur :
bleu, rouge, vert, noir et jaune)



sonnette

Idée du jeu

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. À chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition

que celle des éléments de la carte. Il faut être très attentif aux détails : « Quelle couleur d'oiseau se trouve tout en haut de l'arbre ? » ; « Et laquelle est en bas ? » ; « Dans quel ordre les vestes sont-elles accrochées ? », …

Dès qu'un joueur pense avoir atteint la solution, il appuie sur la sonnette ! Pour remporter la carte en jeu, il faut être le plus rapide sans avoir commis d'erreur.



Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit cinq gobelets, un de chaque couleur. La sonnette est placée au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pioche qui est posée, face cachée, à côté de la sonnette.

Déroulement du jeu

Un des joueurs révèle la première carte de la pioche et la laisse sur le haut de la pile afin qu'elle soit bien visible de tous.

Tous les joueurs tentent alors en même temps de reproduire rapidement avec leurs gobelets la disposition des éléments représentés sur la carte du tour.

Attention : les éléments sont parfois représentés horizontalement *(voir fig.1)* et parfois verticalement *(voir fig.2)*. Il faut veiller à bien respecter cette disposition en alignant ou en empilant ses gobelets.

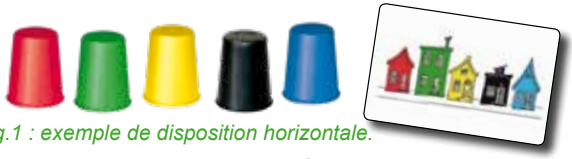


Fig.1 : exemple de disposition horizontale.

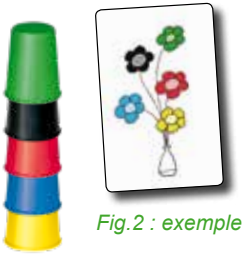


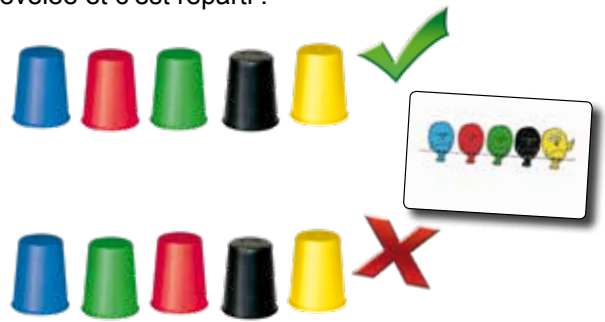
Fig.2 : exemple de disposition verticale.

Dès qu'un joueur a fini de disposer ses gobelets, il doit vite appuyer sur la sonnette, même si un ou plusieurs adversaires l'ont déjà fait.

Quand tous les joueurs ont sonné, le jeu s'arrête et on vérifie les gobelets du joueur le plus rapide : si la disposition des gobelets est correcte, ce joueur gagne la carte du tour.

Sinon on vérifie le placement des gobelets du second joueur à avoir sonné. S'il a la bonne disposition, c'est lui qui gagne la carte. Et si ce joueur n'a pas non plus la bonne combinaison, on vérifie les gobelets du troisième, et ainsi de suite…

Si aucun joueur n'a raison, alors personne ne gagne la carte et elle est retirée du jeu.
Après les vérifications, une nouvelle carte est révélée et c'est reparti !



Exemple de série valide et non-valide.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque les 24 cartes ont été jouées. Le joueur ayant remporté le plus de cartes est déclaré vainqueur.

Auteur : Haim Shafir
Illustrations : Yaniv Shimoni & Barbara Spelger

AMIGO

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMXIII
www.amigo-spiele.de

Adaptation et
distribution française :

GIGAMIC

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

CE 0-3

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 01-2017