

Zum Kuhkuck

Reinhard Staupe

Tu as trop risqué - électrocuté !

Joueurs : 2 personnes

Âge : à partir de 8 ans

Durée : env. 15 minutes

Contenu



54 cartes à collectionner (respectivement 11x bottes, cloche, tabouret de traite, bidon de lait et 10x brosse)

5 cartes électricité

1 carte info

1 bloc de score

Les 59 cartes à jouer sont librement posées face cachée au centre de la table. Les deux joueurs piochent à tour de rôle une carte – plus il y en a, mieux c'est, parce qu'on peut ainsi déclarer plus de points.

Mais attention : si un joueur pioche une **carte électricité**, il doit rendre toutes les cartes et recommencer la collecte du début. Tant pis pour lui ! Le jeu se termine dès qu'un joueur a fait **précisément une** déclaration de points pour chacune des cinq couleurs.

Préparation du jeu

La carte info est posée au bord de la table, bien visible pour les deux joueurs. Les 54 cartes à collectionner sont posées, avec les 5 cartes électricité, **face cachée** au centre de la table et sont bien mélangées. Ces 59 cartes restent librement posées en tas face cachée. Un joueur joue le rôle de secrétaire. Il prend une feuille du bloc et inscrit les noms des deux joueurs sur le tableau.

Déroulement de la partie

On tire au sort pour savoir qui commence. Quand c'est au tour d'un joueur, il pioche **précisément une carte** n'importe où dans la pioche et la place dans sa main. C'est tout, c'est au tour de l'autre joueur. On continue à jouer de cette manière : piocher une carte, prochain joueur – piocher une carte, prochain joueur, etc. Chaque joueur peut évaluer son risque lui-même et décider librement combien de cartes il souhaite collecter : 5, 9, 11, 14 ... Le maximum est 20 cartes. Si quelqu'un a 20 cartes, il doit faire une déclaration de points quand vient son tour.

Déclarer des points

Si un joueur a moins de 5 cartes en main, il ne peut jamais déclarer de points, en aucun cas. Dès qu'un joueur a 5 cartes ou plus en main, il doit décider à chaque fois que c'est son tour s'il veut piocher **une nouvelle carte** ou **faire une déclaration de points**.

Il n'est pas permis de faire les deux au cours d'une seule action, donc piocher d'abord une carte et puis faire immédiatement une déclaration de points – c'est l'un ou l'autre. On déclare des points comme suit :

Le joueur doit poser **toutes** ses cartes **face visible** devant lui sur la table. Puis il annonce à haute voix et clairement **la couleur** pour laquelle il souhaite déclarer des points (il ne peut pas déclarer plusieurs couleurs à la fois). Le joueur obtient des points pour le **nombre de toutes ses cartes** (le nombre de points est indiqué sur la carte info). Il obtient par ailleurs 2 points pour chaque carte **de la couleur annoncée**. Le total est noté dans le tableau. Toutes les cartes posées sont ensuite placées face cachée dans la défausse.



Exemple:

C'est au tour de Tim et il a 9 cartes en main. Il ne souhaite pas piocher de carte supplémentaire et dit : « Je souhaite déclarer des points pour le jaune ». Il pose les 9 cartes face visible devant lui. Pour ses 9 cartes, il obtient 12 points (conformément à la carte info). Il obtient en plus 2 points pour chacune des trois cartes jaunes. Au total, on note dans le tableau 18 points pour le jaune pour Tim (12 + 6). Tim pose les 9 cartes de côté. C'est au tour de Mia.

Quand un joueur a fait une déclaration de points et mis toutes ses cartes de côté, quand c'est de nouveau à son tour, il recommence à collecter des cartes depuis le début.

Attention : pour faire une déclaration de points dans une certaine couleur, le joueur doit posséder **au moins une carte** de cette couleur. Il n'est donc pas permis de faire une déclaration de points par exemple pour le rouge, quand on n'a aucune carte rouge en main. Une fois la déclaration de points faite, on ne peut **pas** la corriger ultérieurement. Si un joueur a par exemple déclaré 20 points pour le bleu, il ne peut plus déclarer de points pour le bleu.

Pas de chance – pioché une carte électricité



Si un joueur pioche une carte électricité, il doit immédiatement poser toutes ses cartes (la carte électricité aussi) de côté sur une défausse face cachée. C'est au tour de l'autre joueur.

Exemple:

Mia a 8 cartes en main et pioche une carte électricité. Elle doit immédiatement poser les 9 cartes de côté. C'est au tour de Tim.

Attention : quand un joueur a pioché une carte électricité et posé toutes ses cartes comme décrit, quand c'est de nouveau à son tour, il recommence à collecter des cartes depuis le début.

Faire un nouveau mélange

Dès qu'il ne reste que deux cartes au centre de la table, le jeu est **immédiatement** brièvement interrompu. Les deux joueurs gardent les cartes qu'ils tiennent alors en main. Toutes les cartes de la défausse sont ensuite posées face cachée au centre de la table, avec les deux qui y sont déjà. Toutes ces cartes sont bien mélangées et restent librement posées en tas face cachée. Puis le jeu continue tout à fait normalement.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a fait **précisément une** déclaration de points pour chacune des cinq couleurs. Les cartes encore tenues en main par l'autre joueur à ce moment n'ont aucune importance et sont posées de côté.

Décompte des points

Avant que les joueurs n'additionnent leurs déclarations de points, on attribue encore des points bonus. **Pour chaque couleur** pour laquelle **les deux joueurs** ont fait une déclaration de points, le joueur ayant déclaré le plus grand nombre de points obtient 10 points bonus.

Attention : pour les couleurs pour lesquelles seulement un joueur a fait une déclaration de points, aucun point bonus n'est attribué. Les 10 points bonus respectifs sont notés directement dans la case du tableau. Celui qui obtient le plus grand total de points gagne.

	Tim	Mia
	21	31 ¹⁰
	18	
	21 ¹⁰	11
	12	18 ¹⁰
	7	
=	89	80

Exemple:

Tim a fait une déclaration de points pour les cinq couleurs. La partie se termine immédiatement. Pour le rouge, les deux ont fait une déclaration de points. Le nombre de points déclarés par Mia étant plus élevé, elle obtient 10 points bonus. Pour le bleu, les deux ont également fait une déclaration de points. Ici encore, le nombre de points déclaré par Mia est plus élevé et elle obtient 10 points bonus. Pour le vert, le nombre de points déclaré par Tim est plus élevé. Il obtient ici 10 points bonus. Les déclarations de points et les points bonus sont ensuite additionnés. Tim gagne avec 89 points à 80.

L'auteur : depuis 1995, Reinhard Staupe a publié plus de 100 jeux dans le monde entier, dont les best-sellers de longue date « Privacy », « Speed », « Solche Strolche », « Der Plumpsack geht um » et « Kunterbunt ». D'autres informations sur : www.staupe.com

L'illustrateur : Oliver Freudenreich a illustré des jeux pour quasiment tous les grands éditeurs allemands et de nombreux éditeurs internationaux, par exemple « Qwixx », « Abluxxen », « Carcassonne - Die Stadt » ou « Zombeasts ». D'autres informations sur : www.freudenreich-grafik.de

