

Un jeu de
rapidité et
d'observation
pour 2 à 6...
cuisiniers!

SHRIMP

Roberto Fraga

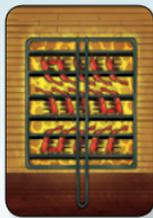


Règles du jeu

Contenu



81 cartes
crevettes



3 délicieux plats à base de crevettes
(crevettes grillées, frites ou avec des
pâtes)



1 citron

But du Jeu

Récupérer le plus de crevettes possible: vous êtes un jeune cuisinier amoureux des crevettes et vous devez préparer votre fameux plat à base de crevettes.

Préparation du jeu

Positionnez le citron au centre de la table.

Positionnez les 3 plats autour du citron.

Distribuez toutes les cartes faces cachées. Chaque joueur place son paquet sur la table devant lui. Il est possible que les joueurs n'aient pas le même nombre de cartes, ce n'est pas grave.

2

Exemple 1: voici ce que peut donner un début de partie à 4 joueurs.



Exemple 1

Les Crevettes

Les crevettes sont définies par 4 critères:

Nombre: un, deux, trois crevettes
(de gauche à droite)



3

Dimension: grosse, moyenne ou petite
(de gauche à droite)



Couleur: verte, bleue ou rose
(de gauche à droite)



Provenance: Amérique, Brésil ou Italie
(de gauche à droite)



Exemple 2: cette carte représente 2 grosses crevettes vertes et italiennes.



Exemple 2

4

Comment jouer

Le plus jeune joueur commence.

Il retourne la carte du dessus de son paquet et la place aussi rapidement que possible sur un des plats. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la place sur un plat de son choix (toujours très rapidement et sans la regarder avant).

Durant toute la partie il n'y aura jamais plus de TROIS cartes visibles autour du citron (une sur chaque plat). Même si les cartes ne sont pas très bien empilées, seule la carte du dessus de chaque plat compte.

Dès qu'il y a TROIS cartes visibles, le repas peut commencer!

Important: tant que les trois plats ne contiennent pas une carte face visible, un joueur ne peut pas recouvrir une carte crevette déjà posée.

Exemple 3: lors d'une partie à 4 joueurs, les trois premiers devront choisir un plat différent

Le Repas

Dès qu'un joueur s'aperçoit que les TROIS cartes face visible ont au moins un critère commun, il doit appuyer sur le citron pour faire POUET (bruit typique que fait un citron écrasé!) et dire à haute et intelligible voix le critère en question.

5

Exemple 4: dans ce cas précis, il faudra crier : "3 crevettes"!



S'il ne s'est pas trompé, il prend toutes les cartes situées dans les 3 plats et les place de côté, face visible. Ces cartes constituent son repas et ne reviennent pas en jeu (au pire on pourra les lui voler). Puis la partie se poursuit à partir de lui (il retourne une carte, etc.).

S'il s'est trompé, il subit une pénalité (voir chapitre "pénalité").

Cocktail de crevettes

Les amateurs de crevettes savent qu'elles sont meilleures par SEPT. Lorsque le total des crevettes représentées par les 3 cartes visibles est égal à SEPT, le joueur le plus rapide doit appuyer sur le citron et dire "cocktail de crevettes!". On procède comme un repas normal (voir ci-dessus)

Exemple 5: Voici un "cocktail" de crevettes!



Le super plat de crevettes

Un vrai cuisinier ne se contente pas d'un plat aussi banal! Il peut donc annoncer, lorsque c'est judicieux, DEUX critères à la fois. On procède comme un repas normal à une exception près: le joueur concerné vole en plus SEPT cartes crevette dans le repas du ou des joueurs de son choix (il peut répartir le vol à sa convenance).

Exemple 6: dans ce cas le joueur doit appuyer sur le citron et crier "3 crevettes américaines".



Exemple 7: dans ce cas, pour gagner, il faudra dire "cocktail de grosses crevettes".



Exemple 8: une "crevettes bleues brésiliennes" serait à ton goût?



Le légendaire et génialissime repas du siècle

Un joueur assez fou pour annoncer TROIS critères lorsqu'il tape sur le citron remporte la partie IMMÉDIATEMENT s'il ne s'est pas trompé. Sinon, PÉNALITÉ! (voir pénalité)



Exemple 9: Quiconque dit "cocktail de grosses crevettes italiennes" mérite le respect et gagne la partie.

cocktail de
grosses crevettes
italiennes!



Exemple 9



Exemple 10: "3 crevettes brésiliennes roses" et l'affaire est dans le sac (enfin dans le panier)

3 crevettes
brésiliennes
roses!



Exemple 10



10

Penalité

Un joueur qui :

- se trompe dans son annonce,
- ou qui ne dit rien au moment où il tape sur le citron,
- ou qui fait une annonce sans faire couiner le maheureux objet mou, subit une pénalité.

Il donne une carte de son repas au joueur de son choix (cette carte rejoint le repas du joueur concerné).

S'il n'en a pas, il la prend dans son propre paquet puis la partie se poursuit à partir de lui. (il retourne une carte, etc.).

Fin de la partie

Si un joueur parvient à faire le légendaire et génialissime repas du siècle, il remporte immédiatement la partie.

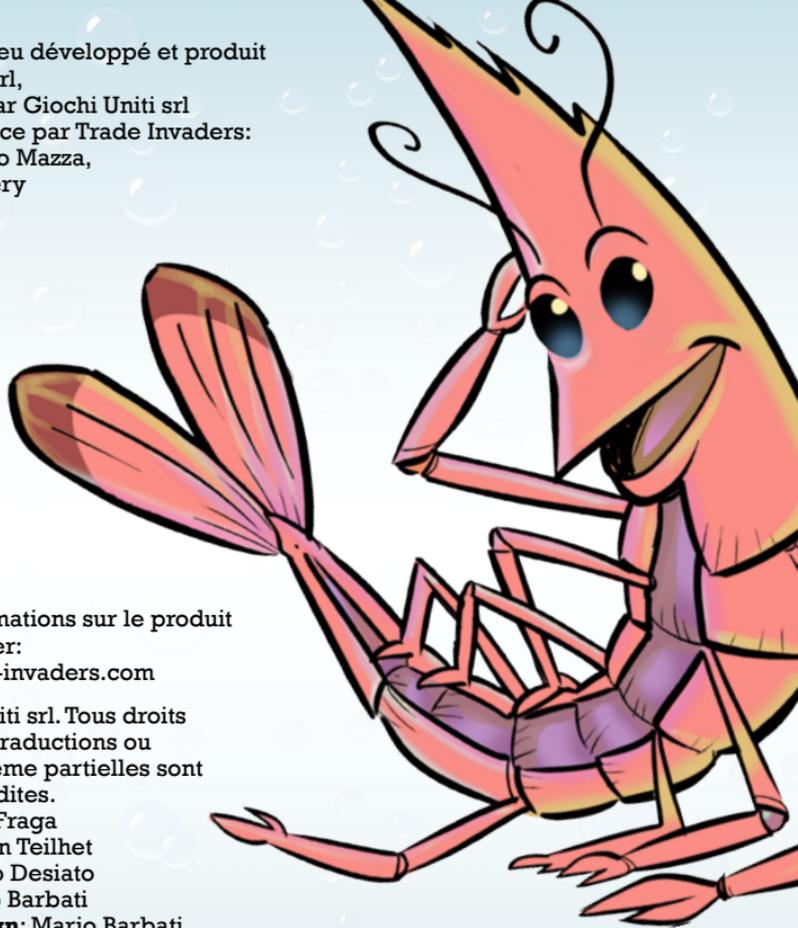
Sinon, dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui au moment où il devait en retourner une, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de cartes dans son repas gagne la partie (les cartes devant lui ne comptent pas).

En cas d'égalité, il faut se remettre à table!



11

Shrimp™ est un jeu développé et produit
par Giochi Uniti srl,
Publié en Italie par Giochi Uniti srl
Distribué en France par Trade Invaders:
28 avenue Ricardo Mazza,
34630 Saint Thibéry



Pour toutes informations sur le produit
merci de contacter:
benjamin@trade-invaders.com

© 2016 Giochi Uniti srl. Tous droits
réservés. Toutes traductions ou
reproductions même partielles sont
sévérement interdites.

Auteur: Roberto Fraga

Traduction: Julien Teillet

Illustration: Paco Desiato

Graphiste: Mario Barbati

Packaging design: Mario Barbati

Production: Giuliana Santamaria