Besoin d'aide ? Tu peux consulter une courte vidéo sur notre site web : jeuxsynapsesgames.com

Jooky, le cafard coquin, et ses amis se promènent dans ta maison alors qu'ils ne sont pas les bienvenus. Tes amis et toi devrez participer à plusieurs défis créatifs pour les chasser de chez toi et déterminer qui est le meilleur chasseur de cafards !

Sois attentif, mets ta rapidité à l'épreuve et remporte des Cartes pour gagner la partie !

BUT DU JEU

Sois le premier joueur à gagner 10 Cartes.

MISE EN PLACE

1. Donne une **Tapette** à chaque joueur. S'il s'agit de ta première partie, colle un autocollant sur le dessus de chaque Tapette, à l'endroit où se trouve cette icône.
2. Mets **Jooky** au milieu de la zone de jeu.
3. Mélange les **Cartes**, puis place-les dans une pile, face cachée, à côté de Jooky.

Note : *nous conseillons de donner un avantage aux joueurs les plus jeunes.*

- *6 ans : commence avec 3 Cartes*
- *7-8 ans : commence avec 2 Cartes*

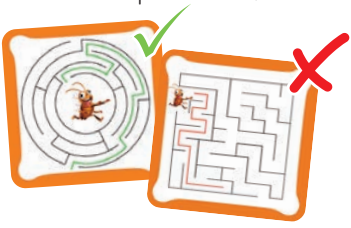
RÈGLES DE JEU

Les joueurs s'affrontent pour être le premier à taper soit Jooky , soit la Carte révélée afin de gagner cette Carte. Un joueur retourne la Carte du dessus de la pile pour commencer chaque manche.

Il existe 4 types de Cartes :

LABYRINTHE

Est-ce que Jooky a un chemin pour sortir du labyrinthe ?



CHERCHE ET TROUVE

Est-ce que Jooky est dans l'image ?

MAJORITÉ

Y a-t-il plus de cafards que de sandales ?

VIVANT

Est-ce que Jooky est vivant ?

Attention : ceci est une coccinelle, pas un cafard !

OUI : Tape Jooky !

NON : Tape la Carte.

JOUER UNE MANCHE

Un joueur retourne la première Carte de la pile et tous les joueurs se précipitent pour être le premier à taper la bonne réponse. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur tape une Carte ou Jooky.

Vérifie si tu as tapé correctement.

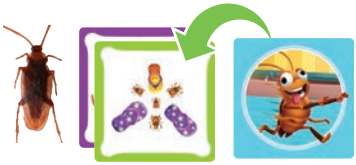
✓ SI OUI :

Récupère la Carte et place-la devant toi.
Félicitations ! Tu avances vers la victoire !

✗ SI NON :

Si possible, donne l'une de tes Cartes gagnées à un autre joueur.

Si personne n'a gagné la manche, la Carte reste au milieu de la table. Un joueur retourne la prochaine Carte et la place **au-dessus** des Cartes des manches précédentes. La prochaine fois que quelqu'un gagne une manche, il pourra prendre **toutes** les Cartes révélées de la pile.



Note : *si deux personnes tapent en même temps et que l'une d'entre elles n'a pas tapé correctement, ce joueur doit donner une de ses Cartes à un autre joueur. La personne qui a réussi gagne la Carte révélée.*

LA PROCHAINE MANCHE

Le gagnant de la manche précédente retourne la prochaine Carte de la pile et le jeu continue.

FIN DU JEU

Tu gagnes la partie une fois que tu as gagné 10 Cartes. Cris « JOOKY JOOKY ! » et fais la dance de la victoire !

Félicitations ! Tu es un spécialiste de la chasse aux cafards !

CRÉDITS

Auteur : Koby Ben-Aroush
Développeur : Carl Brière
Illustrateur : Chris Setra
Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé
Graphiste : Marie-Elaine Bérubé
Rédacteur : Adam Marostica
Traductrice : Charlotte Hebbourn
Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
@jeuxsynapsesgames