

CAKOZSAURUS™



Cakozaurus est un jeu coopératif dans lequel vous devez réaliser les commandes de vos différents clients, sous l'oeil malicieux du monstre Cakozaurus, qui n'attend qu'une seule chose : dévorer les gâteaux dès que vous aurez le dos tourné !

MATÉRIEL

- 1 monstre Cakozaurus
- 1 dé de mouvement
- 1 plateau de jeu
- 1 distributeur de gâteaux en 2 parties : 1 tour et 1 déversoir
- 1 sac en tissu
- 1 cuillère
- 20 cartes Commande
- 58 cubes, représentant les gâteaux, répartis en 6 couleurs :
 - 9 Gâteaux jaunes à la banane
 - 9 Gâteaux rouges au piment
 - 11 Gâteaux bleus à la myrtille
 - 11 Gâteaux roses à la fraise
 - 12 Gâteaux verts à la pomme
 - 6 Gâteaux « jokers » transparents

BUT DU JEU

Réalisez un maximum de commandes avant que Cakozaurus ne recrache tous les gâteaux qu'il aura dévorés !

MISE EN PLACE



Exemple de mise en place

- 1 Déplie le plateau de jeu et pose-le sur la table.
- 2 Assemble le distributeur de gâteaux : pour cela, positionne la tour dans le trou central du plateau et installe le déversoir au-dessus.
- 3 Mélange toutes les cartes Commande sans les regarder pour en faire une pile, face cachée, à côté du plateau. Pioche 6 cartes et pose-les, faces visibles, sur les emplacements correspondants du plateau.
- 4 Récupère 1 cube de chaque couleur, puis laisse tomber ces 6 cubes dans le déversoir du distributeur. Place tous les autres cubes dans le sac en tissu : ils constituent le stock de gâteaux. Pose la cuillère près du sac.
- 5 Pour finir, place le monstre Cakozaurus devant le présentoir dans lequel est tombé le gâteau rouge au piment, en prenant soin de diriger sa langue vers le distributeur, et sans qu'il ne touche d'autre objet présent sur la table. Place ensuite le dé de mouvement près du monstre.

ATTENTION : Cakozaurus est un monstre gourmand, certes, mais également très sensible ! Pose-le toujours délicatement sur la table sans le faire tomber... sinon cela annoncerait la fin de la partie !

La personne qui a mangé un gâteau le plus récemment est désignée premier joueur de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Lorsque c'est ton tour, effectue les actions suivantes dans l'ordre :

- 1 Prends la cuillère, plonge-la dans le sac en tissu pour récupérer en une seule fois autant de cubes que tu le souhaites, sans les regarder. Vide ensuite la cuillère dans le déversoir pour que tous les cubes tombent dedans.



- 2 Une fois que tous les gâteaux se sont répartis dans les présentoirs, tu peux effectuer, au choix, l'une des deux actions suivantes : **déplacer un gâteau** ou **vider un présentoir**.

~ DÉPLACER UN GÂTEAU ~

Récupère 1 gâteau de ton choix et déplace-le, soit dans le présentoir situé à sa gauche, soit dans celui situé à sa droite.

Attention : tu ne peux jamais déplacer un gâteau rouge au piment !



ou bien,

~ VIDER UN PRÉSENTOIR ~

Récupère tous les gâteaux du présentoir de ton choix, y compris les rouges au piment et fais-les tomber dans le déversoir.



- 3 Vérifie ensuite si des commandes sont réalisées. Une commande est réalisée lorsque tous les gâteaux de couleur représentés sur la carte Commande sont disponibles dans le présentoir correspondant.

Important : chaque gâteau transparent est un «joker». Tu peux donc utiliser 1 gâteau transparent pour remplacer 1 gâteau de la couleur de ton choix. Tu peux utiliser autant de gâteaux transparents que tu veux pour réaliser une commande.

● Si aucune commande n'est réalisée à ce tour, passe directement à l'action **4**.

● Pour chaque commande réalisée :

• Récupère dans le présentoir tous les gâteaux correspondants et remets-les dans le sac en tissu.

Si le présentoir contient d'autres gâteaux non-utilisés pour la commande, laisse-les dans le présentoir.

• Prends la carte Commande et dépose-la sur la table à côté du plateau. Pioche ensuite la première carte Commande de la pile et pose-la face visible sur l'emplacement devenu vide.



Si la pile est vide, continue de jouer en essayant de réaliser les dernières commandes encore présentes sur le plateau.

● Si, dans ce présentoir, il reste d'autres gâteaux qui permettent de réaliser aussitôt la nouvelle commande que tu viens de poser, alors tu peux la réaliser tout de suite. Tu peux ainsi réaliser plusieurs commandes lors de ton tour, sur un ou plusieurs présentoirs différents.

4 Attention ! Cakozaurus a senti l'odeur alléchante de gâteaux tout chauds : il arrive pour les dévorer !

● Lance le dé de mouvement, puis regarde quel chiffre indique le dé. Déplace alors Cakozaurus devant le présentoir correspondant.

Rappel : lors de chaque déplacement, prends soin de garder la langue de Cakozaurus toujours dirigée vers le distributeur et sans que le monstre ne touche d'autre objet présent sur la table.



● Récupère tous les gâteaux disponibles dans ce présentoir et fais-les tomber dans la bouche de Cakozaurus.

• Si tu ne mets aucun gâteau rouge au piment dans sa bouche, son mouvement se termine ici.

• Si tu mets 1 ou plusieurs gâteaux rouges au piment dans sa bouche, alors relance aussitôt le dé et déplace Cakozaurus vers le nouveau présentoir indiqué par le dé. Fais-lui manger tous les gâteaux disponibles dans ce nouveau présentoir.



Cakozaurus peut donc se déplacer plusieurs fois de suite lors de ton tour et dévorer tous les gâteaux de plusieurs présentoirs.

● Lorsque Cakozaurus s'arrête devant un présentoir vide, il ne dévore rien, son mouvement se termine ici.

5 Ton tour est terminé : donne le sac et la cuillère au joueur situé à ta gauche pour démarrer un nouveau tour de jeu.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque l'une des trois situations suivantes a lieu :



● Il n'y a plus de cube dans le sac en tissu.



● La dernière commande sur le plateau vient d'être réalisée.



● Cakozaurus bascule et recrache tous les gâteaux qu'il a dévorés.

Compte alors le nombre total de commandes que tes coéquipiers et toi avez réalisées et remportez le diplôme correspondant.



Vous avez réalisé de 1 à 6 commandes, vous êtes des **APPRENTIS PÂTISSIERS !**

Cakozaurus a bien mis le bazar dans toutes vos commandes. Les clients sont un peu déçus mais vos gâteaux étaient suffisamment bons pour que vous obteniez malgré tout le diplôme de bronze : **c'est déjà pas mal !**



Vous avez réalisé de 7 à 10 commandes, vous êtes des **MAÎTRES PÂTISSIERS !**

Malgré la disparition de quelques gâteaux, vous vous en êtes sortis comme des maîtres ! De plus en plus de clients viennent dans votre pâtisserie et les commandes s'enchaînent. Vous obtenez le diplôme d'argent : **BRAVO !**



Vous avez réalisé de 11 à 15 commandes, vous êtes des **SUPERS PÂTISSIERS !**

Même si Cakozaurus est à l'affût de la moindre miette de gâteau, vous restez malgré tout imperturbables ! Les clients ne parlent plus que de votre pâtisserie dans toute la ville. Vous obtenez le diplôme d'or : **FÉLICITATIONS !**



Vous avez réalisé 16 commandes ou plus, vous êtes des

PÂTISSIERS EN CHEF !

La qualité de vos gâteaux a fait le tour du monde et une foule de clients se presse chaque jour devant vos portes ! Même Cakozaurus a arrêté de se goinfrer pour prendre le temps de savourer vos délicieux desserts.

Quel talent ! Vous méritez enfin votre diplôme suprême de **CHEFS PÂTISSIERS !**