

Alors, comme précédemment soit :

- c'est bien un Fromage, et il empoche la Friandise puis rejoue,
- ce n'est pas un fromage et il replacera le jeton face cachée à l'endroit de son choix et le tour de jeu passe au joueur suivant.



"Tant que tu trouves la bonne Friandise, tu peux rejouer. Seule condition, annoncer chaque fois par avance ce que tu cherches !"

Un cas particulier : le chapardage !

Quand un joueur arrive sur une case Animal (par exemple une case Chien), et que les 4 Os ont déjà été ramassés par les différents joueurs il peut chaparder un Os à l'un de ses adversaires .



"Tu ne peux chaparder une Friandise que si tu possèdes toi-même au moins une Friandise identique dans tes provisions".

Le garde-manger : mise à l'abri de ses friandises :

Quand un joueur possède 4 Friandises identiques (par exemple, les 4 Os), plus personne ne peut chaparder d'Os chez lui !



"Et dans ce cas, quand un joueur tombera sur une case Chien, il ne fera rien. Il passera simplement son tour !"

La fin du jeu :

Quand toutes les friandises sont dans les garde-manger des joueurs (c'est-à-dire, toutes groupées par collection de 4), le jeu s'arrête immédiatement.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de collections a gagné la partie.



Cric Crac croc

Jeu de société pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 5 ans



"Bonjour les gourmands !

Chacun d'entre nous a sa friandise préférée. Le chien se régale avec les bons gros os à moëlle, l'écureuil raffole des noisettes, la souris braverait tous les dangers pour un petit morceau de fromage, l'ami lapin adore les carottes et le perroquet bavard a choisi le maïs."

*"Au fait, moi c'est la banane !
Et toi ? Les bonbons, peut-être ..."*

Un jeu de Max Gerchambeau
Illustration Yves Prince
Collection dirigée par
Week End Games - France
Copyright Week End Games 1994
Fabriqué en France par
IGD Nancy - 54120 Baccarat - 83.75.38.33



**Les joueurs se déplacent de case en case.
A chaque arrêt sur une case Animal,
ils doivent rechercher la friandise préférée
de cet animal.**

**Mais attention ! Les friandises changent
sans cesse de place.**

Le matériel

- 1 plateau de jeu comportant :
 - a) 16 cases sur la bordure extérieure du plateau, sur lesquelles circulent les pions des joueurs, et divisées en 12 cases Animal et 4 Cases Famille.
 - b) 24 emplacements au centre du plateau, destinés à accueillir les jetons Friandise.
- 4 pions
- 1 dé
- 24 jetons "friandises"
 - 4 Carottes pour le Lapin
 - 4 Bananes pour le Singe
 - 4 Os pour le Chien
 - 4 Epis de Maïs pour le Perroquet
 - 4 Noisettes pour l'Ecureuil
 - 4 Fromages pour Souris

But du jeu

Réunir le plus grand nombre possible de collections de friandises.



*"Une collection, c'est 4 Friandises identiques.
Comme 4 Bananes, par exemple.
Humm !*

Préparation de la partie :

- 1 - Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 - Une fois les jetons Friandise détachés de leurs plaquettes prédécoupées on les mélange bien, et on les pose sur les emplacements prévus au centre du plateau.



*"Attention, malin ! Les friandises doivent
être placées face cachée.
On les découvrira au fur et à mesure de la
partie !"*

- 3 - Chaque joueur choisit sa couleur et place son pion sur la case Famille de couleur correspondante.

Le déroulement de la partie

- 1 - Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé, et avance (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'autant de cases qu'indiquées par le dé.

2 - Deux solutions :

- a) - **Le joueur arrive sur une case Animal** (par exemple, sur une case Lapin) :

Le joueur doit donc chercher une Carotte et il retourne un jeton Friandise :

- Si c'est une Carotte (nourriture du Lapin), il empoche la Carotte, qu'il place devant lui, face visible par les autres joueurs, et gagne le droit de retourner une nouvelle Friandise (qu'il empochera à nouveau si c'est encore une Carotte).
- Si ce n'est pas une carotte, il laisse aux autres joueurs le temps de bien voir la Friandise qui a été retournée, puis il la repose dans le jeu, **face cachée, et à l'endroit de son choix.**

Le tour de jeu passe à son voisin de gauche.



*"A l'endroit de son choix... cela signifie que
les Friandises peuvent sans cesse changer de
place sur le plateau. Alors, ouvre l'œil !"*

- b) - **Le joueur arrive sur une case Famille.**

Le joueur annonce, par exemple : "Je cherche un Fromage"... puis il retourne un jeton Friandise.