

RÈGLES DU JEU – MISS CUCARACHA

Versión en español ir al sitio web: danygamecollection.com

MATÉRIEL :

- 25 cartes animales
- Feuilles de pointage
- 1 feuillet de règles



La chanson : La Coquerelle
The song : The Cockroach
La canción : La Cucaracha



BUT DU JEU

Chaque joueur commence la partie avec **5 vies**.

L'objectif est d'être **le premier à atteindre 1000 points**.

Pour marquer des points, il faut **remporter des manches** en possédant la carte ayant la **valeur la plus élevée** (entre 0 et 200).

PRÉPARATION :

- Déterminer au hasard un **brasseur**.
- Il distribue 1 carte cachée à chaque joueur.
- Révéler 1 carte au centre → c'est l'**animal vedette (Prime)**.
- Si c'est la **Coquerelle**, remplacer par une autre.
- En fin de manche, le joueur qui a la **Prime** gagne automatiquement.



ÉTAPE 1 : DÉBUT DE LA MANCHE

Le joueur à gauche du brasseur commence et doit choisir entre :

A - Garder sa carte si sa valeur lui convient.

B - Obliger le joueur à sa gauche à échanger sa carte avec la sienne, définitivement et sans la dévoiler (sauf si le joueur de gauche montre qu'il possède la prime, il doit refuser l'échange).

ÉTAPE 2 : TOUR DES AUTRES JOUEURS

La manche continue, dans le sens horaire, et le joueur doit choisir A ou B, en respectant les mêmes règles, ainsi de suite jusqu'au brasseur.

ÉTAPE 3 : TOUR DU BRASSEUR

Le brasseur a deux options :

- Conserver sa carte si sa valeur lui convient.
- Échanger sa carte **définitivement** en coupant le paquet et en prenant la carte du dessus, en espérant obtenir une meilleure carte.



ÉTAPE 4 : FIN DE LA MANCHE ET ATTRIBUTION DES POINTS

Tous les joueurs dévoilent leur carte.

- Le joueur ayant la carte avec la plus grande valeur (10 à 200) remporte la manche et inscrit la valeur de sa carte à son total sur le tableau de pointage.
- Le joueur ayant la carte la plus faible perd la manche et se voit retirer une vie dans sa colonne Vie sur le tableau de pointage.

* EXCEPTIONS ET RÈGLES

- **Carte Animal Vedette (Prime) :** Le joueur qui la possède remporte la manche, quelle que soit la valeur des autres cartes, et inscrit la valeur de la prime au tableau de pointage.
- **Degrés de force :** L'or bat l'argent, l'argent bat le bronze.
- **Coquerelle :** Elle a une valeur de 0 et ne peut jamais être une prime. Si la Coquerelle est piochée lors de la détermination de la **Prime en début de manche**, elle doit immédiatement être **remise dans le paquet et remplacée** par une autre carte.

MANCHE SUIVANTE :

La partie se poursuit avec le brasseur suivant, dans le sens horaire.

Gestion des vies :

- Chaque joueur débute la partie avec 5 vies.
 - Lorsqu'un joueur n'a plus de vie il peut échanger 300 pts pour obtenir 1 vie. Retirez 300 pts du score et gardez le reste.
- Exemple: 250 + 150 = 400 pts → - 300 pts = 1 vie et il reste 100 pts au tableau.**

EXEMPLE D'UNE PARTIE AVEC 4 JOUEURS

Distribution :

Joueur 4 (brasseur) distribue une carte cachée à chaque joueur et révèle la prime : **Le Chien Argent (60 pts)**.

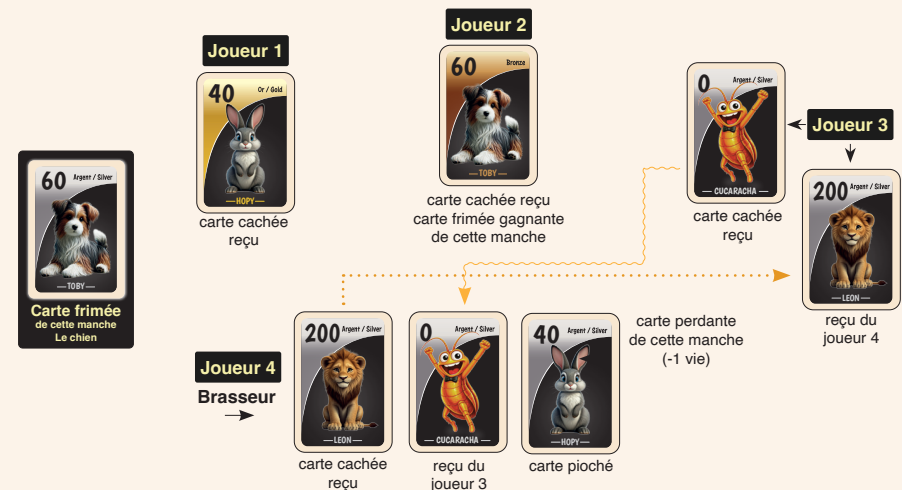


TOUR DE JEU

- Joueur 1 :** (à gauche du brasseur) possède la carte Lapin Or (40 pts). Il demande un échange au Joueur 2, qui refuse car il détient Le Chien Bronze (60 pts), la prime le protégeant.
- Joueur 2 :** conserve sa carte.
- Joueur 3 :** a la carte Coquerelle (0 pt). Il demande un échange avec le Joueur 4 (le brasseur). Joueur 3 reçoit la carte Lion Argent (200 pts).
- Joueur 4 :** (le brasseur) se retrouve avec la Coquerelle et peut couper le paquet. Il pioche un Lapin Argent (40 pts).

Résultat de la manche :

- **Joueur 2 gagne** avec son Chien Bronze frimé, qui l'emporte sur le Lion Argent (200 pts) du **Joueur 3**.
- **Joueur 4 perd** la manche et perd une vie, car son Lapin Argent (40 pts) est inférieur au Lapin Or (40 pts) du **Joueur 1**.



danygamecollection.com
 Montreal, QC, Canada J6Y 2A6

VIDEO
 Comment jouer
 How to play

RULES OF THE GAME – MISS CUCARACHA

Version en español ir al sitio web : danygamecollection.com

GAME EQUIPMENT :

- 25 animal cards
- Score sheets
- 1 rules sheet



La chanson : La Coquerelle
The song : The Cockroach
La canción : La Cucaracha



GOAL OF THE GAME

Each player starts the game with 5 lives.

The goal is to be the first to reach 1000 points.

To score points, you must win rounds by having the card with the highest value (between 0 and 200).

PREPARATION :

- Randomly select a brewer.
- The brewer deals 1 face-down card to each player.
- Reveal 1 card in the center → this is the featured animal (Show-off)
- If it is the Cockroach, replace it with another card.
- At the end of the round, the player with the Show-off automatically wins.



STEP 1 : START OF THE ROUND

The player to the left of the dealer starts and must choose between :

A - Keeping their card if its value suits them.

B - Forcing the player to their left to swap their card with theirs, permanently and without revealing it (unless the player on the left shows that they have the trump card, in which case they must refuse the swap).

STEP 2 : OTHER PLAYERS' TURN

The round continues clockwise, and the player must choose A or B, following the same rules, and so on until it is the brewer's turn.

STEP 3 : BREWER'S TURN

The brewer has two options :

• Keep their card if its value suits them.

• Exchange their card **permanently** by cutting the deck and taking the top card, hoping to get a better card.

STEP 4 : END OF THE ROUND AND SCORING

All players reveal their cards.

• The player with the highest card (10 to 200) wins the round and adds the value of their card to their total on the scoreboard.

• The player with the lowest card loses the round and has one life removed from their Life column on the scoreboard.

* EXCEPTIONS AND RULES

• **Featured Animal Card (Show-off)** : The player who has it wins the round, regardless of the value of the other cards, and writes the value of the show-off on the scoreboard.

• **Strength levels** : Gold beats silver, silver beats bronze.

• **Cockroach** : It has a value of 0 and can never be a bluff. If the Cockroach is drawn when determining the bluff at the start of the round, it must immediately be returned to the deck and replaced with another card.

NEXT ROUND :

The game continues with the next brewer, clockwise.

- ### Life management :
- Each player starts the game with 5 lives.
 - When a player has no lives left, they can exchange 300 points for 1 life.
 - Remove 300 points from the score and keep the rest.
- Example: 250 + 150 = 400 pts → - 300 pts = 100 pts remain on the board.

EXAMPLE OF A GAME WITH 4 PLAYERS

Dealing :
Player 4 (brewer) deals one card face down to each player and reveals the trump suit : The Silver Dog (60 points).



GAME ROUND

- Player 1** : (to the left of the brewer) has the Golden Rabbit card (40 points). He asks Player 2 for a trade, but Player 2 refuses because he has the Bronze Dog (60 points), which protects him.
- Player 2** : keeps their card.
- Player 3** : has the Cockroach card (0 points). They ask to swap with Player 4 (the brewer). Player 3 receives the Silver Lion card (200 points).
- Player 4** : (the brewer) ends up with the Cockroach and can cut the pack. He draws a Silver Rabbit (40 pts).

Result of the round :

- **Player 2 wins** with their Bronze Dog, which beats **Player 3's** Silver Lion (200 pts).
- **Player 4 loses** the round and loses a life, as their Silver Rabbit (40 pts) is inferior to **Player 1's** Gold Rabbit (40 pts).



STEP 4 : END OF THE ROUND AND SCORING

All players reveal their cards.

• The player with the highest card (10 to 200) wins the round and adds the value of their card to their total on the scoreboard.

• The player with the lowest card loses the round and has one life removed from their Life column on the scoreboard.

* EXCEPTIONS AND RULES

• **Featured Animal Card (Show-off)** : The player who has it wins the round, regardless of the value of the other cards, and writes the value of the show-off on the scoreboard.

• **Strength levels** : Gold beats silver, silver beats bronze.

• **Cockroach** : It has a value of 0 and can never be a bluff. If the Cockroach is drawn when determining the bluff at the start of the round, it must immediately be returned to the deck and replaced with another card.

NEXT ROUND :

The game continues with the next brewer, clockwise.



danygamecollection.com
Montreal, QC, Canada J6V 2A6

VIDEO
Comment jouer
How to play

