



Serpentina



Un jeu de Brigitte Pokornik

Pour: 2 - 5 joueurs contenu: 50 cartes
dès: 4 ans 1 règle de jeu
durée: 15 min. environ



Tête du
serpent



Corps du
serpent



Queue du
serpent

BUT DU JEU

Tous les joueurs essaient de former le serpent le plus long.

Un serpent doit toujours avoir : 1 tête, au moins 1 corps et 1 queue. Le joueur qui a réussi à former le serpent le plus long est déclaré vainqueur.

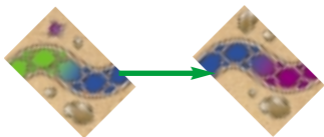
PRÉPARATION DU JEU

On choisit un joueur au hasard, celui-ci va bien mélanger toutes les cartes et les poser en éventail sur la table. Ensuite, il va choisir une carte au hasard qu'il va poser, face découverte, au milieu de la table.

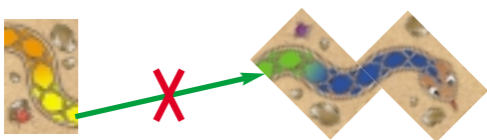


DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur, à son tour, choisit et retire une carte de l'éventail et la pose, face visible, à la suite de la carte qui est déjà posée sur la table. Mais il faut que les couleurs qui se touchent soient identiques ! Lorsque la couleur de deux cartes correspond, le serpent se forme.



Si un joueur tire une carte qui ne peut être placée à la suite d'aucun serpent, il la pose, face visible, indépendamment sur la table, à côté des autres serpents.



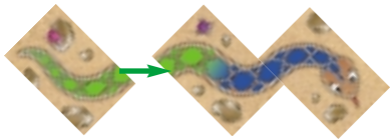
Une carte qui est retirée de l'éventail peut être posée, si les couleurs correspondent, à la suite d'un serpent pour le prolonger. Un serpent peut être prolongé des deux côtés. Evidemment si un serpent a déjà une tête ou une queue, on peut alors le prolonger que d'un côté ou pas du tout.



Un serpent qui n'a pas de tête ou pas de queue, est un serpent incomplet ! Les serpents incomplets restent sur la table jusqu'à ce qu'ils puissent être complétés.

Un serpent arc-en-ciel complet

Un serpent est complet lorsqu'il a : 1 tête, au moins 1 corps et une queue. Un serpent ne doit pas avoir obligatoirement toutes les couleurs. L'important est que les couleurs correspondent.

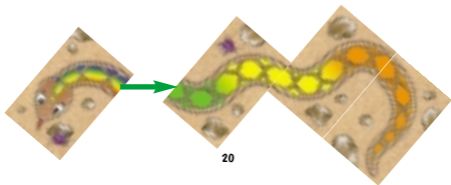
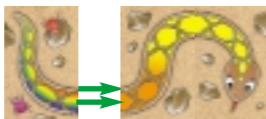


Lorsqu'un joueur pose une carte, dont les couleurs correspondent, et qu'ainsi il complète un serpent, soit en posant une tête, soit en posant une queue, il peut alors poser ce serpent devant lui.



Les cartes « Joker »

La carte qui a, la tête ou la queue du serpent arc-en-ciel, est une carte joker. Celle-ci peut être placée à la suite de n'importe quelle carte de corps de serpent.



Réunir un serpent

Si, sur la table, il y a plusieurs serpents qui sont incomplets, un joueur peut les réunir pour autant qu'il tire une carte dont les couleurs correspondent aux deux parties de ces serpents. Le joueur peut alors poser devant lui le serpent qu'il vient de réunir.



Des serpents incomplets ne peuvent être réunis qu'avec une carte qui vient d'être tirée et pour autant que les couleurs correspondent. On ne peut pas réunir des serpents avec une carte correspondante qui ne vient pas d'être tirée.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque la dernière carte de l'éventail a été tirée. Si un joueur peut, grâce à la dernière carte, réunir ou compléter un serpent, il peut le placer devant lui.

On compte les cartes que chaque joueur a devant lui. Est déclaré vainqueur, le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes.

Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, est déclaré vainqueur celui qui a le serpent le plus long.



Avez-vous des questions?

Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de