

Snorta

Un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans
Auteur : Chris Childs et Tony Richardson
Editeur : Amigo

But du jeu

Imiter le plus vite possible les cris des animaux

Mise en place

Chaque joueur récupère la carte d'un animal et décide du cri qu'il va utiliser pour l'imiter. S'il s'agit d'un chien par exemple, le joueur peut juste dire wouf wouf, ou aboyer pour être plus réaliste.

- Distribuez ensuite toutes les cartes équitablement aux joueurs. Les joueurs disposent leurs cartes en pile face cachée devant eux.

Règle du jeu

A son tour un joueur retourne la carte au sommet de sa pioche et la pose face visible sur la table. Chaque joueur va ainsi avoir devant lui une pile face cachée et une autre face visible. Lorsque deux animaux du même type apparaissent devant deux joueurs, ceux-ci doivent imiter le cri de l'animal de l'autre joueur aussi vite que possible. Le perdant c'est à dire le joueur le plus lent doit récupérer sa pile face visible ainsi que celle du gagnant et la mettre sous sa pioche face cachée.

Lorsqu'un joueur retourne une carte spéciale, il doit piocher une nouvelle carte d'animal et choisir un nouveau cri en conséquence. A partir de maintenant il va jouer avec ce nouvel animal.

La manche se termine lorsqu'un joueur ne possède plus de cartes dans sa pile face cachée. Il marque 0 point. Tous les autres joueurs marquent un nombre de points négatif égal au nombre de cartes dans leurs piles. Noter ce score sur une feuille de papier avant d'entamer une nouvelle manche.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la troisième manche, le joueur avec le moins de points négatifs est le gagnant.

Traduction française : aucoindujeu.com

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : info@aucoindujeu.com

