Kango !

BUT DU JEU

En jouant tes cartes, essaie de rassembler le plus de kangourous.

MISE EN PLACE

Posez tous les kangourous au centre de la table. Bien mélanger les cartes. Retirer 5 cartes du talon (faces cachées) et les remettre sans les regarder dans la boîte ;
Donner à chaque joueur 5 cartes qu'il tient en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont mises en talon, près des kangourous, faces cachées.

DEROULEMENT

Décidez du premier joueur. Celui-ci **doit choisir** une carte de sa main et la pose devant lui, face visible. Le joueur prend un kangourou dont la couleur correspond à la carte : il le prend soit au centre de la table, soit chez un joueur.

Quand le tour d'un joueur est terminé, il reprend sur le talon autant de cartes que ce qu'il vient de dépenser, de manière à toujours en avoir 5 en main.

Le suivant joue ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Protéger son kangourou

Il est possible de protéger un kangourou qu'on veut te voler en posant une carte de la couleur du kangourou que tu tiens en main. Le joueur qui attaque peut cependant attaquer une seconde fois en présentant une seconde carte de la même couleur. Pour se défendre, le joueur attaqué doit lui-même présenter une seconde carte. Et ainsi de suite jusqu'au moment où l'attaque est résolue (échec ou victoire). Celui qui pose la dernière carte gagne ou garde le kangourou.

Situation particulière
Si un joueur ne tient en main que des cartes qui correspondent aux kangourous qui sont déjà chez lui, il ne peut pas jouer et passe son tour. Pour rappel, s'il possède une carte concernant un kangourou qu'il ne possède pas, il doit la jouer.

FIN DE JEU

Lorsque la dernière carte du talon est piochée, le jeu continue jusqu'au moment où plus personne ne tient encore de cartes en main.

Le joueur possédant le plus de kangourous, gagne la partie.

Traduction de
www.casse-noisettes.be