

# SCHNAPPS

## PREPARATION

Eparpillez les cartes illustrées sur la table sans qu'aucune n'en recouvre une autre.  
Mélangez les 30 cartes à décrire ainsi que les 18 cartes handicap et mettez-les en deux talons distincts, faces cachées.  
Préparez le sablier et posez les dés colorés à côté.

## BUT DU JEU

Un joueur reçoit une carte à décrire. Il cherche à décrire aux autres joueurs les objets qui sont illustrés sur cette carte. Ceux-ci s'emparent le plus rapidement des objets décrits en les attrapant sur la table. Les joueurs disposent du temps d'écoulement du sablier et ont un score égal au nombre d'objets attrapés pourvu qu'ils soient bien illustrés sur la carte. Plus tard, des handicaps interviennent dans le déroulement du jeu : celui qui explique, doit sutilser sur une jambe, etc.

## DEROULEMENT

Un joueur est celui qui décrit. Il pose devant lui la carte bulle. Son voisin de gauche prépare le sablier. Le voisin de droite est le chercheur et pose devant lui la carte Schnapps. Les autres joueurs surveillent le sablier et, plus tard, le respect des consignes liées au handicap.

## PREMIERE MANCHE

### PREMIER TOUR DE JEU

Celui qui veille sur le sablier crie : Schnapp ! et retourne le sablier. A ce moment, celui qui décrit prend la première carte à décrire et commence aussitôt à décrire un premier motif.

### Ce qui est important dans la description

Celui qui décrit ne peut évoquer aucune position sur la table.

Il ne peut montrer sa carte à décrire aux joueurs.

Il ne peut indiquer ni par un oui, ni par un non, ni par un geste ni par un commentaire si les cartes attrapées sont bien celles qui doivent être prises.

Le joueur ne doit pas suivre un ordre précis sur la carte qu'il décrit.

Il stoppe la description d'un motif quand il veut et change de motif quand il le désire.

Quand un joueur pense avoir identifié un objet, il le prend et le pose devant lui.

### Ce qui important pour attraper un objet

Le joueur ne peut prendre qu'un objet par description. S'il doute de son bon choix, il peut le remettre et en prendre un autre. Comme il y a 8 objets sur la carte à décrire, le joueur ne peut en poser plus que huit devant lui.

Le joueur qui cherche, ne peut poser aucune question.

Le joueur qui cherche, peut dire « suivant ! » ou dire « je l'ai ! ». Dans ce cas, celui qui décrit passe à la description d'un autre objet.

## SCORE

Celui qui prend et celui qui décrit reçoivent le même nombre de points !

Tous les joueurs regardent le nombre d'objets trouvés qui correspondent à la carte. Chaque objet présent sur la carte et trouvé par le chercheur vaut un point. Les objets erronés ne valent pas de points. Celui qui a décrit et celui qui a cherché, reçoivent le même nombre de points sous forme de cubes.



La valeur des cubes est la suivante : BLEU = 1 point - VERT = 5 points - ROUGE = 20 points.

## 2<sup>ème</sup> TOUR : AU SUIVANT !

Les objets attrapés reviennent au centre de la table et les objets sont rapidement mélangés. La carte à décrire qui vient d'être utilisée est écartée du jeu.

Celui qui a cherché, devient celui qui décrit et son voisin de gauche celui qui cherche. Le sablier est donné au voisin de droite de celui qui décrit.

Celui qui décrit, tire une nouvelle carte à décrire.

Et hop ! c'est reparti !

On joue ainsi autant de tours qu'il faut pour que chaque joueur ait eu le rôle de celui qui décrit.

## DEUXIEME MANCHE

On recommence le même jeu mais cette fois avec des handicaps.

Comme les cartes handicap sont en allemand, il faut préalablement couper en carrés la feuille de handicap que nous avons préparée en français pour vous. Ces papiers carrés remplacent les cartes handicap.

Celui qui décrit, commence par tirer une carte handicap et lit son contenu à tous. Dès que le tour commence, il doit décrire les objets de sa carte à décrire en appliquant la consignant du handicap. Les autres joueurs le surveillent. S'il est pris en défaut de ne pas respecter son handicap, il doit passer à la description d'un autre motif et remettre en application la consigne du handicap.

En fin de tour, la carte handicap utilisée est mise sur un talon de défausse.

### Description des handicaps :

1. Appuie ta langue contre ta joue et parle de cette manière
2. Pose le couvercle de la boîte sur ta tête et maintiens-le en équilibre durant tes explications. S'il tombe, interromps ta description et repositionne-le correctement avec de la reprendre.
3. Intercalle le mot « schnapps » entre chaque mot que tu prononces.
4. Lors de ta description, tu ne peux employer qu'une seule voyelle (A, E, O, U ou I). exemple, avec la voyelle I (pour le mot vache) : *c'ist ini vichi*.
5. Tout en expliquant, tu dois attraper des motifs qui ne sont pas illustrés sur la carte. Le score valable est le moins bon score si on compare le score de celui qui écoute et prend et celui de celui qui parle et qui doit prendre des objets non illustrés sur sa carte.
6. Plante deux doigts dans ta bouche et parle avec ce handicap.
7. Prends deux cartes. Choisis celle dont tu expliques les motifs et capture les objets illustrés sur la seconde carte. Le score valable est le moins bon score si on compare le score de celui qui écoute et prend et celui de celui qui parle et qui doit prendre les objets illustrés sur la seconde carte.
8. Durant tes explications, tu dois parler avec la langue tirée.
9. les choses visibles sur la carte ne peuvent pas être nommées par leur nom.  
Exemple pour la vache : interdiction de dire le mot VACHE. A la place, on peut dire : c'est un animal qui donne du lait. Exemple pour l'île avec les palmiers : les mots ILE et PALMIERS sont interdits.
10. Le joueur qui décrit mémorise les objets durant une minute avant que le signal du tour ne soit donné. Il décrit ensuite de mémoire ce qu'il a vu ou retenu.



11. Un second joueur explique en même temps que celui qui décrit... mais peut raconter des mensonges
12. Un second joueur cherche en même temps que celui qui doit chercher et tente d'attraper les cartes avant lui. Il ne peut prendre et placer devant lui plus que 8 objets.
13. Le joueur qui explique doit sautiller sur une jambe en tournant autour de la table.
14. Avant le début du tour, un joueur retourne 5 cartes. Chacun peut bien voir quels sont les objets qui ont été retournés. A tout moment, ces cartes peuvent être retournées... mais si elles ne sont pas prises, il faut les repositionner face cachée.
15. Celui qui décrit, doit chanter ses explications.
16. Tu ne peux nommer aucune couleur.
17. Tu ne peux utiliser que 5 mots pour décrire un motif. Compte sur les doigts.
18. Tu ne peux utiliser aucun adjectif numéral. Les articles UN et UNE sont cependant autorisés.

### TROISIEME MANCHE

Dès que tous les joueurs ont eu le rôle de celui qui décrit, on passe à la troisième manche. Dans celle-ci, les rôles sont échangés. A savoir que dans un couple descripteur / chercheur, les rôles sont inversés. Si c'est plus facile, tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

On joue de nouveau avec des cartes handicap. Celles-ci auront été préalablement remélangées.

### SCORE FINAL

Lorsqu'on a joué trois manches, chacun compte les points qu'il a gagnés et celui qui en totalise le plus, gagne la partie.

Trois variantes....

#### MIXED UP ! (Pour 5 à 8 joueurs)

Les règles du jeu de base sont d'application, mais les particularités suivantes sont respectées :

- Il y a toujours un joueur qui décrit et trois qui cherchent : le joueur directement à gauche de celui qui décrit, veille au sablier et les trois suivants sont des chercheurs. Le rôle de celui qui décrit passe toujours à celui qui veillait sur le sablier.
- Les trois joueurs cherchent en concertation. Par motif expliqué, ils ne peuvent prendre qu'une seule carte. Ils peuvent se parler et décider ensemble.
- Les points valables sont octroyés aux quatre joueurs.

#### LE JEU D'EQUIPE (pour 4, 6 ou 8 joueurs)

Les règles du jeu de base sont d'application, mais les particularités suivantes sont respectées :

- les joueurs se partagent en deux équipes d'un même nombre de joueurs.
- Chaque équipe joue à tour de rôle tandis que l'autre équipe surveille le sablier et le respect du handicap.
- Dans l'équipe qui joue, un joueur a le rôle de celui qui décrit et les autres cherchent ensemble en se concertant. Ils ne peuvent prendre qu'une seule carte par motif décrit.
- Les équipes jouent ainsi de manière alternative et, durant une même manche, chaque membre d'une équipe sera à tour de rôle celui qui décrit.
- Le jeu se joue aussi en trois manches comme dans la version de base.



## LE JEU COOPERATIF (pour 4 à 8 joueurs)

Les règles du jeu de base sont d'application dans la variante coopérative, mais les particularités suivantes sont respectées :

- Le but est de récolter le moins de points négatifs possible. Les cubes représentent les points négatifs.
- Durant un tour de jeu, un joueur décrit tandis que tous les autres cherchent ensemble. Les joueurs doivent respecter le temps du sablier et donc le surveiller du coin de l'œil.
- Pour chaque motif expliqué, chaque chercheur PEUT (mais ne doit pas) prendre un objet.
- Un joueur ne peut cependant pas collectionner plus que 3 objets durant un même tour de jeu. Les joueurs peuvent se concerter.
- Un joueur qui a déjà pris 3 objets ne peut en prendre davantage mais peut conseiller ses partenaires.
- Lorsqu'on établit le score, tous les objets pris font partie du même butin. Chaque objet de la carte à décrire qui n'a pas été pris vaut un point négatif. On prend de la réserve autant de cubes pour les symboliser et on les place dans la réserve « gagnée » par les joueurs.

Le jeu est plus difficile si les chercheurs ne peuvent pas parler.

Certaines cartes Handicap ne se prêtent pas à une partie coopérative... mais d'autres pourraient être inventées !



<p><b>Appuie ta langue contre ta joue et parle de cette manière</b></p> <p>Lors de ta description, tu ne peux employer qu'une seule voyelle (A, E, O, U ou I). exemple, avec la voyelle I (pour le mot vache) : <i>c'ist ini vichi</i>.</p> <p>Prends deux cartes. Choisis celle dont tu expliques les motifs et capture les objets illustrés sur la seconde carte. Le score valable est le moins bon score si on compare le score de celui qui écoute et prend et celui de celui qui parle et qui doit prendre les objets illustrés sur la seconde carte.</p> <p>Le joueur qui décrit mémorise les objets durant une minute avant que le signal du tour ne soit donné. Il décrit ensuite de mémoire ce qu'il a vu ou retenu.</p>	<p>Pose le couvercle de la boîte sur ta tête et maintiens-le en équilibre durant tes explications. S'il tombe, interromps ta description et repositionne-le correctement avec de la reprendre.</p> <p>Tout en expliquant, tu dois attraper des motifs qui ne sont pas illustrés sur la carte. Le score valable est le moins bon score si on compare le score de celui qui écoute et prend et celui de celui qui parle et qui doit prendre des objets non illustrés sur sa carte.</p> <p>Les choses visibles sur la carte ne peuvent pas être nommées par leur nom. Exemple : interdiction de dire VACHE si une vache est illustrée.</p> <p>Un second joueur explique en même temps que celui qui décrit... mais peut raconter des mensonges</p>	<p>Intercalle le mot « schnapps » entre chaque mot que tu prononces</p> <p>Plante deux doigts dans ta bouche et parle avec ce handicap.</p> <p>Durant tes explications, tu dois parler avec la langue tirée.</p> <p>Un second joueur cherche en même temps que celui qui doit chercher et tente d'attraper les cartes avant lui. Il ne peut prendre et placer devant lui plus que 8 objets.</p>
---	---	---



<p><b>Le joueur qui explique doit sautiller sur une jambe en tournant autour de la table.</b></p>	<p>Avant le début du tour, un joueur retourne 5 cartes. Chacun peut bien voir quels sont les objets qui ont été retournés. A tout moment, ces cartes peuvent être retournées... mais si elles ne sont pas prises, il faut les repositionner face cachée.</p>	<p><b>Celui qui décrit, doit chanter ses explications</b></p>
<p><b>Tu ne peux nommer aucune couleur</b></p>	<p><b>Tu ne peux utiliser que 5 mots pour décrire un motif. Compte sur les doigts</b></p>	<p><b>Tu ne peux utiliser aucun adjectif numéral. Les articles UN et UNE sont cependant autorisés</b></p>
<p>Total</p>	<p>7,00</p>	

Date Tva N° pièce Article Description

28/08/2013 21 13-0142329 0013592 OKAPI PAPO