

Serpentina



**pour 2 à 5 joueurs
à partir de 4 ans
durée d'une partie:
environ 15 mn**

Serpentina

Contenu

50 cartes
1 règle du jeu



Tête



Corps



Queue

But du jeu

Tous les joueurs essaient de former des serpents.
Un serpent doit toujours avoir : une tête, au moins un corps et une queue. Le joueur qui a réussi à en former le plus est déclaré vainqueur.

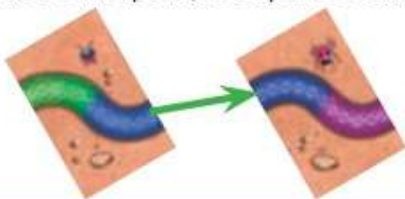
Préparation

On choisit un joueur au hasard, qui va bien mélanger toutes les cartes et les poser, faces cachées, en éventail sur la table. Ensuite, il choisit une carte au hasard et la pose, face visible, au milieu de la table.

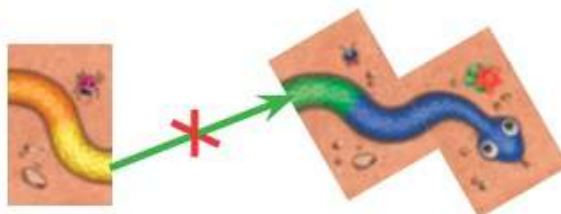


Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chacun choisit et retire une carte de l'éventail puis, si c'est possible, la pose face visible, à la suite d'une carte déjà retournée. 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 des autres serpents.



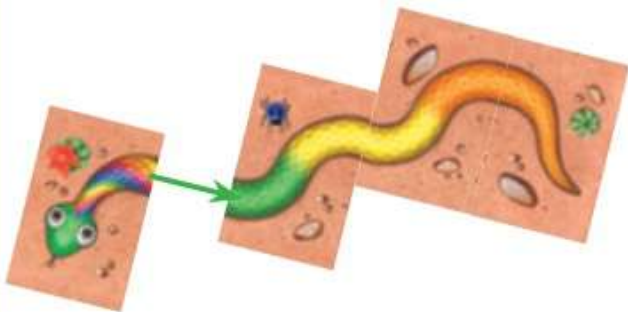
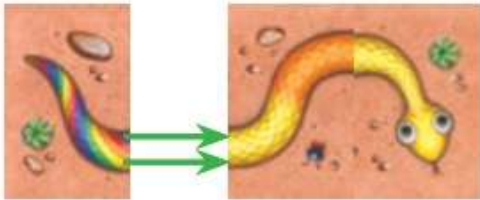
Une carte qui est retirée de l'éventail peut être posée, si les couleurs correspondent, à la suite d'un serpent pour le prolonger. Un serpent peut être prolongé des deux côtés. Si un serpent a déjà une tête ou une queue, on ne peut alors le prolonger que d'un côté.



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 soient complétés.

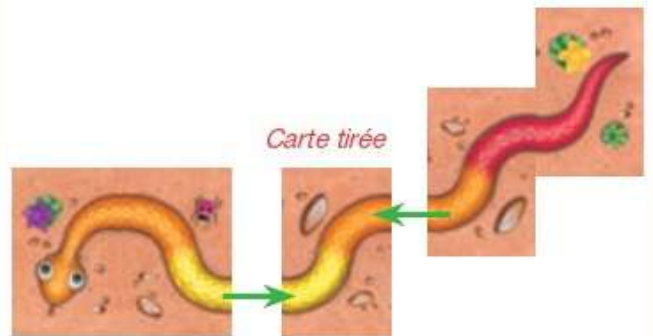
Les cartes « Joker »

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 2 serpents incomplets

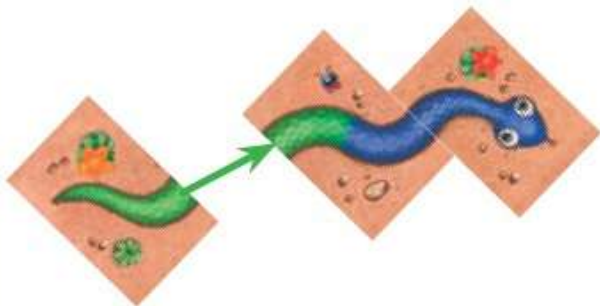
Un joueur peut réunir deux serpents incomplets s'il tire une carte dont les couleurs correspondent aux deux parties de ces serpents (il place ce serpent devant lui).



Des serpents incomplets ne peuvent être réunis qu'avec une carte qui vient d'être tirée : on ne peut pas réunir des serpents avec une carte qui est déjà retournée sur la table.

Serpent complet !

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



Lorsqu'un joueur termine un serpent, soit en posant la tête, soit en posant la queue, soit en réunissant 2 demi-serpents, il le prend ce serpent et le place devant lui.



Fin du jeu

La partie se termine lorsque la dernière carte de l'éventail a été tirée. Si le joueur peut, grâce à la dernière carte, réunir ou compléter un serpent, il le place 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 plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, est déclaré vainqueur celui d'entre eux qui a le serpent le plus long.

Auteur :

Brigitte Pokornik

Illustrateur :

Oliver Freudenreich



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com