

Serpentina



2



9



16



23



30



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.

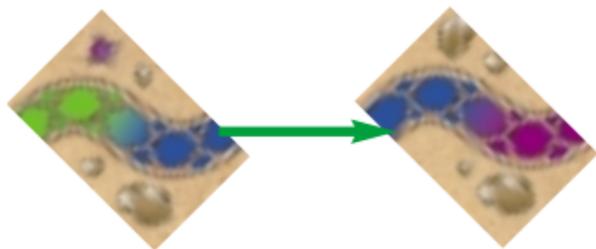
PRÉPARATION DU JEU

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.

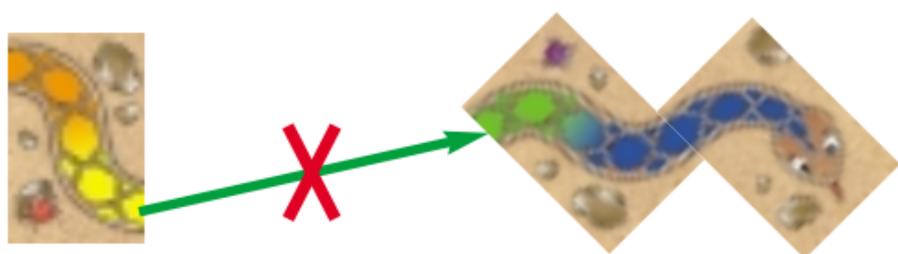


DÉROULEMENT DU JEU

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.



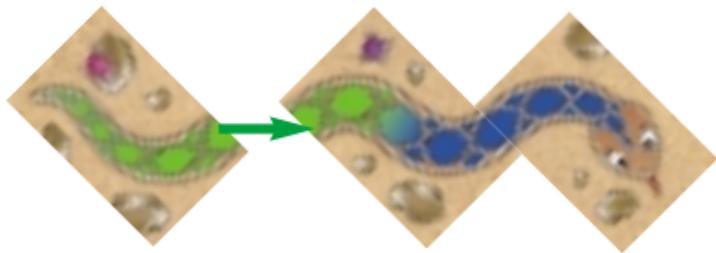
Une carte qui est retirée de l'éventail peut être posée, si les couleurs correspondent, à la suite d'un serpent pour le prolonger. Un serpent peut être prolongé des deux côtés. Evidemment si un serpent a déjà une tête ou une queue, on peut alors le prolonger que d'un côté ou pas du tout.



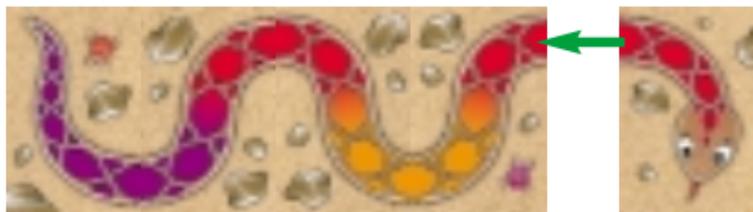
Un serpent qui n'a pas de tête ou pas de queue, est un serpent incomplet ! Les serpents incomplets restent sur la table jusqu'à ce qu'ils puissent être complétés.

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.

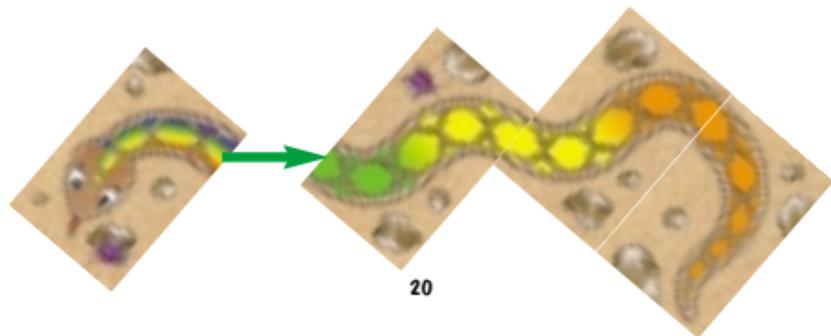
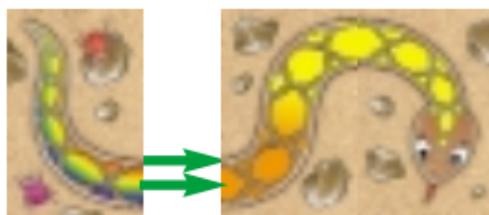


Lorsqu'un joueur pose une carte, dont les couleurs correspondent, et qu'ainsi il complète un serpent, soit en posant une tête, soit en posant une queue, il peut alors poser ce serpent devant lui.



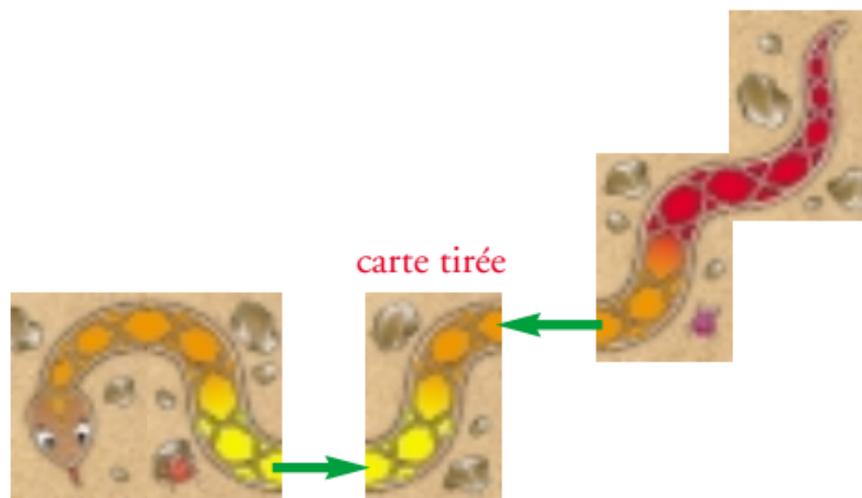
Les cartes « Joker »

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



Serpentina



von Brigitte Pokornik

Spieler: 2 - 5

Inhalt: 50 Spielkarten

Alter: ab 4 Jahren

1 Spielanleitung

Dauer: ca. 15 Minuten



Schlangen-
kopf



Schlangen-
mittelteil



Schlangen-
schwanz

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen, möglichst lange Regenbogenschlangen zu bilden. Eine Schlange besteht immer aus einem Kopf, mindestens einem Mittelteil und einem Schwanz. Der Spieler, der die meisten und längsten Schlangen bilden kann, hat gewonnen.

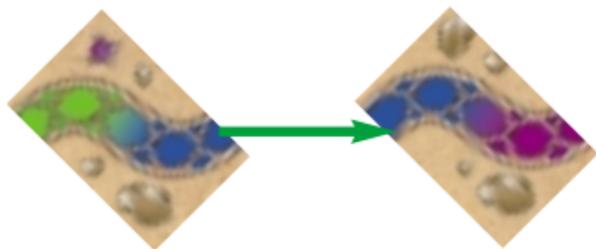
SPIELVORBEREITUNG

Ein beliebiger Spieler mischt verdeckt alle Karten und legt sie fächerförmig auf den Tisch. Danach zieht er eine Karte aus dem Fächer und legt diese offen in die Tischmitte.

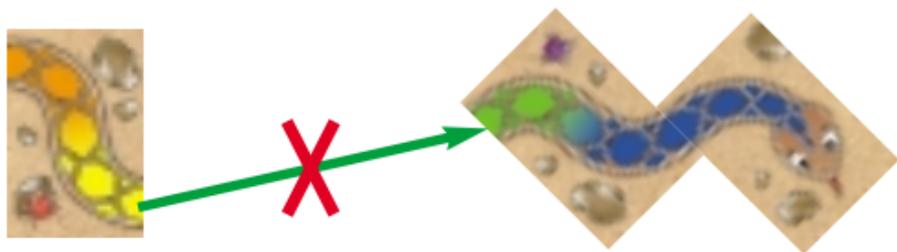


SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte aus dem Fächer und legt sie so an eine Karte in der Tischmitte, daß die Farben zusammenpassen. Dabei kann die Karte auch gedreht werden. Wenn zwei Karten farblich zusammenpassen, entsteht eine Schlange.



Zieht ein Spieler eine Karte aus dem Fächer, die nicht an eine andere Karte in der Tischmitte oder an eine vorhandene Schlange angelegt werden kann, wird diese Karte einzeln offen in die Tischmitte gelegt.



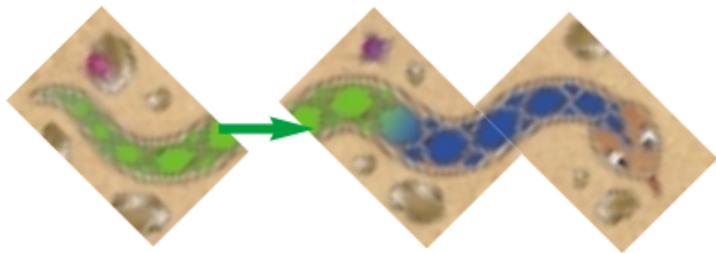
Eine Karte, die aus dem Fächer gezogen wird, kann an vorhandene Schlangen angelegt werden, um diese zu verlängern. Eine Schlange kann zu beiden Seiten verlängert werden. Wurde jedoch bereits ein Schlangenkopf oder ein Schlangenschwanz angelegt, kann nur in eine Richtung verlängert werden oder gar nicht.



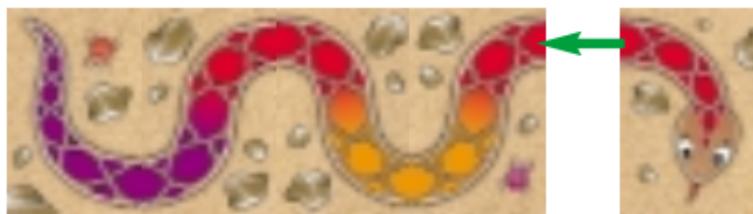
Eine Schlange ohne Kopf oder ohne Schwanz ist eine unvollständige Schlange. Unvollständige Schlangen bleiben in der Tischmitte liegen, bis sie vollendet werden können.

Eine vollständige Regenbogenschlange

Eine vollständige Schlange besteht immer aus einem Kopf, einem Schwanz und mindestens einem Mittelteil. In einer vollständigen Regenbogenschlange müssen nicht alle Farben vorhanden sein.

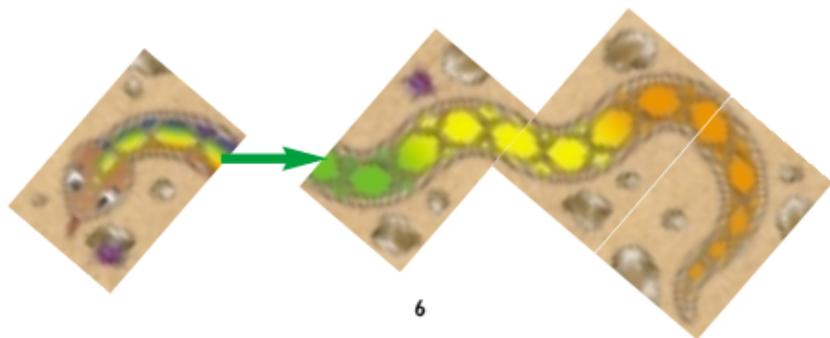
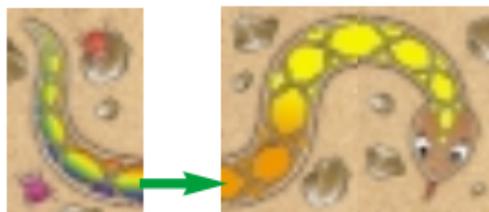


Wer eine Schlange vervollständigen kann, also einen farblich passenden Schlangenkopf oder Schlangenschwanz anlegt, darf die Schlange aus der Tischmitte nehmen und vor sich ablegen.



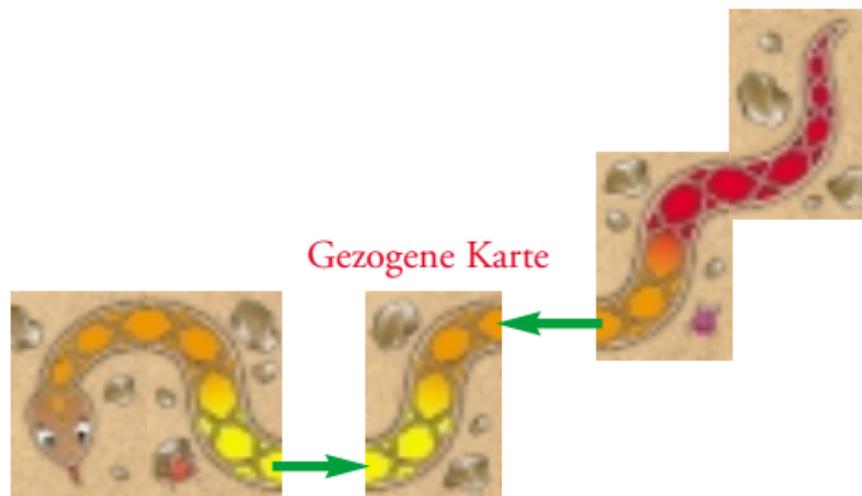
Joker

Der Schlangenkopf und der Schlangenschwanz mit den Regenbogenfarben sind Joker. Sie dürfen an jedes Mittelteil einer Schlange angelegt werden.



Zusammenlegen

Liegen auf dem Tisch mehrere unvollständige Schlangen, dann kann ein Spieler, der **eine passende Karte** aus dem Fächer gezogen hat, zwei davon zu einer vollständigen Schlange vereinigen. Der Spieler darf die so zusammengesetzte Regenbogenschlange zu sich nehmen.



Ein Spieler darf nur dann zwei unvollständige Schlangen aus der Tischmitte vereinigen, wenn er die gerade gezogene Karte dazu benutzt. Es ist nicht erlaubt, ohne eine gezogene passende Karte eine Schlange zu vereinigen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte aus dem Fächer gezogen wurde. Kann ein Spieler mit der letzten Karte noch eine Schlange vervollständigen, darf er die Schlange zu sich nehmen. Jetzt werden die einzelnen Karten gezählt, die vor jedem Spieler liegen. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten besitzt.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten gesammelt, dann hat der Spieler gewonnen, der die längste Schlange besitzt.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



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.

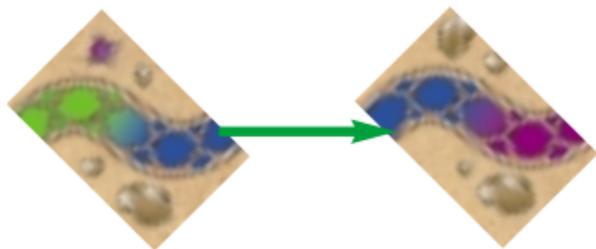
PRÉPARATION DU JEU

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.

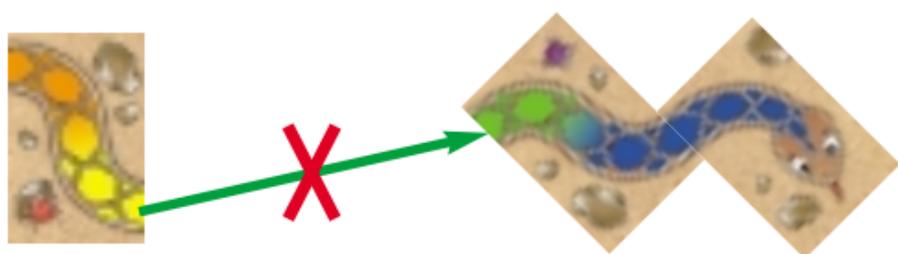


DÉROULEMENT DU JEU

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.



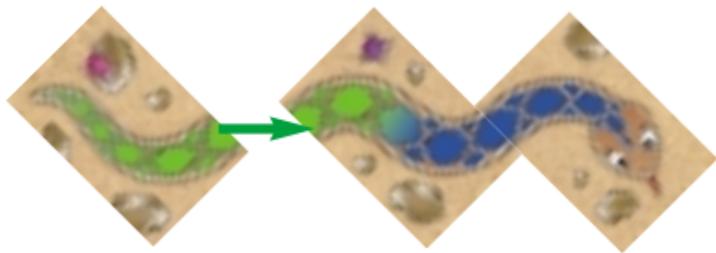
Une carte qui est retirée de l'éventail peut être posée, si les couleurs correspondent, à la suite d'un serpent pour le prolonger. Un serpent peut être prolongé des deux côtés. Evidemment si un serpent a déjà une tête ou une queue, on peut alors le prolonger que d'un côté ou pas du tout.



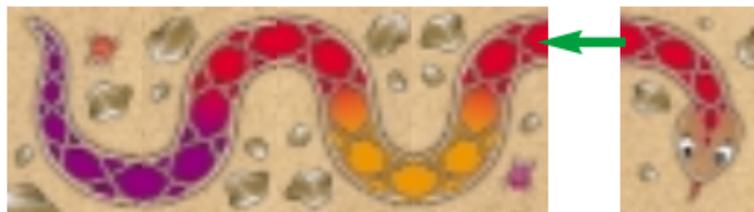
Un serpent qui n'a pas de tête ou pas de queue, est un serpent incomplet ! Les serpents incomplets restent sur la table jusqu'à ce qu'ils puissent être complétés.

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.

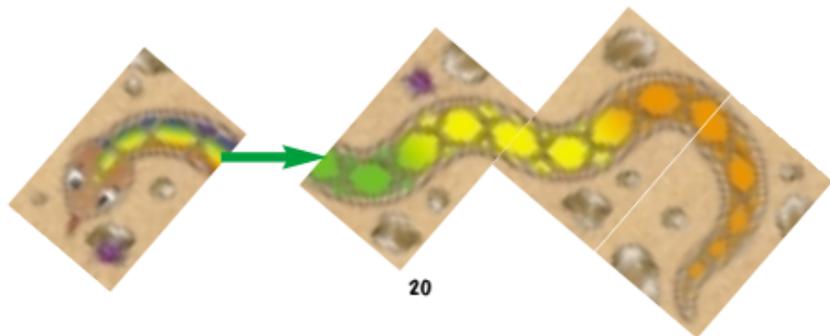
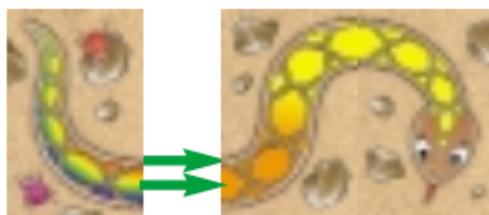


Lorsqu'un joueur pose une carte, dont les couleurs correspondent, et qu'ainsi il complète un serpent, soit en posant une tête, soit en posant une queue, il peut alors poser ce serpent devant lui.



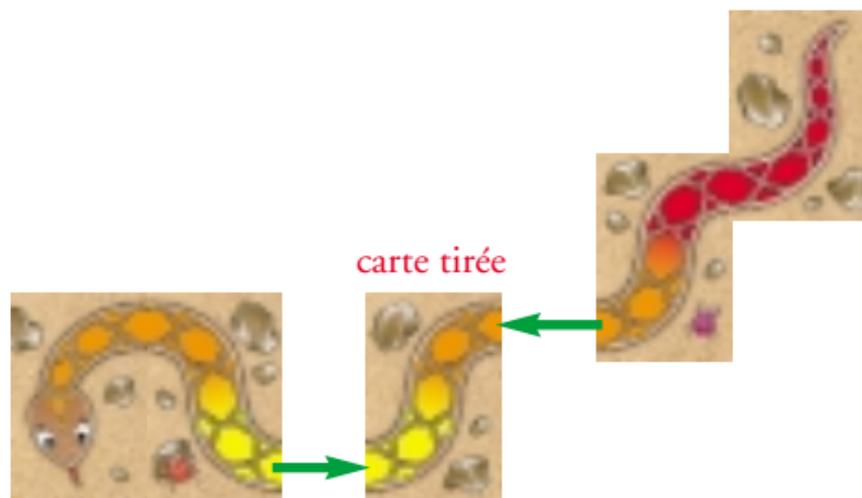
Les cartes « Joker »

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