

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



SNORTA

par Chris Childs et Tony Richardson

Joueurs: 3 - 6 personnes

Âge: 6 ans

Durée: environ 20 minutes

Contenu

85 Cartes



12 animaux différents (chacun sept fois) et une carte spéciale avec un point d'interrogation.

12 cartes son



Point d'interrogation à l'arrière de chacun des 12 animaux.

LE JEU

Chaque joueur a son "cri d'animal". Pierre a tiré le chat et a choisi "miaou".

Anna a décidé le coq et a opté pour "cocorico".

Pendant le jeu, chaque joueur à son tour retourne une carte devant lui.

Lorsque deux joueurs ont des animaux identiques, les deux joueurs doivent le plus rapidement possible imiter le « cri d'animal » de l'autre.

Le perdant doit prendre les cartes du joueur gagnant et les ajouter à sa pile face cachée.

Un tour se termine quand un joueur n'a plus de cartes; ce joueur obtient zéro Points.

Tous les autres joueurs reçoivent des points négatifs.

Celui qui a le plus de points négatifs gagne.

PRÉPARATION

Les 12 cartes son avec le point d'interrogation sur le dos sont mélangées. Chacun leur tour les joueurs reçoivent une carte son. Il le montre à ses coéquipiers et fait le cri qui correspond à l'animal sur sa carte.

Alors tout le monde met sa carte avec le point d'interrogation face visible à côté de lui. Les cartes son restantes sont mis face cachée sur le côté.

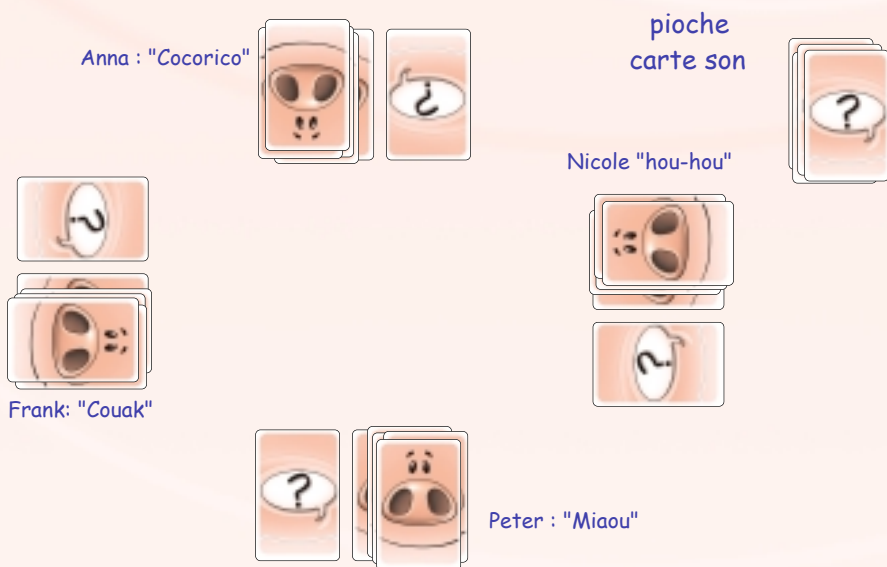
Remarque: Le cri imité par le joueur doit correspondre à l'animal sur la carte, mais le joueur a une certaine marge de manœuvre. Un joueur peut, pour le chien, faire simplement "wouaf-wouaf" ou "Wouaf" ou même faire des grognements, aboiements ou japper. Tout le monde a son imitation du "cri d'animal" qu'on a besoin de se rappeler les joueurs et d'imiter sous cette forme plus tard.

Lorsqu'il y a 4 - 6 joueurs, on joue avec toutes les 85 cartes.

Lorsqu'il y a 3 joueurs, on ne joue qu'avec deux espèces (= 14 cartes), mais pas le porc, les autres cartes son triées et placées dans la boîte. La carte spéciale reste en jeu.

Les cartes doivent être mélangées et distribuées aux joueurs.

Si certains joueurs reçoivent une carte plus que d'autres, ce n'est pas grave. Chaque joueur met les cartes reçues sans les regarder en pile face vers le bas devant lui.



Exemple d'une partie avec quatre personnes: Chaque joueur a ses cartes à jouer dans une pile face vers le bas et le visage de la carte son à côté de lui. Frank a une carte son avec une grenouille. le bruit de Frank est (tout à fait réaliste) "Quooak". Nicole a une carte son avec un hibou. Son propre son est "hou-hou". Le son de Anna est "Cocorico" et son Peter est "miaou".

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, le joueur prend la carte du dessus de la pile face cachée, il se présente et met la carte face visible sur la table.

Important:

Pour donner un avantage, le joueur doit retourner la carte avec le côté ouvert vers l'avant.

Plus vite il retourne la carte, le plus vite il voit la carte.

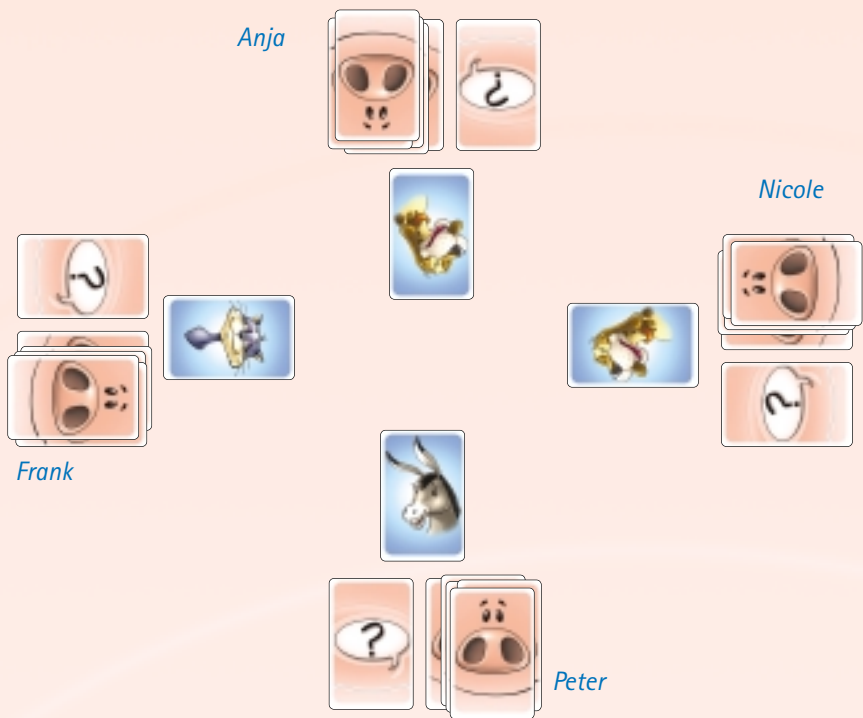


Chacun son tour, les joueurs retourne la carte au sommet de sa pioche et la pose face visible sur la table. un joueur et a une carte face vers le haut devant lui, puis il place la carte sur la carte face visible devant lui. Chaque joueur va ainsi avoir devant lui une pile face cachée et une autre face visible.

Exemple: Frank a une vache déjà en place. Maintenant, il retourne un serpent. Le Serpent, est posé sur la vache.

Lorsque deux animaux du même type apparaissent devant deux joueurs, ceux-ci (et uniquement ces 2 joueurs) doivent imiter le cri de l'animal de l'autre joueur aussi rapidement 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.



Exemple: Nicole retourne un chien. Comme Anna a aussi un chien devant elle, Nicole doit imiter le cri de Anna et Anna celui de Nicole le plus rapidement possible. Anna réagit plus vite que Nicole et crie "Hou-hou". Nicole prend donc la pile des animaux face visible qui est devant elle et également celle d'Anna et ajoute ces cartes à sa pioche. Par la suite, Nicole continue le jeu en prenant les cartes de la pioche.

LA CARTE SPÉCIALE

Si un joueur retourne la carte spéciale (situé dans un la pile face vers le bas), le jeu est brièvement interrompu. Le joueur en question met sa carte son, qu'il a reçu au début du jeu, sous la pile des carte son et prend la carte du dessus de la pile. Il imite le cri de l'animal sur la nouvelle carte. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte spéciale reste sur la pile face visible et sera cachéepar une autre carte.

FIN D'UN TOUR

Un tour se termine immédiatement quand un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche. Ce joueur obtient zéro point. Tous les autres joueurs reçoivent des points de pénalité pour les cartes dans leurs piles cachées, à savoir

- pour chaque carte de porc deux points négatifs
- pour toute autre carte animal un point négatif
- pour la carte spéciale quatre points négatifs

Les points sont inscrits sur une feuille. Le joueur avec le plus de points mélange les cartes et les redistribue de manière uniforme à tous les joueurs. Les cartes son sont également mélangées. Chaque joueur obtient une nouvelle carte son et imite son animal. Ensuite, un nouveau tour peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine à la fin du troisième tour. Les points négatifs pour les trois tours sont additionnés pour chaque joueur. Celui qui a le plus petit nombre de points de pénalité a gagné.



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

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





SNORTA!

DELUXE

Contenu de la boîte :

- ♣ 97 cartes SNORTA!® – 8 cartes pour chacun des 12 animaux et une carte Échange
- ♣ 12 animaux SNORTA!® – âne, canard, chat, chien, cochon, coq, grenouille, hibou, mouton, serpent, souris et vache
- ♣ 8 granges SNORTA!®
- ♣ 1 sac de pioche
- ♣ 1 règle du jeu

But du jeu de SNORTA!®

Dans le jeu SNORTA!®, les joueurs jouent rapidement des cartes animaux. Si les cartes jouées forment une paire (c'est à dire que les animaux représentés sur les cartes sont de la même espèce), les joueurs concernés s'affrontent quant à savoir qui réussira à pousser le cri de l'animal caché de l'adversaire en premier. Le premier joueur qui réussit à se défausser de toutes les cartes qu'il a en main remporte la partie de SNORTA!®

Préparation du jeu

Les joueurs choisissent un donneur.
Rôle du donneur —

- ♣ Il place une grange en face de chaque joueur.
- ♣ Il place les 12 animaux dans le sac de pioche.
- ♣ Il fait passer le sac de pioche de joueur en joueur jusqu'à ce que chacun ait pris un animal, sans regarder à l'intérieur du sac. L'animal de chaque joueur doit être exposé sur la table à côté de la grange du joueur.
- ♣ Le donneur bat les cartes animaux (sans oublier la carte Échange) et

distribue toutes les cartes, face cachée, de sorte que chaque joueur, donneur compris, ait le même nombre de cartes. Toute carte restante ne sera pas utilisée dans la partie

7-8 joueurs : utiliser les 12 jeux de cartes animaux.

5-6 joueurs : retirer un jeu de cartes animaux (8 cartes avec la même espèce animale).

4 joueurs : retirer deux jeux de cartes animaux.

Tour de chauffe

Le Tour de chauffe a pour but d'aider chaque joueur à bien enregistrer les cris d'animaux des autres joueurs. En effet, les joueurs seront peut-être amenés à se remémorer ces cris d'animaux au cours de la partie.

1. Chacun à leur tour (en commençant par le donneur), les joueurs poussent leur cri d'animal.
2. Tous les joueurs placent leur grange au dessus de leur animal de sorte qu'il soit à l'abri du regard des autres joueurs.
3. Chaque joueur répète le cri d'animal caché dans sa grange.

Déroulement du jeu

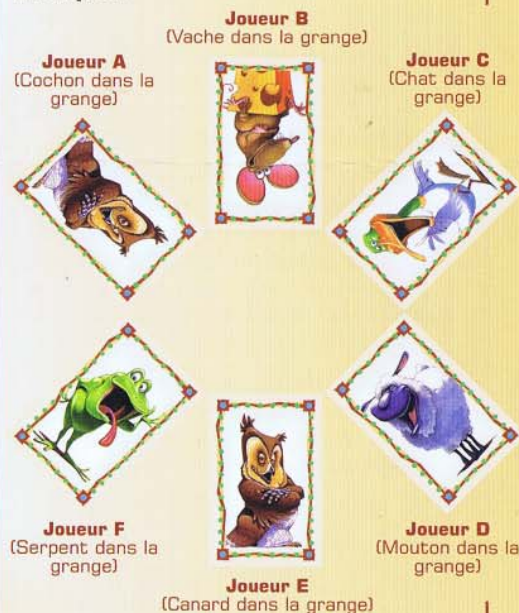
1. Chaque joueur ramasse les cartes qui lui ont été distribuées et les prend dans une seule main, face cachée. Ces cartes deviennent les "cartes en main" du joueur.
2. Chacun à leur tour, les joueurs retournent la carte du dessus de leurs "cartes en main", face visible, sur la table. (Le donneur entame la partie et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.)

Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, chaque joueur crée une pile de "cartes sur table".

Les joueurs peuvent uniquement jouer des cartes sur le dessus de leur propre pile de "cartes sur table".

La pile de "cartes sur table" de chaque joueur doit se situer sur la table de sorte qu'elle soit clairement exposée aux autres joueurs.

Exemple :



3. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une carte jouée forme une paire avec une carte située sur le dessus de la pile de "cartes sur table" d'un autre joueur. Dès qu'une paire est repérée, tous les joueurs arrêtent de jouer des cartes.
4. Lorsque qu'une paire est repérée, les deux joueurs possédant les cartes qui se correspondent s'affrontent : chacun doit tenter de réussir à pousser le cri de l'animal

caché de l'autre en premier. Le cri poussé doit être le même que celui attribué à l'animal par son propriétaire lors du "Tour de chauffe".

Voir exemple : Le joueur A, qui possède un cochon dans la grange, joue une carte avec un hibou représenté dessus. Le joueur E, qui possède un canard dans la grange, a déjà une carte avec un hibou posée sur le dessus de sa pile de "cartes sur table". Comme les cartes des joueurs A et E forment une paire, le joueur A doit crier "coin coin" avant que le joueur E ne crie "groin groin".

Il est important de noter que chacun des deux joueurs (dont les cartes se correspondent) doit pousser le cri de l'animal situé dans la grange de l'autre et non celui de l'animal représenté sur les cartes formant une paire.

5. Le premier des deux joueurs (dont les cartes se correspondent) qui réussit à pousser le cri de l'animal caché de son adversaire remporte ce duel de paire.

Si un joueur pousse le cri du mauvais animal, il doit essayer de deviner le bon animal en continuant de pousser des cris d'animaux. Le joueur ne reçoit aucune pénalité s'il pousse le cri du mauvais animal.

Les joueurs qui ne sont pas concernés par la paire n'ont pas le droit de pousser des cris d'animaux quels qu'ils soient.

6. Le joueur qui remporte le duel de paire donne toutes ses "cartes sur table" à l'autre joueur concerné par la paire. Ce dernier prend les cartes et ramasse également ses propres "cartes sur table" et ajoute les deux piles de cartes, face cachée, en dessous de ses "cartes en main".
7. Le jeu se poursuit ensuite avec le joueur situé à la gauche de la dernière personne ayant joué une carte. Toutes les autres "cartes sur table" restent sur la table et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Carte Échange

Il y a une carte Échange dans le jeu. Quand un joueur retourne cette carte, il doit sélectionner un nouvel animal dans le sac de pioche et remet son ancien animal dans le sac. Le joueur doit pousser le cri de son nouvel animal et il place la figurine dans la grange. Les adversaires doivent essayer de garder en mémoire le cri du nouvel animal de ce joueur et le jeu continue.



Remporter la partie

Le premier joueur qui ne possède plus aucune "carte en main" remporte la partie de SNORTA!®, peu importe le nombre de "cartes sur table" qu'il lui reste.

Remarques :

1. Chaque carte doit être retournée vers l'extérieur de sorte que tous les joueurs voient l'animal sur la carte en même temps, y compris la personne qui a joué la carte.
2. La vitesse à laquelle les joueurs jouent les cartes leur permet de contrôler la vitesse du jeu. Plus le rythme est rapide, plus le jeu est amusant !
3. Une fois le jeu commencé, un joueur ne peut en aucun cas révéler l'animal situé dans sa grange, même si un autre joueur le lui demande.
4. Lorsqu'une paire est en jeu, les joueurs concernés doivent pousser exactement le même cri que celui attribué à l'animal par son propriétaire. Toutefois, pour simplifier le jeu, les joueurs peuvent être autorisés à pousser simplement un cri qui correspond à l'animal dans la grange. Par exemple, le cri du chien peut être "wouf wouf" ou "ouah ouah".

5. Si une paire est manquée et qu'une troisième carte dont l'animal correspond également est jouée, seule la première paire est autorisée. Chacun des deux joueurs concernés par cette paire tente alors de réussir à pousser le cri de l'animal de l'autre en premier.
6. Comme il arrive que les joueurs repèrent une paire alors que des cartes supplémentaires ont été jouées, il est possible que plusieurs paires soient en jeu au même moment.
7. Si un joueur joue la dernière carte de ses "cartes en main" et que cette carte forme une paire avec une autre carte, il doit gagner le duel de paire qui en résulte pour remporter la partie.

Version Junior

Pour permettre à de plus jeunes joueurs de jouer à SNORTA!®, il suffit de laisser les animaux à l'extérieur des granges. Ainsi, lorsque qu'un joueur voit qu'une de ses cartes animaux forme une paire avec celle d'un autre joueur, il regarde l'animal en face du joueur à la carte correspondante et pousse le cri de cet animal.

Version Famille

Lorsqu'il y a des différences d'âges ou de niveaux significatives entre les joueurs, on recouvre certains animaux avec les granges et pas les autres. Ainsi, les animaux des joueurs débutants restent dans la grange, tandis que ceux des joueurs expérimentés restent à l'extérieur.