Si vous êtes un Humain (ou la Mangouste) et que vous avez donné la bonne réponse :

Vous marquez 1 point pour chaque joueur ayant donné la bonne réponse (y compris vous-même).

Si vous êtes un Humain (ou la Mangouste) et que vous avez donné la mauvaise réponse :

Vous ne marquez aucun point.

Si vous êtes un Serpent :

Vous marquez 1 point par mauvaise réponse.

EXEMPLE

La bonne réponse était B.

Deux joueurs avaient la bonne réponse et marquent 2 points chacun.

Deux autres joueurs se sont trompés. Ils ne marquent aucun point.

Mais les Serpents, eux, marquent 2 points chacun.



MANCHE SUIVANTE

Notez les scores de chaque joueur puis remélangez les tuiles Personnage et redistribuez-les. L'animateur prend une nouvelle carte Question, et la deuxième manche commence.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur qui a le plus de points à l'issue des six manches remporte la partie. En cas d'égalité, disputez une brève partie de pierre, feuille, ssserpents.

Contenu :

- 120 cartes
- 8 tuiles Personnage
- 32 jetons Réponse
- 1 pion Mangouste
- 1 bloc de score

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement ! Données et adresse à conserver. 04-2022

© bigpotato.com

@bigpotatogames

Adaptation et distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F 62930-Wimereux-France
www.gigamic.com

SNAKESSs

RÈGLES DU JEU

Phil Walker-Harding
Ben Drummond

Traducteur :
Antoine Prono

12+ | 4 à 8

BUT DU JEU

Remporter le plus de points en six manches.
Vous gagnez des points en répondant aux questions ou en persuadant les autres joueurs de choisir une mauvaise réponse si vous êtes un serpent.

MISE EN PLACE

Marquez le nom de chaque joueur sur la feuille de score.
Donnez ensuite à chacun un set de 4 jetons Réponse : A, B, C, et Serpent.



Ensuite, prenez le nombre de tuiles Personnage requis en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau.

Rangez les tuiles non utilisées

Tuiles Personnage



Nombre de joueurs	4	5	6	7	8
Humains	2	2	2	3	3
Serpents	2	2	3	3	4
Mangouste de la Vérité	0	1	1	1	1

DISTRIBUTION DES TUILES

Au début de chaque manche, mélangez les tuiles Personnage et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur consulte secrètement la tuile qu'il a reçue.



IMPORTANT

À moins d'être la Mangouste, ne révélez JAMAIS votre tuile Personnage ! Cela gâcherait le jeu.

LA MANGOUSTE DE LA VÉRITÉ

Si vous avez reçu la tuile de la Mangouste de la Vérité, révélez-la immédiatement et placez le pion correspondant devant vous.

La Mangouste n'a pas de pouvoir spécial, mais au moins, tout le monde sait que ce n'est PAS un serpent !! Vous pouvez donc toujours lui faire confiance.



QUESTIONS

Tirez au sort un joueur qui sera l'animateur (pas d'inquiétude, il jouera comme tout le monde.)
L'animateur doit lire une carte Question à voix haute, puis la placer sur la table, sans jamais révéler la réponse qui se trouve au verso (attention, en lisant la carte, de ne pas montrer le verso aux autres joueurs !).

Ensuite, l'animateur donne la séquence suivante à voix haute.
Il est très important que tous les joueurs s'efforcent de la respecter !

1. Tout le monde ferme les yeux. Avant de fermer les yeux, l'animateur met sa main sur la carte Question.
2. L'animateur retourne la carte Question pour dévoiler la réponse, toujours sans ouvrir les yeux.
3. L'animateur appelle les serpents : « Serpents, ouvrez les yeux ! » (s'il est lui-même un serpent, l'animateur ouvre les yeux).
4. Les serpents ont 5 secondes pour regarder la réponse affichée, après quoi l'animateur annonce « Serpents, fermez les yeux ! »
5. L'animateur retourne la carte Question face visible puis demande à tous les joueurs de rouvrir les yeux.

Les serpents connaissent maintenant la bonne réponse, et ont pu identifier les autres serpents.

À présent, il s'agit d'induire les autres joueurs en erreur !

DISCUSSION

Lancez un chrono de 2 minutes.
Tous les joueurs peuvent discuter de la question et de la réponse à y apporter.

Seulement, attention !
Des serpents rôdent dans la savane (ou autour de la table).
Leur mission est d'amener les autres joueurs à se tromper.



CHOISISSEZ VOTRE RÉPONSE

Lorsque les 2 minutes sont écoulées, chaque joueur choisit le jeton Réponse qui correspond à la réponse qu'il veut donner (A, B ou C) et le joue face cachée. Si vous êtes un serpent, vous devez jouer votre jeton Serpent face cachée.

Révélez maintenant les jetons, puis retournez la carte Question pour connaître la bonne réponse.