

Une course au cœur du bush australien

KANG-A-ROO



Un jeu de cartes rapide
de Reiner Knizia pour 3 à 6 joueurs dès 4 ans

Jeu Piatnik No 792298

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria



Collectionne les marsupiaux boxeurs et insolents! Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous du bush australien remporte la partie. Mais attention: les autres joueurs peuvent vite te piquer tes kangourous si tu n'as pas la bonne carte en main.

Contenu:

- 55 cartes kangourou
(5 x 11 de couleurs différentes)
- 11 figurines kangourou
- 1 règle du jeu



Préparation:

- Placer tous les kangourous au milieu de la table.
- Bien mélanger les cartes. Chaque joueur en reçoit 5 qu'il peut regarder.
- 5 autres cartes sont mises de côté – face cachée – elles ne serviront pas.
- Les cartes restantes sont posées en pile – face cachée – au milieu de la table.

Déroulement de la partie:

On désigne un joueur qui commence. On joue ensuite dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour choisit une carte kangourou qu'il a en main et la pose – face visible – au milieu de la table. Il annonce ensuite à voix haute la couleur du kangourou représenté sur la carte et prend la figurine kangourou de cette couleur et la place devant lui. S'il n'y a plus de kangourou de cette couleur au milieu de la table, le joueur prend le kangourou de la couleur correspondante chez le joueur qui le possède, et le place devant lui.



piatnik.com

Cette manière de faire n'est cependant possible que si l'autre joueur ne peut pas défendre son kangourou avec une carte adéquate (cf. «Défendre les kangourous»).

Dès qu'une carte a été jouée, on en tire une nouvelle dans la pioche, afin que l'on ait toujours 5 cartes en main. S'il n'y a plus de cartes sur la table, les joueurs n'en piochent tout simplement pas et la partie continue.

Après avoir pioché une carte, le tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant. Il choisit une carte kangourou de sa main, il la pose au milieu de la table, annonce la couleur du kangourou sur sa carte, et ainsi de suite.

Défendre les kangourous:

Si le kangourou convoité est en possession d'un joueur, celui-ci n'est pas obligé de donner sa figurine kangourou: il peut prendre une carte de sa main représentant un kangourou de la même couleur et la poser sur la table pour «défendre» son kangourou. Le joueur dont c'est le tour peut cependant poser une autre carte kangourou de la même couleur pour récupérer le kangourou, etc. **Ne pas oublier:** ici aussi, une nouvelle carte kangourou doit être tirée à chaque fois qu'une carte kangourou est jouée.

Fin de la partie:

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur a joué sa dernière carte kangourou. Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous remporte la partie!

Remarque:

Il est conseillé de jouer plusieurs parties les unes après les autres et de noter le nombre de kangourous collectionnés après chaque partie. Le gagnant est alors le joueur ayant attrapé un total de 11 kangourous. En cas d'égalité, on joue une nouvelle partie pour départager les vainqueurs.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments.
Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.

Tu as des questions ou des suggestions à propos de «Kang-a-Roo»? Alors écris-nous à:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



piatnik.com