

# SSSNAKE

**Spielregel** 2-4

**Set of rules** 5-7

**Règle du jeu** 8-10

**Spelregels** 11-13

**Regolamento del gioco** 14-16

**Reglas del juego** 17-19

**Spelregel** 20-22

**Spilleregler** 23-25

**Spilleregler** 26-28

**Pelisääntö** 29-31



## UN INEXTRICABLE ENCHEVÊTREMENT DE SERPENTS, POUR 2 À 4 JOUEURS

d'après B. & B. Micksch

Vous aussi, vous succomberez à la fascination de Sssnake et obéirez à son pouvoir. Quel joueur parviendra à compléter son serpent favori malgré les essais de diversion des autres joueurs? Une conjuration entre les serpents va sûrement mettre du sel dans cette amusante partie de Sssnake.

Il vous suffit juste d'un peu de courage!

### Le contenu du jeu



4 grandes cartes de serpent  
et queue



8 cartes de 2 parties comprenant tête  
croisées de serpent



60 cartes de parties  
rectilignes de serpent



4 cartes de 2 parties  
courbées de serpent



48 cartes de parties  
courbées de serpent

Un dé spécial avec les faces:



## Le but du jeu

Le premier joueur qui réussit à relier la tête et la queue de son serpent gagne la partie.

## La préparation

Chaque joueur reçoit une grande carte de serpent. Réservez assez de place pour permettre la constitution du corps de votre serpent. Mélangez toutes les autres cartes et posez les, face cachée, au milieu de la table en plusieurs petites piles. Le joueur le plus jeune reçoit le dé et commence le jeu.

Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le déroulement

Lorsque vient son tour, le joueur lance le dé une fois et tire de la pioche le nombre de cartes indiqué par le dé. Selon le nombre de cartes tirées, le joueur doit compléter son serpent ou celui de son voisin de gauche. Lorsqu'un joueur parvient ainsi à relier la tête et la queue de son serpent, le jeu prend fin et le joueur est déclaré vainqueur.

## Le dé



Lorsque le dé indique un 1, le joueur tire une carte de la pile et l'ajoute au serpent de son voisin de gauche de telle sorte que le voisin puisse, par la suite, relier la tête et la queue de son serpent. S'il n'est pas possible d'ajouter la carte tirée au serpent du voisin, sans que cela ne compromette la constitution du serpent, le joueur reprend la carte. Il doit alors l'ajouter à son propre serpent. Si la carte ne peut toujours pas être utilisée, elle sort définitivement du jeu.



Lorsque le dé indique un 2, le joueur tire deux cartes de la pioche. Il en choisit une des deux et l'ajoute à son propre serpent. Il donne la deuxième carte à son voisin de gauche qui doit l'ajouter à son serpent. Si c'est impossible, le voisin de gauche redonne la carte au joueur qui est obligé de l'utiliser afin de compléter son propre serpent. Là encore, la carte est exclue du jeu si son utilisation empêche de relier, par la suite, la tête et la queue du serpent.



Lorsque le dé indique un 3, le joueur tire trois cartes de la pioche. Il choisit 2 cartes qu'il ajoute à son serpent et donne la carte restante à son voisin de gauche. Le voisin doit utiliser cette carte pour compléter son serpent. S'il ne peut le faire sans risquer de ne plus pouvoir relier tête et queue par la suite, il a le droit de rendre la carte au joueur. Celui-ci est maintenant obligé d'utiliser cette carte. Si c'est impossible, la carte sort définitivement du jeu.

## Compléter les serpents

- Les principes suivant s'appliquent à l'utilisation des cartes pour compléter les serpents:
- Les cartes peuvent être posées à chaque extrémité du serpent.
  - Les cartes sont ajoutées au serpent à condition qu'il soit possible, compte tenu des cartes déjà posées, de relier la tête et la queue du serpent sans discontinuité par la suite.
  - Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée.
  - Les cartes qui ne peuvent pas être utilisées pour compléter un serpent sortent définitivement du jeu.

## La fin du jeu

Dès qu'un joueur a réussi à relier la tête et la queue de son serpent en utilisant toutes ses cartes, il est déclaré vainqueur.

## Particularité

Si toutes les cartes ont été utilisées avant qu'un des joueurs ait relié la tête et la queue de son serpent, le gagnant est le joueur qui aurait eu besoin du plus petit nombre de cartes pour terminer son serpent.

## Comptabilisation des points

On peut jouer plusieurs parties de Sssnake les unes à la suite des autres et comptabiliser les points à chaque fois. A la fin de chaque partie, chaque joueur reçoit autant de points négatifs qu'il lui manque de cartes pour compléter son serpent. Lors du dénombrement des cartes manquantes, on suppose que le joueur dispose des cartes optimales pour joindre la tête à la queue de son serpent.

