

# SNORTA

## Matériel

- 85 cartes de jeu

12 animaux différents (présents 7 fois chacun) et 1 carte spéciale avec 1 point d'interrogation.

- 12 cartes Cri avec, sur leur face, l'un des 12 animaux.

## Idée du jeu

Chaque joueur possède un "cri d'animal". Pierre a le chat et dira "Miaou", Annie a le coq, elle dira "Cocorico".

Au cours du jeu, chacun leur tour, les joueurs retournent une carte. Dès qu'il y a 2 animaux identiques devant les joueurs, ces deux joueurs doivent essayer de faire le cri de l'animal de l'autre le plus vite possible. Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, doit prendre les cartes retournées du vainqueur.

Une manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes, ce joueur a 0 point. Tous les autres joueurs perdent des points. Après 3 manches, le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

## Préparation du jeu

Les 12 cartes Cri avec le point d'interrogation au dos sont mélangées. On distribue une carte Cri à chaque joueur, qui la montre à ses adversaires et imite clairement le cri de l'animal correspondant. Ensuite, il pose sa carte face cachée (point d'interrogation visible) devant lui. Les cartes Cri restantes sont mises de côté faces cachées.

**Attention** : le cri qu'un joueur imite doit évidemment correspondre au dessin de l'animal qui se trouve sur sa carte. Le joueur a quand même un espace de liberté. Par exemple, s'il a le chien, il peut faire "ouaf-ouaf !" ou "Wuf" ou imiter tout autre son que l'animal pourrait faire. Chaque joueur a un "**cri d'animal personnel**" que les adversaires devront imiter de cette manière, plus tard dans la partie.

De 4 à 6 joueurs, on joue avec les 85 cartes.

A 3 joueurs, on retire 2 types d'animaux (= 14 cartes), mais pas les cochons, ni la carte spéciale. Les cartes retirées sont remises dans la boîte.

Les cartes restantes sont mélangées et distribuées une par une aux joueurs. Si certains joueurs ont une carte de plus, ce n'est pas grave. Chaque joueur pose ses cartes, sans les regarder, en une pile **face cachée** devant lui.

***Exemple de mise en place pour 4 joueurs** : chaque joueur a ses cartes en une pile face cachée devant lui et sa carte Cri, face cachée, à côté du paquet. Sur la carte de Cri de Franck, il y a une grenouille. Franck pousse son cri "Crôaaa". La carte Cri de Nicole est un hibou, elle cri "Hou-hou". Le cri d'Annie est "Cocorico" et celui de Pierre "Miaou".*

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour prend la carte supérieure de son paquet et la retourne face visible sur la table.

# SNORTA

## Matériel

- 85 cartes de jeu

12 animaux différents (présents 7 fois chacun) et 1 carte spéciale avec 1 point d'interrogation.

- 12 cartes Cri avec, sur leur face, l'un des 12 animaux.

## Idée du jeu

Chaque joueur possède un "cri d'animal". Pierre a le chat et dira "Miaou", Annie a le coq, elle dira "Cocorico".

Au cours du jeu, chacun leur tour, les joueurs retournent une carte. Dès qu'il y a 2 animaux identiques devant les joueurs, ces deux joueurs doivent essayer de faire le cri de l'animal de l'autre le plus vite possible. Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, doit prendre les cartes retournées du vainqueur.

Une manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes, ce joueur a 0 point. Tous les autres joueurs perdent des points. Après 3 manches, le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

## Préparation du jeu

Les 12 cartes Cri avec le point d'interrogation au dos sont mélangées. On distribue une carte Cri à chaque joueur, qui la montre à ses adversaires et imite clairement le cri de l'animal correspondant. Ensuite, il pose sa carte face cachée (point d'interrogation visible) devant lui. Les cartes Cri restantes sont mises de côté faces cachées.

**Attention** : le cri qu'un joueur imite doit évidemment correspondre au dessin de l'animal qui se trouve sur sa carte. Le joueur a quand même un espace de liberté. Par exemple, s'il a le chien, il peut faire "ouaf-ouaf !" ou "Wuf" ou imiter tout autre son que l'animal pourrait faire. Chaque joueur a un "**cri d'animal personnel**" que les adversaires devront imiter de cette manière, plus tard dans la partie.

De 4 à 6 joueurs, on joue avec les 85 cartes.

A 3 joueurs, on retire 2 types d'animaux (= 14 cartes), mais pas les cochons, ni la carte spéciale. Les cartes retirées sont remises dans la boîte.

Les cartes restantes sont mélangées et distribuées une par une aux joueurs. Si certains joueurs ont une carte de plus, ce n'est pas grave. Chaque joueur pose ses cartes, sans les regarder, en une pile **face cachée** devant lui.

***Exemple de mise en place pour 4 joueurs** : chaque joueur a ses cartes en une pile face cachée devant lui et sa carte Cri, face cachée, à côté du paquet. Sur la carte de Cri de Franck, il y a une grenouille. Franck pousse son cri "Crôaaa". La carte Cri de Nicole est un hibou, elle cri "Hou-hou". Le cri d'Annie est "Cocorico" et celui de Pierre "Miaou".*

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour prend la carte supérieure de son paquet et la retourne face visible sur la table.

# SNORTA

## Matériel

- 85 cartes de jeu

12 animaux différents (présents 7 fois chacun) et 1 carte spéciale avec 1 point d'interrogation.

- 12 cartes Cri avec, sur leur face, l'un des 12 animaux.

## Idée du jeu

Chaque joueur possède un "cri d'animal". Pierre a le chat et dira "Miaou", Annie a le coq, elle dira "Cocorico".

Au cours du jeu, chacun leur tour, les joueurs retournent une carte. Dès qu'il y a 2 animaux identiques devant les joueurs, ces deux joueurs doivent essayer de faire le cri de l'animal de l'autre le plus vite possible. Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, doit prendre les cartes retournées du vainqueur.

Une manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes, ce joueur a 0 point. Tous les autres joueurs perdent des points. Après 3 manches, le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

## Préparation du jeu

Les 12 cartes Cri avec le point d'interrogation au dos sont mélangées. On distribue une carte Cri à chaque joueur, qui la montre à ses adversaires et imite clairement le cri de l'animal correspondant. Ensuite, il pose sa carte face cachée (point d'interrogation visible) devant lui. Les cartes Cri restantes sont mises de côté faces cachées.

**Attention** : le cri qu'un joueur imite doit évidemment correspondre au dessin de l'animal qui se trouve sur sa carte. Le joueur a quand même un espace de liberté. Par exemple, s'il a le chien, il peut faire "ouaf-ouaf !" ou "Wuf" ou imiter tout autre son que l'animal pourrait faire. Chaque joueur a un "**cri d'animal personnel**" que les adversaires devront imiter de cette manière, plus tard dans la partie.

De 4 à 6 joueurs, on joue avec les 85 cartes.

A 3 joueurs, on retire 2 types d'animaux (= 14 cartes), mais pas les cochons, ni la carte spéciale. Les cartes retirées sont remises dans la boîte.

Les cartes restantes sont mélangées et distribuées une par une aux joueurs. Si certains joueurs ont une carte de plus, ce n'est pas grave. Chaque joueur pose ses cartes, sans les regarder, en une pile **face cachée** devant lui.

***Exemple de mise en place pour 4 joueurs** : chaque joueur a ses cartes en une pile face cachée devant lui et sa carte Cri, face cachée, à côté du paquet. Sur la carte de Cri de Franck, il y a une grenouille. Franck pousse son cri "Crôaaa". La carte Cri de Nicole est un hibou, elle cri "Hou-hou". Le cri d'Annie est "Cocorico" et celui de Pierre "Miaou".*

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour prend la carte supérieure de son paquet et la retourne face visible sur la table.

**Important :** pour ne pas s'avantager, le joueur doit retourner la carte de manière à ce que la face soit d'abord vue par ses adversaires. Plus le mouvement sera rapide, plus il verra sa carte rapidement.

Si, à son tour de jouer, un joueur a déjà des cartes visibles devant lui, il pose alors la nouvelle carte sur les autres. Devant chaque joueur se forme donc un **paquet de cartes visibles**, dont seule **la carte supérieure** est visible.

***Exemple :** Franck a déjà une vache visible devant lui. Il retourne maintenant un serpent. Il pose ce serpent, face visible, sur la vache.*

Lorsqu'une carte vient d'être retournée et qu'il y a 2 animaux identiques devant 2 joueurs, ces deux joueurs (et seulement ceux-là) doivent faire le cri de l'animal de l'autre joueur le plus vite possible.

Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, prend son paquet de cartes visibles et le paquet de cartes visibles du vainqueur et les mets sous son paquet de cartes cachées.

Ensuite, le perdant poursuit le jeu en retournant la carte supérieure de son paquet.

***Exemple :** Nicole retourne un chien. Comme il y a déjà un chien visible devant Annie, Nicole doit faire le cri d'Annie le plus vite possible et Annie doit faire celui de Nicole. Annie réagit plus vite que Nicole et fait "Hou-hou". Nicole doit reprendre son paquet de cartes visibles et celui d'Annie qu'elle remet sous sa pioche. Ensuite, Nicole poursuit le jeu en retournant la première carte de sa pioche.*

### La carte spéciale

Lorsqu'un joueur retourne la carte spéciale (elle se trouve forcément dans l'une des pioches), le jeu est interrompu. Le joueur qui a retourné la carte replace la carte Cri qu'il avait pioché en début de partie sous la pioche des cartes Cri et prend la première carte Cri de cette pioche. Le joueur imite alors son nouveau "cri personnel" pour cette carte. Le jeu se poursuit ensuite normalement dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte spéciale reste sur le paquet et sera recouverte par les cartes suivantes.

### Fin d'une manche

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans sa **pioche cachée**. Ce joueur ne gagne aucun point. Tous les autres joueurs perdent des points pour les cartes qui se trouvent dans leur pioche cachée.

- 2 points perdus pour chaque carte "cochon"
- 1 point perdu pour chaque carte d'un autre animal
- 4 points perdus pour la carte spéciale

Les points sont notés sur un bout de papier.

Le joueur qui a le plus de points mélange toutes les cartes et les distribue aux joueurs comme en début de partie. Les cartes Cri sont également mélangées et chaque joueur en reçoit une et imite le cri de l'animal correspondant. La nouvelle manche peut alors commencer.

### Fin du jeu

Le jeu se termine après la 3<sup>e</sup> manche. On additionne les points perdus par chaque joueur au cours des 3 manches. Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

**Important :** pour ne pas s'avantager, le joueur doit retourner la carte de manière à ce que la face soit d'abord vue par ses adversaires. Plus le mouvement sera rapide, plus il verra sa carte rapidement.

Si, à son tour de jouer, un joueur a déjà des cartes visibles devant lui, il pose alors la nouvelle carte sur les autres. Devant chaque joueur se forme donc un **paquet de cartes visibles**, dont seule **la carte supérieure** est visible.

***Exemple :** Franck a déjà une vache visible devant lui. Il retourne maintenant un serpent. Il pose ce serpent, face visible, sur la vache.*

Lorsqu'une carte vient d'être retournée et qu'il y a 2 animaux identiques devant 2 joueurs, ces deux joueurs (et seulement ceux-là) doivent faire le cri de l'animal de l'autre joueur le plus vite possible.

Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, prend son paquet de cartes visibles et le paquet de cartes visibles du vainqueur et les mets sous son paquet de cartes cachées.

Ensuite, le perdant poursuit le jeu en retournant la carte supérieure de son paquet.

***Exemple :** Nicole retourne un chien. Comme il y a déjà un chien visible devant Annie, Nicole doit faire le cri d'Annie le plus vite possible et Annie doit faire celui de Nicole. Annie réagit plus vite que Nicole et fait "Hou-hou". Nicole doit reprendre son paquet de cartes visibles et celui d'Annie qu'elle remet sous sa pioche. Ensuite, Nicole poursuit le jeu en retournant la première carte de sa pioche.*

### La carte spéciale

Lorsqu'un joueur retourne la carte spéciale (elle se trouve forcément dans l'une des pioches), le jeu est interrompu. Le joueur qui a retourné la carte replace la carte Cri qu'il avait pioché en début de partie sous la pioche des cartes Cri et prend la première carte Cri de cette pioche. Le joueur imite alors son nouveau "cri personnel" pour cette carte. Le jeu se poursuit ensuite normalement dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte spéciale reste sur le paquet et sera recouverte par les cartes suivantes.

### Fin d'une manche

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans sa **pioche cachée**. Ce joueur ne gagne aucun point. Tous les autres joueurs perdent des points pour les cartes qui se trouvent dans leur pioche cachée.

- 2 points perdus pour chaque carte "cochon"
- 1 point perdu pour chaque carte d'un autre animal
- 4 points perdus pour la carte spéciale

Les points sont notés sur un bout de papier.

Le joueur qui a le plus de points mélange toutes les cartes et les distribue aux joueurs comme en début de partie. Les cartes Cri sont également mélangées et chaque joueur en reçoit une et imite le cri de l'animal correspondant. La nouvelle manche peut alors commencer.

### Fin du jeu

Le jeu se termine après la 3<sup>e</sup> manche. On additionne les points perdus par chaque joueur au cours des 3 manches. Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

**Important :** pour ne pas s'avantager, le joueur doit retourner la carte de manière à ce que la face soit d'abord vue par ses adversaires. Plus le mouvement sera rapide, plus il verra sa carte rapidement.

Si, à son tour de jouer, un joueur a déjà des cartes visibles devant lui, il pose alors la nouvelle carte sur les autres. Devant chaque joueur se forme donc un **paquet de cartes visibles**, dont seule **la carte supérieure** est visible.

***Exemple :** Franck a déjà une vache visible devant lui. Il retourne maintenant un serpent. Il pose ce serpent, face visible, sur la vache.*

Lorsqu'une carte vient d'être retournée et qu'il y a 2 animaux identiques devant 2 joueurs, ces deux joueurs (et seulement ceux-là) doivent faire le cri de l'animal de l'autre joueur le plus vite possible.

Le perdant, c'est-à-dire le joueur le plus lent, prend son paquet de cartes visibles et le paquet de cartes visibles du vainqueur et les mets sous son paquet de cartes cachées.

Ensuite, le perdant poursuit le jeu en retournant la carte supérieure de son paquet.

***Exemple :** Nicole retourne un chien. Comme il y a déjà un chien visible devant Annie, Nicole doit faire le cri d'Annie le plus vite possible et Annie doit faire celui de Nicole. Annie réagit plus vite que Nicole et fait "Hou-hou". Nicole doit reprendre son paquet de cartes visibles et celui d'Annie qu'elle remet sous sa pioche. Ensuite, Nicole poursuit le jeu en retournant la première carte de sa pioche.*

### La carte spéciale

Lorsqu'un joueur retourne la carte spéciale (elle se trouve forcément dans l'une des pioches), le jeu est interrompu. Le joueur qui a retourné la carte replace la carte Cri qu'il avait pioché en début de partie sous la pioche des cartes Cri et prend la première carte Cri de cette pioche. Le joueur imite alors son nouveau "cri personnel" pour cette carte. Le jeu se poursuit ensuite normalement dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte spéciale reste sur le paquet et sera recouverte par les cartes suivantes.

### Fin d'une manche

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans sa **pioche cachée**. Ce joueur ne gagne aucun point. Tous les autres joueurs perdent des points pour les cartes qui se trouvent dans leur pioche cachée.

- 2 points perdus pour chaque carte "cochon"
- 1 point perdu pour chaque carte d'un autre animal
- 4 points perdus pour la carte spéciale

Les points sont notés sur un bout de papier.

Le joueur qui a le plus de points mélange toutes les cartes et les distribue aux joueurs comme en début de partie. Les cartes Cri sont également mélangées et chaque joueur en reçoit une et imite le cri de l'animal correspondant. La nouvelle manche peut alors commencer.

### Fin du jeu

Le jeu se termine après la 3<sup>e</sup> manche. On additionne les points perdus par chaque joueur au cours des 3 manches. Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.