

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



Snap!

Animaux



RÈGLES
DU JEU



CONTENU

96 cartes divisées en 2 paquets :

48 cartes textes



48 cartes images



CARTES EN DÉTAILS

- A** Description mystère
- B** Nom de l'animal
- C** Texte informatif sur l'espèce ou la sous-espèce présentée.
- D** Indicateur de niveau. S'il y a une étoile dessinée, cet animal appartient à la sélection facile.



Adapter le niveau de difficulté du jeu

Pour débiter, 48 animaux sur la table ça peut faire beaucoup. Pour y remédier, nous proposons, aux plus jeunes, une sélection facile de 24 animaux identifiables grâce à une étoile présente dans le coin inférieur droit de la carte texte et au dos de la carte image.

(voir Variantes page 4 pour plus de précisions)

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs, grâce à une description mystère, doivent reconnaître un animal et le repérer le plus rapidement possible.

BUT DU JEU

Dans Snap, le gagnant est celui qui collecte le premier 5 cartes images.

Pour cela, écoutez attentivement la description de l'animal lue par l'un des joueurs. Dès que vous pensez avoir reconnu l'animal, touchez la carte image correspondante et donnez le nom de l'animal en même temps.

Si c'est la bonne réponse, la carte est à vous.

MISE EN PLACE

Étalez dans tous les sens les 48 cartes images. Chaque animal doit être bien visible et accessible à tous.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur va être, à tour de rôle, le lecteur de la carte texte. Les joueurs décident de jouer avec les descriptions mystères ou les textes informatifs. Ils peuvent aussi décider que le lecteur de la carte choisisse le texte qu'il veut lire.

Le plus âgé commence la lecture.

❶ Le 1^{er} lecteur pioche une carte texte sans la montrer et commence à lire à haute voix (pas trop vite, pas trop lentement). Les autres joueurs l'écoutent attentivement. Dès qu'un joueur pense avoir reconnu l'animal, il touche la carte correspondante tout en donnant le nom de l'animal mystère.

❷ Le lecteur vérifie la réponse du joueur :
- si elle est correcte, le joueur remporte la carte ;
- si elle est fautive, le joueur ne peut plus participer à ce tour et les autres continuent à jouer.

En cas de doute, si plusieurs joueurs touchent et donnent le nom en même temps, le lecteur de la carte joue le rôle d'arbitre pour désigner le gagnant. (Voir section Précisions, page 4).

Si personne ne trouve, le lecteur donne la réponse et la carte image est retirée de la table.

❸ Le lecteur termine de lire le texte même si la carte a déjà été trouvée. C'est au joueur suivant de lire une nouvelle carte texte. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à 5 cartes remporte la partie mais le jeu continue pour départager les autres participants. Le vainqueur devient alors le lecteur permanent des cartes jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne 5 cartes et termine second. Le second prend alors le relai du vainqueur pour la lecture des cartes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient départagés.

PRÉCISIONS DES RÈGLES

Un joueur qui touche une carte et donne un nom d'animal est prioritaire sur celui qui en a touché une plus vite mais qui a donné le nom de l'animal après. Quoi qu'il arrive c'est à l'arbitre de décider !

Les noms alternatifs habituellement employés sont aussi acceptés (exemples : Ara pour Perroquet, Poulpe pour Pieuvre, Ours polaire pour Ours blanc...).

Il faut être suffisamment précis. Par exemple, on ne peut pas dire poisson pour Poisson-clown. En cas de doute, c'est à l'arbitre de décider !

PROPOSITIONS DE VARIANTES

Débuter facilement avec 24 cartes grâce aux ★.

- les 24 cartes avec une étoile regroupent une sélection facile d'animaux à distinguer pour jouer avec les plus jeunes.
- les 24 cartes sans étoile regroupent une sélection un peu plus difficile avec des descriptions parfois moins évidentes.

Jouer sans avoir l'obligation de donner le nom de l'animal au moment de toucher la carte. Nécessite un peu moins de concentration.

Lire uniquement le nom de l'animal. (**B** voir page 1).

Pour initier les plus jeunes aux noms des animaux ou pour exercer leurs réflexes.

Utiliser les cartes images comme un imagier. Idéal pour les plus jeunes. Le nom de l'animal est au dos de la carte pour vérifier la réponse.

Plus de détails sur
www.snap-le-jeu.fr

SNAP - ANIMAUX

978-2-918742-40-1

Date de publication : Juin 2017

Tous droits réservés

Auteurs : Grégory et Jonathan Pailloncy
Illustrations et graphismes : Thomas Tessier
Développement : On The Go Éditions

*Tous nos remerciements à Stéphanie et Coralie
pour leur aide précieuse et à tous nos amis testeurs
pour leurs remarques toujours pertinentes et constructives.*

*Enfin, une pensée spéciale pour Saitama
qui nous a insufflé l'inspiration.*



On The Go Éditions
7, rue de la vaine
49610 Saint-Mathurin-Sur-Loire

www.onthegoeditions.fr