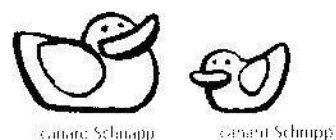


# Schnipp Schnapp Enten

Cartes «Par tous les temps» **4822**

Pour 2 joueurs et plus de 4 à 99 ans.

**Matériel:** 48 cartes, 1 canard Schnapp (grand),  
1 canard Schnipp (petit), 1 cordelette bleue.



**Principe du jeu 1:** Canards Schnipp et Schnapp  
Un jeu de cartes classique!  
Quel joueur réunira le plus de familles?

**Préparation:** Poser le canard Schnapp (grand) et le canard Schnipp (petit)  
au centre. Après avoir mélangé les cartes, empiler 8 cartes face  
cachée à côté de Schnipp. Distribuer le reste aux joueurs de  
façon homogène. S'il reste des cartes, les mettre sur la pile  
près de Schnipp.

**Déroulement:** Chaque joueur observe ses cartes et essaie de déposer des  
familles (= 4 cartes identiques) à l'écart. Puis chacun mélange à  
nouveau ses cartes et les empile face cachée. Les joueurs crient  
tous ensemble «qu'est-ce qui nage dans l'étang?» et retour-  
nent en même temps la carte qui se trouve sur le dessus de  
leur pile. Ils la posent à côté de leur première pile.  
On compare cette carte retournée avec celles des autres  
joueurs:



- Cartes différentes? rien ne se passe! Ils crient à nouveau et retournent une 2<sup>ème</sup> carte qu'il pose sur la 2<sup>ème</sup> pile.
- Cartes identiques entre joueurs? il faut alors crier «Schnapp» et saisir le canard Schnapp avant l'autre joueur. Le plus rapide des deux récupère les cartes retournées de l'autre. Il les ajoute à ses propres cartes déjà retournées et les glisse face cachée sous sa 1<sup>ère</sup> pile.
- Carte identique à la pile de Schnipp? il faut alors crier «Schnipp» et saisir le canard Schnipp. En récompense, le joueur remporte la carte supérieure de la pile de Schnipp. Il l'ajoute à ses propres cartes déjà retournées et les glisse face cachée sous sa 1<sup>ère</sup> pile. Il doit retourner une nouvelle carte sur la pile de Schnipp.

**Fin du jeu 1:** Lorsqu'ils auront entendu crier 3 fois «Schnapp», les joueurs  
doivent regarder à nouveau leurs cartes pour faire des familles  
et continuer à jouer si besoin. Le joueur qui aura déposé 3  
familles en premier gagne le jeu et devient roi ou reine de  
l'étang.

**Principe du jeu 2:** Vol sur l'étang  
Un jeu d'adresse où il faut être très adroit pour lancer toutes  
ses cartes dans l'étang!

**Astuces et particularités:**  
Cartes plastifiées utilisables par tous les temps!

A partir de **4**