

SSSNAKE



Flip & Write



APERÇU DU JEU

Dans Sssnake, votre but est de devenir un ssserpent aussi grand que possible et de resssster dans le jeu le plus longtemps possible. Pour croître, vous devez consssommer des pommes. Mais attention à ne pas vous mordre et à ne pas vous faire éliminer! Avant chaque tour, une carte-pomme est retournée pour déterminer où les pommes vont tomber de l'arbre. Celui qui consssomme beau-coup de pommes croît plus rapidement et acquiert ainsssi de nouvelles aptitu-des qui lui permettent d'obtenir encore mieux les délicieusssses pommes. Le jeu ssse termine lorsque l'avant-dernier ssserpent est éliminé.



Vidéo explicative

MATÉRIEL DE JEU

160 arches de jeu
4 paysages de 40 pièces chacun

4 crayons à papier

16 cartes-pommes

1 marqueur du premier joueur

16 cartes d'aptitude

Boîtes d'information

Dans ce guide, vous trouverez de temps en temps différentes boîtes d'information. Celles-ci vous fournissent des informations supplémentaires, de brefs exemples ou des indications importantes.

Ceci est une boîte d'informations.

Ceci est une boîte d'exemples.

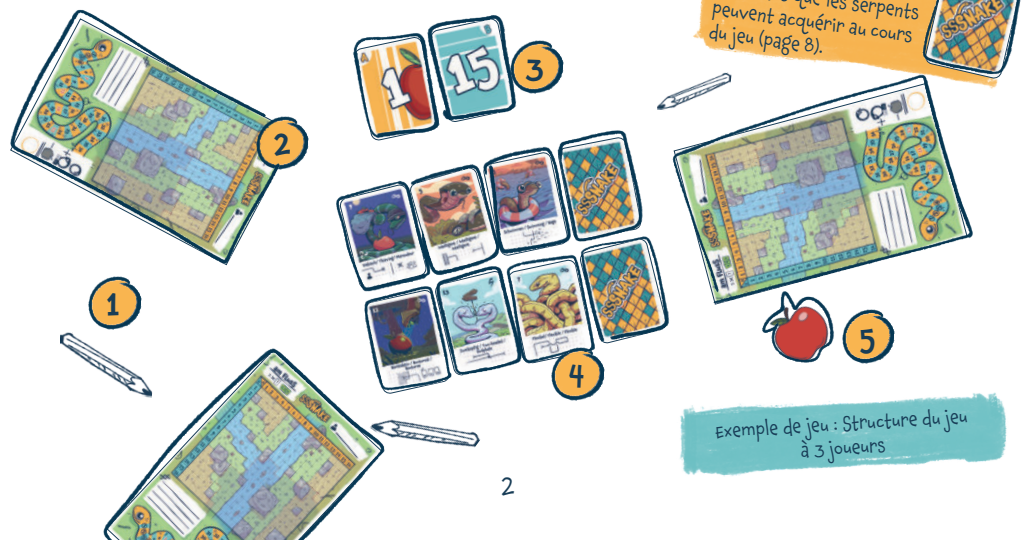
Ceci est une boîte
« Remarque importante ».

Préparation

1. Prenez chacun un crayon à papier. Pour préserver l'environnement, seuls quatre crayons à papier sont inclus dans le jeu. S'il y a plus de joueurs, d'autres crayons feront l'affaire.
2. Prenez tous les mêmes arches de jeu d'un même bloc. Pour la première partie, nous vous recommandons de jouer avec l'arche de jeu « Am Fluss ». Inscrivez votre nom sur l'arche de jeu.
3. Mélangez les cartes-pommes et placez-les, face A vers le haut, au milieu de la table. Laissez un peu de place à côté pour la pile de cartes côté B.
4. Préparez l'étalage des cartes d'aptitude comme suit :
 - Vérifiez sur l'arche de jeu quelles cartes d'aptitude doivent être utilisées.
 - Remettez les cartes marquées 15 dans la boîte.
 - Choisissez les cartes marquées 235 et ajoutez-y des cartes d'aptitude au hasard ? jusqu'à ce que vous ayez un total de huit cartes devant vous. Remettez les cartes d'aptitude restantes dans la boîte.
 - Mélangez les huit cartes et placez-les en deux rangées de quatre cartes au milieu de la table. Placez la dernière carte des deux rangées à la face cachée.
5. Le dernier joueur à avoir consommé une pomme prend le marqueur du premier joueur.

Les **cartes-pommes** affichent les coordonnées sur l'arche de jeu où une pomme atterrit (page 5).

Les **cartes d'aptitude** expliquent les différentes aptitudes que les serpents peuvent acquérir au cours du jeu (page 8).



Exemple de jeu : Structure du jeu à 3 joueurs

DÉROULEMENT DU TOUR

Premier tour

- A** Le premier joueur retourne la carte-pomme supérieure de la face A sur la face B et forme ainsi la pile de cartes de la face B à sa droite.
- B** Les coordonnées indiquent la fosse d'où le serpent émerge (point de départ). Le premier joueur dessine alors une fosse  à cet endroit.
- C** Tous les autres joueurs dessinent à la place une pomme  aux mêmes coordonnées.
- D** Passez le marqueur du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Répétez A-D jusqu'à ce que chaque joueur ait dessiné sa fosse.

La **fosse** est le point de départ, à partir duquel chaque serpent commence son chemin. 



Si les coordonnées des cartes-pommes indiquent que la fosse prend sa source dans **l'eau, la glace, la roche, les feuilles mortes, les sables mouvants** ou un **objet infranchissable**, déplacez la fosse horizontalement ou verticalement dans n'importe quelle direction jusqu'à ce qu'elle prenne sa source dans un autre type de paysage. En revanche, les pommes sont dessinées exactement là où les coordonnées des cartes-pommes l'indiquent, indépendamment du type de paysage.

Les **paysages** et les objets peuvent influencer le déplacement du serpent (voir page 7).

Tours suivants

- E** Le premier joueur retourne à nouveau une carte-pomme de la face A sur la face B.
- F** Tous les joueurs dessinent maintenant une pomme  aux coordonnées indiquées.
- G** Déplacez ensuite tous vos serpents individuellement sur le paysage d'autant de cases que votre serpent est long (4 au début du jeu).
- H** Passez le marqueur du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Répétez les points E-H jusqu'à la fin de la partie.

Comment dessiner des fosses, des serpents et des pommes, vous le découvrirez dans les chapitres suivants. 

Déplacement

Chaque serpent commence son premier déplacement à la fosse. C'est le point de départ. Depuis la fosse, un serpent doit toujours se déplacer d'autant de cases que sa longueur au début du tour. La longueur du serpent est indiquée sur l'arche de jeu. Au début du jeu, elle est de 4.

Voici comment vous dessinez un serpent:



Les serpents peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement dans toutes les directions, sauf celle d'où ils viennent. Les paysages sur lesquels se déplacent les serpents peuvent être importants pour le mouvement ou le devenir en fonction des aptitudes acquises. Les paysages sont expliqués en détail à la page 7.



Croissance

Si un serpent se déplace sur ou au-dessus d'une pomme, il la consommera et croîtra à la fin de son déplacement. Pour chaque pomme consommée, le serpent croît de 1 ; cela vaut pour toutes les variétés de pommes. Lorsqu'un serpent consomme une pomme, vous entourez le chiffre suivant de la rangée sur votre arche de jeu. En fonction de la variété de pomme mangée, vous entourez différemment le chiffre indiquant la nouvelle longueur du serpent. Ceci est important pour le classement final.



- Pommes fraîches
Cercle simple
- Pommes avariées
Cercle peint
- Pommes dorées
Double cercle



Vous apprendrez plus tard à la page 5 et 6 comment les trois différentes variétés de pommes arrivent dans le jeu et comment elles sont évaluées à la fin du jeu.

Exemple: Nouvelle longueur de serpent de 5.

Dans le cas rare où vous parviendrez à dépasser la longueur maximale du serpent de 36, recommencez à partir du 1 et entourez les chiffres une fois de plus.

Développement

Si un serpent croît et atteint une longueur de 7, 12, 18 ou 23, il acquerra une nouvelle aptitude à la fin du tour. Si plusieurs serpents acquièrent une nouvelle aptitude le même tour, les joueurs choisiront les uns après les autres une aptitude en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- A Choisissez à tour de rôle une aptitude visible dans l'étalage.
- B Inscrivez-la sur vos arches de jeu.
- C Retournez la carte d'aptitude choisie.
- D Révélez la carte d'aptitude de la même rangée qui était cachée jusqu'à présent. Par conséquent, la dernière aptitude choisie n'est plus disponible pour les joueurs suivants.

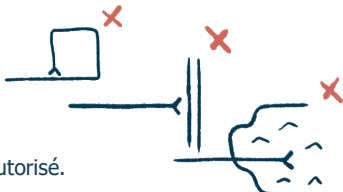


FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque l'avant-dernier joueur est éliminé. Le joueur restant termine néanmoins complètement le tour en cours. Les pommes collectées pendant le tour où l'on est éliminé ne sont pas entourées dans la longueur du serpent.

Un joueur peut être éliminé pendant que ...

- ... le serpent se mord ou se tire sur lui-même.
- ... le serpent se déplace vers le bord du jeu ou vers d'autres limites infranchissables.
- ... le serpent termine son déplacement sur un terrain où cela n'est pas autorisé.
p. ex. sur l'eau sans l'aptitude « Nage ».



Lorsque la fin du jeu est arrivée, vous évaluez vos points (page 5). Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur au serpent le plus long gagne la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur, qui a été éliminé en dernier, gagne. S'il n'y a toujours pas de vainqueur, partagez la victoire.

Classement par points

Le classement par points se compose des éléments suivants et peut varier en fonction de l'arche de jeu jouée :

A La **longueur du serpent** que vous avez atteinte à la fin de la partie.

B **Plus** le nombre de **joueurs qui ont été éliminés avant vous, x2**. Si vous êtes deux joueurs, vous utiliserez le multiplicateur sombre. En solo, cette valeur n'est pas prise en compte.

C **Plus** le nombre de **pommes dorées** consommées.

D **Moins** le nombre de **pommes avariées** consommées.

E La **somme** de tous les scores.

$$\begin{array}{c} \text{A} \\ \text{32} \end{array} + \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{8} \\ \text{x2 x3} \end{array} + \begin{array}{c} \text{C} \\ \text{3} \end{array} - \begin{array}{c} \text{D} \\ \text{5} \end{array} = \begin{array}{c} \text{E} \\ \text{38} \end{array}$$

Exemple de jeu : Tom a atteint une longueur de serpent de 32 à la fin de la partie. Comme quatre joueurs ont déjà été éliminés avant lui, il obtient quatre fois 2 points (8 points). Pendant la partie, Tom a consommé 3 pommes dorées et 5 pommes avariées. Tom a obtenu 38 points au total.

LES ÉLÉMENTS DE JEU EN DÉTAIL

Cartes-pommes

Les cartes-pommes sont importantes pour déterminer la fosse aux serpents ainsi que l'emplacement de toutes les pommes tombées. Les cartes ont deux faces et indiquent des deux côtés les coordonnées de 1 à 16.

Le chiffre sur la **face A** indique la **colonne** sur l'arche de jeu.



Le chiffre sur la **face B** indique la **ligne** sur l'arche de jeu.

Certaines cartes-pommes représentent une demi-pomme. Si deux demi-pommes sont représentées, une pomme supplémentaire tombera de l'arbre. Dessinez deux pommes sur la même case. Si une pomme supplémentaire tombe de l'arbre au premier tour, c'est-à-dire au moment où les joueurs déterminent la fosse, ce phénomène ne se produira pas. Lorsque toutes les cartes-pommes sont épuisées, mélangez toutes les cartes et recommencez la pile.



Si une pomme tombe de l'arbre, dessinez une pomme avec un pédoncule . Si une pomme supplémentaire tombe de l'arbre, c'est-à-dire deux pommes sur la même case, dessinez une pomme ayant deux pédoncules . Le principe est simple : pour chaque pomme qui tombe sur la même case, dessinez simplement un pédoncule de plus. S'il y a trois pommes, dessinez une pomme à trois pédoncules .

Si une pomme tombe dans la fosse du serpent, sur le serpent lui-même ou sur un objet infranchissable, elle roulera dans la direction du bord de jeu le plus proche jusqu'à ce que la pomme s'arrête sur une case libre. Si une pomme roule ainsi dans le bord du terrain de jeu, elle tombera hors du jeu et ne sera pas dessinée. Si deux bords de jeu sont aussi proches l'un de l'autre, vous choisirez vers lequel des deux bords de jeu la pomme va rouler.

Exemple de jeu : Joy retourne la carte-pomme A5/B3. La pomme tomberait sur le serpent et roule maintenant en direction du bord du terrain de jeu le plus proche, c'est-à-dire vers le haut, jusqu'à la prochaine case libre. La pomme reste sur la case A5/B1.



Variétés de pommes

Dans Sssnake, vous rencontrerez différentes variétés de pommes. D'une part, les **pommes fraîches**, qui entrent en jeu à chaque tour grâce aux cartes-pommes. D'autre part, les **pommes avariées**, qui arrivent dans le jeu grâce à l'aptitude « Poison ». Ces deux catégories sont également imprimées sur l'arche de jeu « Foxtrail », mais elles ne se distinguent pas de celles qui arrivent dans le jeu grâce aux cartes-pommes. Il existe en outre les **pommes dorées**, qui ne se trouvent toutefois que sur l'arche « Fjord ».



Les **pommes fraîches** sont délicieuses et se présentent de loin comme les plus nombreuses.



Les **pommes avariées** sont plus rares et difficiles à digérer. À la fin du jeu, chaque pomme avariée consommée compte pour 1 point négatif.



Les **pommes dorées** sont limitées et très convoitées. À la fin du jeu, chaque pomme dorée consommée compte pour 1 point supplémentaire.

Les pommes avariées détériorent toujours d'autres pommes. Si une pomme avariée tombe sur une case où se trouvent une ou plusieurs pommes fraîches (ou inversement), les pommes fraîches se détériorent. Dans ce cas, coloriez simplement les pommes fraîches et ajoutez un autre pédoncule.

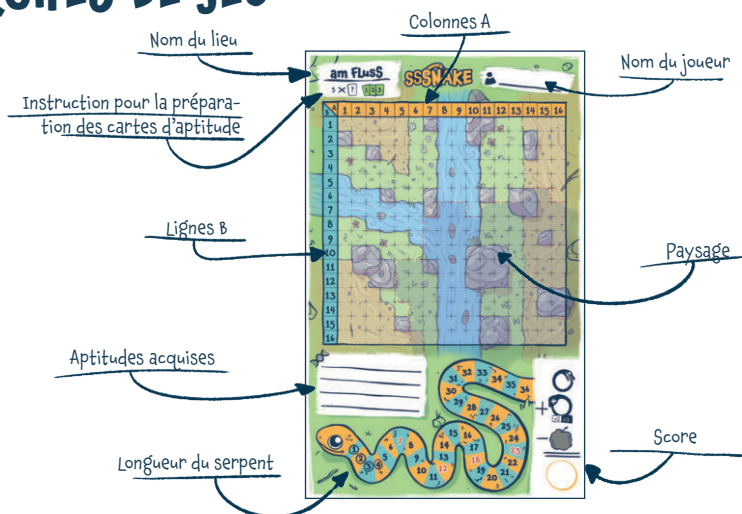
Exemple de jeu 1: Une pomme fraîche tombe sur une pomme avariée, il y a maintenant 2 pommes avariées.



Exemple de jeu 2: Une pomme avariée tombe sur deux pommes fraîches il y a maintenant 3 pommes avariées.



ARCHES DE JEU



Dans ce jeu, 4 arches de jeu sont représentées avec différents lieux. Chaque lieu offre une nouvelle expérience de jeu avec des paysages et des défis différents.

AM FLUSS (signifie au bord de la rivière)

Une belle journée pour s'adonner à la dégustation de délicieuses pommes à l'ombre des arbres, au bord de la rivière qui clapote.

Ce lieu se caractérise par la diversité de ses paysages et ne possède pas de défi supplémentaire.

Sahara

Le soleil brûle au zénith. Un faucon tourne haut dans le ciel en quête de proies. Des pommes fraîches et croquantes tombent de nulle part. C'est l'heure du repas, mais pour qui ?

Le faucon: Si un serpent se déplace deux fois dans le même tour sur une ligne d'ombre du faucon, le joueur sera immédiatement éliminé.

Fjord

Une cargaison de pommes dorées de vieille variété est tombée du bateau au port du fjord. Il est temps de faire des réserves pour l'hiver

Pommes dorées: Si un serpent se repaît d'une pomme dorée, tous les autres joueurs la rayeront de leur arche de jeu à la fin de leur tour. Celui qui consomme une pomme dorée croît comme d'habitude de 1. Les pommes dorées comptent pour 1 point supplémentaire lors du décompte des points de victoire. Si plusieurs serpents se repaissent d'une pomme dorée au même tour, le premier joueur ou le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre la recevra. Les autres rentrent bredouilles.

FoxTrail

Des pommes mûres et même un peu trop mûres décorent le sol de la forêt. Leur odeur délicieusement sucrée attire aussi d'autres gourmands. Ne vous faites pas remarquer.

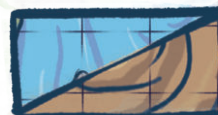
Le renard: Les serpents ne peuvent se déplacer sur des feuilles mortes que lorsqu'ils sont suffisamment grands. Celui qui se déplace avant sur des feuilles mortes est éliminé. La longueur de serpent nécessaire pour se déplacer dans les paysages de feuillage est indiquée à côté de la patte  correspondante.

Les fosses qui atterriraient sur des paysages de feuillus doivent être déplacées jusqu'à ce qu'elles émergent d'un paysage de prairie.

Paysages



Les serpents peuvent se déplacer et s'arrêter sans restriction sur les **prairies** et le **sable**.



Sur l'**eau** et les **sables mouvants**, les serpents peuvent se déplacer, mais ne peuvent pas s'y arrêter.



Sur les **rochers**, les serpents ne peuvent pas se déplacer et ne peuvent donc pas s'arrêter.



Sur la **neige**, les serpents peuvent se déplacer sans restriction. Mais si un serpent s'arrête sur la neige, il ne pourra se déplacer que de la moitié de la longueur du serpent (arrondie vers le haut) au tour suivant.



Sur la **glace**, les serpents peuvent également se déplacer sans restriction. Si un serpent s'arrête sur la glace, il devra se déplacer de deux fois la longueur du serpent au tour suivant.

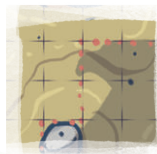


Sur les **feuilles** mortes, les serpents ne pourront se déplacer et s'arrêter que s'ils sont assez grands. La longueur de serpent nécessaire pour se déplacer dans les paysages de feuillus est indiquée par la patte  correspondante.

Objets

Les **ombres** visibles sur les différentes arches de jeu ne sont pas considérées comme des paysages. Elles sont entourées d'une ligne rouge en pointillés. Elles n'ont aucune influence sur les serpents, sauf si les aptitudes ou les défis le précisent.

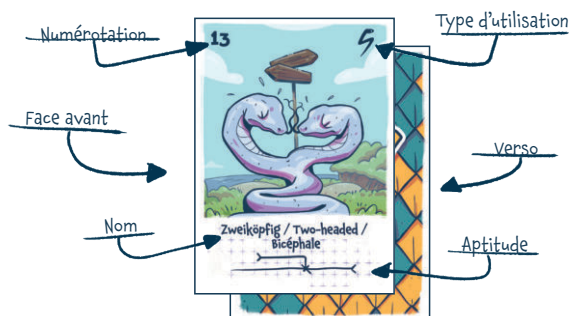
Considérés comme **objets infranchissables** les objets sur les arches de jeu qui sont également entourés d'une ligne épaisse. Comme par exemple sur l'arche de jeu « Foxtrail » les arbres ou le renard.



CARTES D'APTITUDE



Comme nous l'avons vu dans le chapitre « Développement », les serpents repus de suffisamment de pommes acquièrent de nouvelles aptitudes. Vous décidez de l'aptitude la plus utile en fonction de votre style de jeu, de l'avancement du jeu, du paysage et de vos coéquipiers.



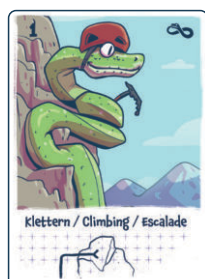
Lors de la sélection, faites attention aux symboles suivants :

Permanent  Cette aptitude peut être exploitée indéfiniment jusqu'à la fin du jeu.

Une seule fois  Cette aptitude est exécutée une seule fois immédiatement après sa sélection. Elle peut être obtenue plusieurs fois.

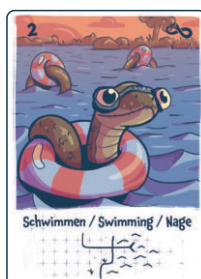
3+ joueurs  Ces aptitudes ne peuvent être exploitées que dans une partie à 3 joueurs ou plus. Supprimez-les en jeu solo ou en jeu à deux.

Si les textes des cartes d'aptitude ou des arches de jeu entrent en conflit avec les règles du jeu, celles-ci prévaudront sur les règles du jeu.



1 - Escalade

Les serpents peuvent se déplacer sur des champs contenant un paysage rocheux et s'y arrêter également.



2 - Nage

Les serpents peuvent s'arrêter sur des cases ayant un paysage aquatique.



3 - Creusage

Chaque fois qu'un serpent termine son déplacement sur un paysage de sable, il peut commencer son nouveau déplacement sur n'importe quelle autre case de sable. Comptez la nouvelle case de départ pour le déplacement. Attention, « Creusage » ne peut pas être utilisé sur des sables mouvants.



4 - Plongée

Chaque fois qu'un serpent se déplace d'un paysage différent vers un paysage aquatique, le mouvement peut être immédiatement interrompu sur la première case aquatique sur laquelle il est entré et peut être repris sur n'importe quelle autre case aquatique.

Si un serpent disparaît dans le sable grâce à l'aptitude « Creusage » ou dans l'eau grâce à l'aptitude « Plongée », il dessinera ainsi l'entrée et la sortie.



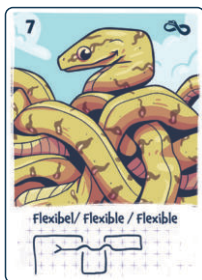
5 - Intelligent

Les serpents peuvent se déplacer sur le bord du terrain. Imaginez maintenant le paysage comme une sphère. Si un serpent sort par le bord droit du terrain, il entrera par conséquent dans la même ligne par le bord gauche du terrain. Ceci est également valable aussi bien pour le haut que pour le bas du terrain.



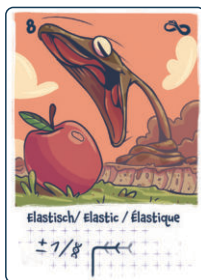
6 - Astucieux

Chaque fois qu'une carte-pomme est retournée, vous pouvez décider si la pomme tombe sur les coordonnées indiquées sur votre arche de jeu ou si celles-ci sont inversées. Par exemple, au lieu d'atterrir sur A7/B11, la pomme atterrit maintenant sur A11/B7.



7 - Flexible

Les serpents peuvent sauter par-dessus eux-mêmes. Ils ne peuvent sauter qu'une seule case une fois et toujours en ligne droite. Dans le même tour, un serpent peut sauter par-dessus lui-même plusieurs fois. Les cases sautées ne sont pas comptées dans le déplacement.



8 - Élastique

Les serpents peuvent se déplacer d'une case en plus ou en moins par aptitude acquise pendant le mouvement à la fin de chaque tour. Ainsi, si un serpent a obtenu « Élastique » comme troisième aptitude, il pourra se déplacer jusqu'à 3 cases en plus ou en moins à chaque tour.



9 - Maraudeur

Chaque fois qu'un serpent s'arrête sur une case ayant une pomme fraîche, tous les autres joueurs doivent rayer sur leur arche de jeu la ou les pommes se trouvant exactement sur la même case. La case rayée est libre de passage, comme s'il n'y avait jamais eu de pomme à cet endroit. Si une autre pomme y atterrit plus tard, elle ne sera pas dessinée.



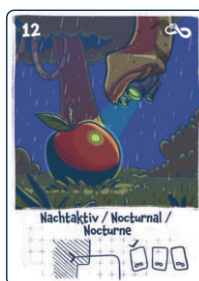
10 - Poison

Chaque fois que vous retournez une carte-pomme, tous les joueurs dessinent une pomme avariée au lieu d'une pomme fraîche sur les coordonnées affichées. Si un serpent ayant l'aptitude « Poison » se repaît d'une pomme avariée, ce sera pour lui comme s'il s'agissait d'une pomme fraîche. Marquez-le en conséquence sur l'arche de jeu dans le sens de la longueur du serpent.



11 - Réserves d'hiver

Chaque fois qu'un serpent se repaît de la troisième pomme du même tour, il peut interrompre son mouvement à cet endroit ou à chaque autre pomme consommée. Donc p. ex. aussi sur la cinquième pomme qui est consommée au même tour.



12 - Nocturne

Chaque fois qu'un tour commence sur une case dans l'ombre, vous pouvez exploiter une aptitude permanente ouverte de l'étagère pour tout le tour, comme si vous avez obtenu l'aptitude. Pour cela, citez le nom de l'aptitude à haute voix au début du tour. Par exemple, si vous utilisez « Nage », vous pourrez terminer votre tour sur une case d'eau, même si celle-ci n'est plus dans l'ombre.



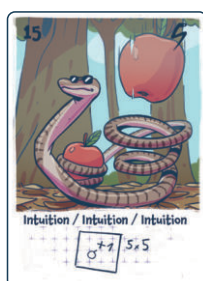
13 - Bicéphale

Lorsque vous obtenez l'aptitude, dessinez un « X » quelque part sur le corps du serpent. Le chemin du serpent se ramifie à partir de cette case. Pour le déplacement, la longueur du serpent peut être divisée à volonté. Les mouvements doivent être effectués l'un après l'autre. Les deux têtes de serpent peuvent entraîner l'élimination du joueur.



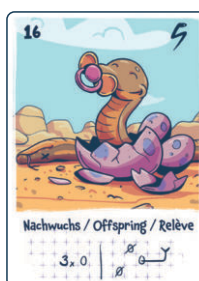
14 - Mue

Piochez une carte d'aptitude au hasard parmi les cartes restantes dans la boîte. Les aptitudes qui ne sont pas disponibles sur l'arche de jeu actuelle ne peuvent pas non plus être obtenues par la « Mue ». Triez ces cartes et celles que vous avez déjà obtenues grâce à la « Mue » avant de les piocher. Inscrivez le nom de l'aptitude piochée à côté de « Mue ».



15 - Intuition

Dessinez un carré de 5x5 cases sur l'arche de jeu. Si une pomme tombe à l'intérieur de ce carré, une pomme supplémentaire atterrira sur la même case. Si l'aptitude « Intuition » est obtenue plusieurs fois, les carrés dessinés pourront se chevaucher. Le nombre de pommes supplémentaires qui y tombent s'empilent.



16 - Relève

Dessinez un oeuf sur trois cases de votre choix. Ceci uniquement sur les paysages sur lesquels le serpent pourrait se trouver ou se déplacer. Si vous êtes éliminé(e), vous commencerez votre prochain tour avec la même longueur de serpent que précédemment, à partir d'un des trois oeufs placés. Rayez les deux autres oeufs. Les cases ayant des oeufs placés ne sont pas franchissables. Les pommes qui auraient atterri sur les oeufs roulent vers le bas.

PARTIE EN SOLO

SSSnake peut aussi être joué seul. Jouez comme d'habitude, mais faites les ajustements suivants:

- Retirez les cartes d'aptitude pour 3+ joueurs lors de la préparation.
- Conservez le marqueur de premier joueur, vous êtes le premier joueur à chaque tour.
- La fin de la partie n'intervient que lorsque vous êtes éliminé(e).
- Lors du décompte des points, ignorez le score pour les « Joueurs éliminés avant vous ».

Rang	Points
Sssuper!	35+
Impressionnant.	30+
Bien joué.	25+
Possibilité d'amélioration.	20+
Être là, c'est tout.	<20

MODE AMI

En mode ami, les joueurs peuvent revenir dans le jeu après avoir été éliminés. Pour cela, ils peuvent décider, pendant les trois prochaines cartes-pommes découvertes, de dessiner une fosse à la place d'une pomme. Les règles habituelles pour placer la fosse s'appliquent (page 3). Si le joueur laisse passer les trois occasions, il ne sera plus possible d'entrer dans le jeu. Si le joueur reprend le jeu en cours, il dessinera deux cercles de la longueur du serpent sur son arche de jeu, comme s'il s'agissait de pommes avariées. La longueur du serpent ne change pas. Le serpent avance avec la même longueur de serpent que lors du tour précédant l'élimination du joueur.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à vous. Nous sommes ravi(e)s que vous ayez choisi Sssnake.

Nous espérons que le jeu vous a procuré autant de plaisir qu'il nous en procure. Si vous souhaitez nous faire part de vos réflexions sur le jeu, vous pourrez le faire sur **hello@suncoregames.ch**. Votre opinion est importante pour nous.

Bien entendu, nous souhaitons également remercier nos précieux joueurs de test et nos bénévoles. Nous tenons particulièrement à remercier pour votre précieux soutien les personnes suivantes: Astrina Haskaj, Kajetan Kirchner, Nico Schluchter, Sandra Trachsel, Simon Brack.

Vous trouverez les questions actuelles, les mises à jour et les nouvelles arches de jeu de Sssnake sur notre site Internet: **www.suncoregames.ch**

AUTRES JEUX DE SUNCOREGAMES



All-Star Draft est un jeu de cartes divertissant pour la famille, les amis et les fans de hockey sur glace. En tant que manager, draftez les meilleurs joueurs lors du tournoi de la All-Star Cup de cette année et conquérez le coeur des fans sur la glace.

Infos sur le jeu: 2-6 joueurs, à partir de 10 ans, durée du jeu 45 min.

DiceWar est un jeu de dés tactique sans chance sur les luttes de pouvoir, les batailles épiques et les stratégies insidieuses dans un monde fantastique fascinant.

Infos sur le jeu: 2-6 joueurs, à partir de 12 ans, durée du jeu 45 min.



APERÇU DES TOURS

Premier tour



1. Le premier joueur retourne une carte-pomme.
 - a. Le premier joueur dessine une fosse.
 - b. Tous les autres joueurs dessinent une pomme.
2. Faire passer le marqueur de premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Répéter les points 1 et 2 jusqu'à ce que tous les joueurs aient dessiné leur fosse.

Tours suivants



1. Le premier joueur retourne une carte-pomme et tout le monde dessine une pomme.
2. Tous les joueurs déplacent leur serpent en fonction de leur longueur de serpent.
3. Faire croître les serpents, si des pommes ont été consommées.
4. Faire évoluer les serpents, si une longueur de serpent suffisante a été atteinte.
5. Faire passer le marqueur de premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Répéter les points 1 et 5 jusqu'à la fin de la partie.

Aperçu des paysages

Paysage	Se mouvoir dessus	S'arrêter dessus	Particulier
	✓	✓	
	✓	✗	La « Nage » permet de rester debout.
	✓	✓	
	✓	✗	
	✗	✗	L'« Escalade » permet de faire les deux.
	✓ *	✓ *	*Taille conditionnellement nécessaire.
	✓	✓	Mouvement dans la prochaine étape à une portée réduite de moitié (arrondi ver le haut).
	✓	✓	Mouvement dans la prochaine étape à une portée doublée.



Ssssnake est le premier jeu de société au monde à être NET POSITIV et donc plus que climatiquement neutre! En d'autres termes, nous plantons plus d'arbres que nous n'en consommons.



Grâce à une production durable selon les normes de qualité allemandes, nous réduisons les trajets et préservons le climat.



Auteur: Bujar Haskaj
Co-auteur: Adrian Bolla
Illustration: Malte Zirbel
Lectorat: Marianne Greber
Nico Schluchter
1ère édition / Octobre 2023

Suncoregames
Buchholzstrasse 11
CH-3604 Thun
Schweiz
www.suncoregames.ch

