

GAMME CARRÉE

KANG-A-ROO



Un jeu de cartes et de collecte à suspense

STRATÉGIE

SUSPENSE

par Reiner Knizia

pour 3 à 6 joueurs
à partir de 4 ans

Durée : environ 10-20 mn



Un jeu de cartes rapide et amusant de Reiner Knizia, permettant de manipuler des petits kangourous colorés. Qui en aura le plus à la fin ?

But du jeu :

Attraper le plus de kangourous en jouant ses cartes de manière astucieuse.

Règle du jeu :

Les cartes sont mélangées et on en distribue 5 à chaque joueur. On enlève 5 cartes sans les regarder, le reste est posé en pile sur la table faces cachées, à côté des kangourous. Le premier joueur choisit une carte de son jeu, la pose en annonçant sa couleur, prend le kangourou de la couleur correspondante et le pose devant lui. Le joueur peut prendre ce kangourou au milieu ou chez un autre joueur. Si ce dernier a une carte de cette couleur, il peut défendre son kangourou en jouant tout de suite cette carte. Mais le premier peut aussi rejouer la même carte pour le reprendre ! Les joueurs repiochent pour avoir toujours 5 cartes en main. Dans tous les cas, c'est au joueur suivant de jouer.

La partie se termine quand un joueur a joué sa dernière carte kangourou. Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous remporte la partie ! On peut jouer plusieurs parties en totalisant les kangourous gagnés. Le gagnant est alors le joueur ayant attrapé un total de 11 kangourous.

Contenu du jeu :

55 cartes kangourou (5 x 11 de couleurs différentes), 11 figurines kangourou, 1 règle du jeu

KANG-A-ROO | Code 7922 | Code barre 9001890792298 | PCB24



PMWDistribution

97 avenue Emile Zola - 75015 Paris - France

Tél : 01 45 75 35 28 - Fax : 01 45 75 35 29

contact@pmwd.fr

