

KATRIN ABFALTER

# Tête-à-Queue

Règles du jeu

4-7  
ans

2  
4

15  
min



## MODE COMPÉTITIF(3+)



*Les serpents adorent prendre le soleil avant d'aller chasser et jouer. Lorsqu'ils sortent de leur tanière, de bon matin, ils s'enroulent sur eux-mêmes pour que leur queue soit aussi près que possible de leur tête. C'est ainsi qu'ils se sentent le mieux, et qu'ils emmagasinent le plus la chaleur du soleil.*

### MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 1 tête de serpent, 1 queue de serpent et 1 attache, de la couleur de son choix. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, remettez les têtes, les queues, et les attaches en surplus dans la boîte.

Placez votre tête de serpent devant vous. Laissez les queues et les attaches de côté pour le moment (elles serviront en fin de partie).

Triez les tuiles corps de serpent par couleur, et formez 4 piles.

Le joueur le plus âgé prend le mètre et le dé en bois. C'est lui qui commence la partie.



Mise en place pour 3 joueurs

### MATÉRIEL

- 1 dé en bois avec 2 couleurs sur chaque face
- 1 mètre
- 4 attaches (+4 supplémentaires)
- 4 lots de tuiles serpent, dans 4 couleurs différentes. Chaque lot contient :
  - 1 tête de serpent et 1 queue de serpent
  - 8 tuiles corps de serpent de différentes formes



- 3 feuilles de gommettes pour décorer vos serpents (voir le feuillet « Comment utiliser les gommettes ? »)
- 4 tuiles dragon avec 4 connecteurs (choisissez-en une si vous jouez en mode Œuf de Dragon)
- 8 pions ronds (qui servent pour les modes de jeu coopératifs)

*Note : vous trouverez dans la boîte plein de gommettes pour décorer vos serpents. Profitez-en !*



### BUT DU JEU

Lors de la partie, vous allez ajouter de nouvelles tuiles à votre serpent. Il faut que la queue de votre serpent soit la plus proche possible de sa tête pour gagner.

### DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

À votre tour, lancez le dé, et choisissez une couleur parmi celles montrées par le dé. Prenez la première tuile de la pile correspondante (de la même couleur). S'il n'y a plus aucune tuile de cette couleur, prenez la première tuile d'une autre pile.

Accrochez cette tuile à votre serpent. Vous pouvez la retourner pour le mettre dans le sens que vous voulez.



*Note : dès que vous prenez une tuile d'une pile, vous devez l'accrocher à votre serpent.*

Vous pouvez enrouler votre serpent sur lui-même et recouvrir les tuiles, quelle que soit leur couleur.

*Le joueur a obtenu rose ou vert. Il prend la tuile rose du dessus de la pile, et l'accroche à son serpent.*



## FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus que 2 piles de tuiles, les joueurs finissent la manche, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tuiles, puis la partie s'arrête.

Chaque joueur accroche sa tuile queue à son serpent.

Le premier joueur aide les autres joueurs à mesurer leur résultat. Placez le nœud du mètre à la pointe de la queue du serpent. Étirez le mètre jusqu'à la langue du serpent, et marquez le résultat en accrochant l'attache du joueur sur le mètre.

Le joueur qui obtient la plus petite distance entre la langue et la queue de son serpent remporte la partie !

*Note : si la langue du serpent a été recouverte par une autre tuile pendant la partie, faites en sorte de la remettre sur le dessus.*



*Dans l'exemple ci-dessus, le joueur avec le serpent vert (tête et queue) gagne. Les autres serpents présentent une plus grande distance entre leur langue et leur queue.*

## RÈGLES AVANCÉES (5+)



*Les serpents font attention à leurs couleurs ! Lorsqu'ils s'enroulent, ils mettent les couleurs identiques ensemble.*

Si vous jouez avec des enfants plus grands, vous pouvez jouer avec les règles avancées, pour rendre le jeu plus stimulant.

Avec cette variante, vous ne pouvez recouvrir votre serpent que si votre nouvelle tuile recouvre au moins une tuile de la même couleur.

**Important !** Cette règle ne s'applique pas à la tête et à la queue des serpents. Vous pouvez toujours recouvrir la tête ou la queue de votre serpent avec une tuile de n'importe quelle couleur.



*Le joueur peut accrocher la nouvelle tuile verte car elle recouvre en partie une autre tuile verte.*

## ET SI JE NE PEUX PAS ACCROCHER MA TUILE À MON SERPENT ?

Si vous ne pouvez pas accrocher votre tuile à votre serpent, vous devez essayer de la placer dans l'autre sens. Si vous ne pouvez toujours pas l'accrocher ainsi, vous devez retourner la tuile précédente. Vous pouvez être amené à retourner plusieurs tuiles pour pouvoir accrocher la nouvelle.

*Note : vous pouvez retourner les tuiles, mais pas en changer l'ordre !*

*Le joueur ne peut pas accrocher la tuile orange au serpent, car elle ne recouvre que des tuiles d'une autre couleur. Il doit donc retourner la tuile précédente (verte), puis accrocher la tuile orange.*

## MODE COOPÉRATIF : LA CHASSE AUX SUCETTES (3+)



*Tout comme nous, les serpents aiment bien les sucreries ! Ils sont surtout attirés par les sucettes. Ils adorent lécher ses friandises avec leurs langues fourchues. Aidez les serpents à ramasser les 4 sucettes !*

### Matériel Supplémentaire

4 jetons Sucette

*Note : avant votre première partie, collez les gommettes sucette sur des pions ronds.*

### MISE EN PLACE

Prenez 1 tête de serpent et 1 queue de serpent de n'importe quelle couleur. Remettez les autres têtes et les autres queues dans la boîte, avec les attaches et le mètre. Laissez votre queue de serpent de côté, elle ne servira qu'en fin de partie. Placez votre tête de serpent au milieu de la table, et placez les 4 jetons Sucette autour de la tête, à environ 15cm de la tête

Triez les tuiles corps de serpent par couleur, et formez 4 piles.

Le joueur le plus âgé prend le dé en bois. C'est lui qui commence la partie.

### BUT DU JEU

Votre serpent doit toucher les 4 sucettes !

### DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, lancez le dé, et ajoutez une tuile à votre serpent selon les règles précédemment expliquées. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer. Les joueurs jouent tous ensemble, avec le même serpent.



*Note : vous pouvez mettre les jetons Sucette un peu plus loin pour un défi plus élevé.*

## FIN DE PARTIE

Si n'importe quel joueur arrive à faire en sorte que le serpent touche les 4 jetons Sucette avant que 2 des 4 piles de tuiles ne soient épuisées, vous remportez tous la partie ! Vous pouvez accrocher la queue du serpent pour célébrer votre victoire. Si vous échouez, n'hésitez pas à réessayer !

*Le serpent touche les 4 sucettes ! Les joueurs ont gagné !*

## MODE COOPÉRATIF : L'ŒUF DE DRAGON (5+)



*Les dragons surveillent leurs œufs de près. Mais trois gardes du méchant roi Crapaud ont volé un œuf de dragon !*

*Rassemblez vos forces pour créer un dragon à trois têtes, et battez les gardes pour récupérer l'œuf !*

### Matériel Supplémentaire

- 🌀 1 tuile dragon avec 4 connecteurs  
*(choisissez l'une des 4 disponibles)*
- 🌀 3 jetons garde
- 🌀 1 jeton œuf de dragon

### BUT DU JEU

Battez les 3 gardes et récupérez l'œuf volé.

### MISE EN PLACE

Placez la tuile dragon au milieu de la table. Prenez 3 jetons garde, et placez-les à environ 15cm des connecteurs prévus pour les têtes de serpent. Prenez le jeton œuf de dragon, placez-le à environ 15cm du connecteur prévu pour la queue du serpent.

*Note : vous pouvez mettre les jetons un peu plus loin du dragon pour un défi plus élevé.*



*Note : avant votre première partie, collez les gommettes gardes et œuf de dragon sur 4 pions ronds. Collez également les ailes de dragon sur la tuile dragon. Ce n'est pas vraiment un dragon s'il n'a pas ses ailes !*

Prenez 3 têtes de serpent et 1 queue de serpent de n'importe quelles couleurs. Laissez-les de côté pour le moment. Remettez la tête et les queues en surplus, ainsi que les attaches et le mètre dans la boîte.

Triez les tuiles corps de serpent par couleur, et formez 4 piles.

Le joueur le plus âgé prend le dé en bois. C'est lui qui commence la partie.



## DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, lancez le dé, et ajoutez une tuile à votre serpent selon les règles habituelles. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer. Les joueurs jouent tous ensemble, avec le dragon. Il présente 3 connecteurs prévus pour les têtes de serpent et 1 connecteur prévu pour la queue. Dès qu'une tuile corps de serpent touche un jeton garde (vous avez battu le garde), accrochez-lui une tête de serpent.

*Note : si la tête recouvre l'extrémité d'une tuile corps de serpent, vous pouvez quand même encore vous en servir, et lui ajouter des tuiles.*

Après avoir battu les 3 gardes, vous pouvez essayer de récupérer l'œuf de dragon volé. Mais attention ! L'œuf est fragile, vous risquez de le casser si vous le touchez. Vous devez entourer l'œuf avec des tuiles serpent. Si une tuile serpent touche l'œuf, vous devez la retourner. Si la tuile touche toujours l'œuf, vous devez retourner la tuile précédente, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'aucune tuile serpent ne touche l'œuf.

Lorsque l'œuf est entièrement entouré par des tuiles serpent, vous pouvez accrocher la queue du serpent.

## FIN DE PARTIE

Si les joueurs parviennent à battre les 3 gardes et à récupérer l'œuf de dragon avant que 2 des 4 piles de tuiles ne soient épuisées, vous remportez tous la partie ! Si vous échouez, n'hésitez pas à réessayer !

*Note : vous pouvez rendre les modes de jeu coopératifs plus stimulants en les jouant avec les règles avancées (5+).*

### CRÉDITS

Auteure : Katrin Abfalter

Illustratrice : Irina Pechenkina

Cheffe de projet : Polina Basalaeva

Remerciements particuliers à Alexander Peshkov et Ekatarina Pluzhnikov

Directrice artistique: Anastasia Durova

Mise en page : Anna Medvedeva

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement !



Un jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.  
© 2020 Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow, 121096, Russie. Tel.: +7 495 510 0539  
mail@lifestyleltd.ru  
www.lifestyle-boardgames.com

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
www.gigamic.com

*Les joueurs ont d'abord touché les trois jetons gardes, puis ont encerclé le jeton œuf avec la queue du serpent. Ils remportent la partie !*