

# KANG-A-ROO

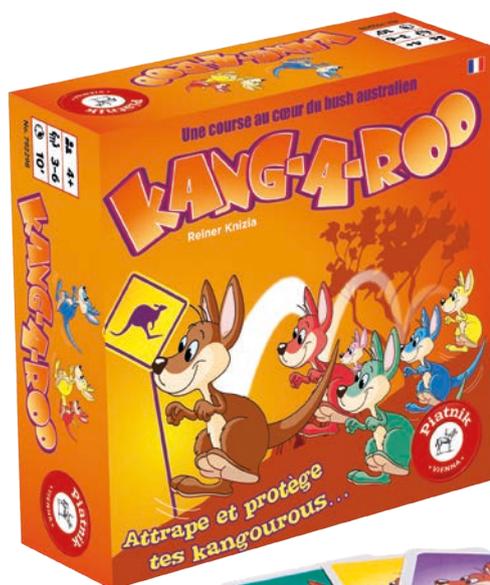
Un jeu de cartes et de collecte à suspens !

STRATÉGIE

SUSPENS

 3 à 6 joueurs  
à partir 4 ans

 15 minutes



**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

