

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





F

Jeux Ravensburger® n° 23 408 0

Un jeu des familles à coups de cris d'animaux pour 3 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Sensalot / Arthur Scholten

Illustrations : Gabriela Silveira, handmade types

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

52 cartes Animal (13 familles de 4 cartes)

6 cartes « Mon animal »

Le jeu des familles le plus farfelu de tous les temps ! Dans la peau d'un animal, vous demandez des cartes à vos adversaires en poussant les cris correspondants. Et voilà que ça bêle, que ça meugle et que ça grogne de tous les côtés. Le joueur qui n'a pas la carte demandée répond par un bruit de prout en tirant la langue. Un jeu délirant à hurler de rire !

But du jeu

Au cours de la partie, chacun essaye de reconstituer le maximum de familles d'animaux identiques. Le jeu prend fin dès que l'un des joueurs n'a plus de cartes. Celui qui possède le plus de familles remporte alors la partie.

Avant la première partie

Découvrez ensemble les différentes cartes en imitant à chaque fois le cri de l'animal : « Groink ! » pour le cochon, « Sssss ! » pour le serpent, « Bloup bloup » pour le poisson, « Croa ! » pour la grenouille, par exemple. L'important est que vous puissiez reconnaître l'animal à son cri pendant le jeu. Il est permis d'accompagner ces cris de mimiques caractéristiques.

Règle de base avec des familles de 3 cartes

Mise en place

Pour une partie de découverte, plus courte, laissez de côté **une carte de chaque animal**, de manière à ce qu'il n'en reste plus que 3 par famille. Les 13 cartes mises de côté ne seront pas utilisées.



Chaque joueur choisit une **carte « Mon animal »** illustrée recto-verso et la pose devant lui. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.



Mélangez ensuite toutes les **cartes Animal** et distribuez-en 5 à chacun. Les cartes Animal restantes sont empilées, **face cachée**, au milieu de la table et forment la **pioche**.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence ; le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur demande une carte Animal de la façon suivante :

Il commence par appeler **un joueur au choix** en imitant le cri de son animal, puis il imite le **cri de l'animal sur la carte** qu'il demande.

Exemple : Si le joueur veut demander une vache au joueur Hibou, il crie « Hou-hou – Meuh ! ».

Si le joueur Hibou possède cette carte, il la lui donne. Le joueur peut continuer et demander de nouveau une carte au même joueur ou à un autre. **Si le joueur interrogé ne possède pas de vache**, il le lui indique par un petit bruit de prout en tirant la langue.



Dans ce cas, il pioche une carte (s'il en reste) et son tour prend fin.

Remarque : Il est permis de demander un animal même si on ne possède aucune carte de celui-ci en main. Avec un peu d'attention, il est possible de savoir où se cache chaque animal.

Si un joueur a réuni **3 animaux identiques**, il a complété une famille. De joie, il crie : « Hourra ! » suivi du cri de l'animal correspondant. Il pose alors ces cartes devant lui. Dès le début de la partie, il peut arriver qu'un joueur ait déjà une famille en main. À son tour de jeu, il pourra la poser comme décrit précédemment.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, la partie est immédiatement terminée. Le vainqueur est alors le joueur qui a complété le plus de familles.

Règle avec des familles de 4 cartes

Utilisez toutes les cartes Animal. Au début, distribuez **7 cartes** au lieu de 5 à chaque joueur. Pour compléter une famille, il faut désormais **4 cartes**. À part cela, le déroulement du jeu reste identique.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag