

ANIMALIX

RÈGLES DU JEU

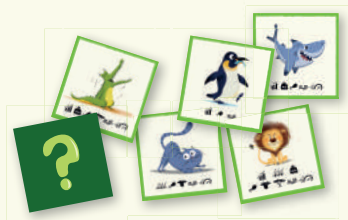
MATÉRIEL



4 feutres effaçables



4 plateaux de jeu



32 cartes « animal »



1 roue à questions

- 2 à 4 joueurs
- 6 ans et +
- 15 min



1 notice pour découvrir des infos insolites sur les animaux

BUT DU JEU

Deviner en premier l'animal de son voisin de gauche.

COMMENT JOUER ?

Chaque joueur se munit d'un plateau ardoise et d'un feutre effaçable puis pioche une carte « animal ».
Il en prend connaissance discrètement et la cache bien aux autres joueurs.




Le joueur qui a eu le plus d'animaux de compagnie dans sa vie commence. Il tourne la roue et pose la question désignée par celle-ci à son voisin de gauche.

Exemple : Léa tourne la flèche, qui s'arrête sur la case jaune. Elle demande à Nathan : « Est-ce que ton animal sait voler ? »



Son voisin regarde alors discrètement sa carte « animal » :


- si le symbole figure sur sa carte, alors **la réponse est oui**.
- si le symbole ne figure pas sur sa carte, **la réponse est non**.

Exemple : Nathan a pioché la carte requin. Le symbole  ne figure pas dessus. Il répond donc à Léa : « Non, mon animal ne sait pas voler. »



Si la réponse est oui, le joueur **barre** sur son plateau tous **les animaux qui n'ont pas** le symbole (car cela veut dire qu'ils ne savent pas voler, or l'animal recherché sait voler).

Si la réponse est non, il **barre** sur son plateau tous **les animaux qui ont** le symbole.

Exemple : La réponse est non, Léa barre donc sur son plateau tous les animaux qui ont le symbole .



C'est ensuite au joueur suivant - dans le sens des aiguilles d'une montre - de tourner la roue et de poser sa question.

Si, en lançant la roue, le joueur tombe sur une question qu'il a déjà posée, il passe son tour.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un animal sur le plateau d'un joueur, il peut faire une proposition de réponse immédiatement après avoir posé sa question.

Les joueurs peuvent également tenter de donner une réponse alors qu'il reste plusieurs animaux sur le plateau... Mais attention, si la réponse est fausse, le joueur perd la partie !

Les joueurs ne peuvent faire leur proposition de réponse qu'à leur tour de jeu.

Le premier à deviner l'animal de son voisin de gauche remporte la partie !



ASTUCES

- Attention, il y a plusieurs cartes « animal » identiques : n'éliminez par d'office l'animal que vous avez pioché, car il est possible que votre voisin de gauche l'ait aussi !
- Évitez de répondre aux questions en regardant les symboles qui sont sur le plateau, car vos adversaires pourraient repérer quel animal vous regardez.