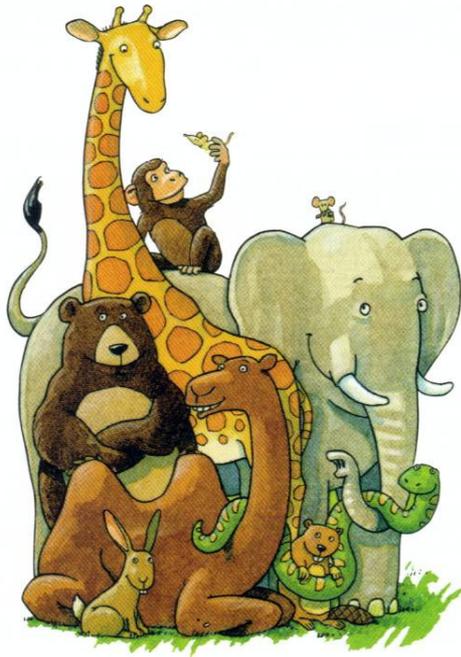


## End of the Game

As soon as all cards are uncovered and distributed, the game ends. Each player piles up all their cards. The one with the highest pile wins the game. If various players have an equally high pile they win together.



18

Jeu Habermäß n° 4482

## Jouons avec les animaux

Une collection de jeux avec des petits et des grands animaux. Pour 2 à 6 gardiens de zoo de 4 à 99 ans, avec une idée de jeu pour enfants plus jeunes.

**Idée :** Reiner Knizia  
**Illustration :** Alexander Steffensmeier  
**Durée de la partie :** env. 5 à 10 minutes par jeu

« Huiiii, qu'est-ce que tu es grand ! » dit la pe-tite souris en s'adressant au singe. « Mais, ce n'est rien, regarde dans l'enclos à côté, il y a un animal encore bien plus grand » répond le singe qui s'éloigne en sautant sur une autre liane.

« Oui, c'est vrai, je suis déjà un peu plus grand ! » réplique le crocodile. « Mais si tu veux voir un animal vraiment très grand, va voir à côté ! » La petite souris risque un regard, découvre une girafe et, pleine d'admiration, elle lui dit : « Tu es vraiment le plus grand des animaux ! ».



FRANÇAIS

### Contenu

3 gardiens de zoo  
34 cartes  
1 règle du jeu

19

### • Tu as trouvé les cartes qui forment un animal tout entier ?

Bien joué ! En récompense, tu gardes toutes les cartes de cet animal et tu les poses devant toi en les assemblant. En plus, tu prends le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la (les) carte(s) retournée(s) et tu le poses devant toi.

**Attention :** tu ne pourras garder les cartes, sur lesquelles les animaux sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur), que si tu as retourné cette carte la première !

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance !

### Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Pour chaque gardien qu'un joueur aura devant lui, il prend une des cartes qui forment le serpent (mises de côté au début de la partie).

Chaque joueur empile alors ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile sera le gagnant. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils sont tous gagnants.

**Conseil :** vous pourrez également jouer ce jeu de mémoire sans les gardiens mais en prenant alors toutes les cartes.

22

## 2. Gardiens super rapides

Quel gardien réagira le plus vite et récupérera ainsi le plus grand nombre d'animaux ?

Un jeu pour gardiens aux réactions super rapides.

### Préparatifs

Poser les trois gardiens au milieu de la table de manière à ce qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres et à ce que les joueurs puissent les attraper facilement.

Retourner les cartes, les mélanger et les poser autour des gardiens. Ensuite, choisir deux cartes et les remettre dans la boîte, face cachée.

### Déroulement de la partie

Le joueur qui est allé au zoo en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Retourne une carte de manière à ce que tous les autres joueurs la voient. Fais vite pour que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**  
Il ne se passe rien ! Repose la carte avec la face visible. C'est au tour du joueur suivant de retourner une autre carte.
- **Est-ce qu'un animal complet peut être formé ?**  
Il faut alors réagir très vite !

23

FRANÇAIS

Tous les joueurs essaient d'attraper en premier le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la carte qui vient d'être retournée.

→ **Tu as attrapé en premier le bon gardien ?**

Bravo ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal. Pose-les devant toi.

→ **Tu as attrapé le mauvais gardien ou l'animal n'est encore pas complet ?**

Tu dois alors redonner une carte déjà récupérée et la remettre dans la boîte. Si tu n'as pas de cartes, tu n'en redonnes pas.

## Fin de la partie

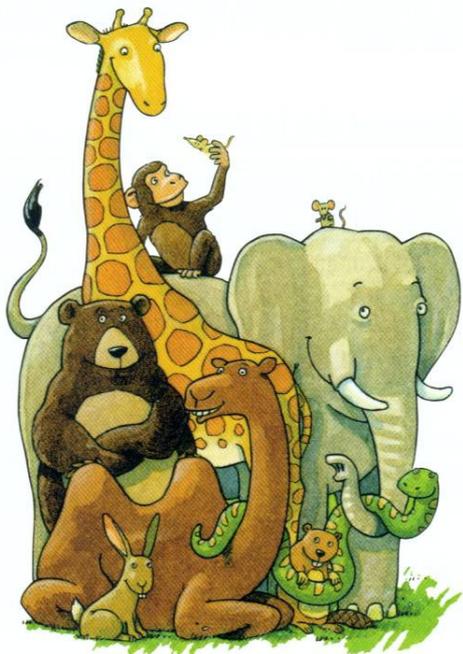
Dès que toutes les cartes sont retournées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.

24

**Attention :** si un joueur n'a pas vu qu'un animal pouvait être complété, le joueur suivant a le droit de prendre les cartes formant cet animal, en plus des siennes, et de les poser devant lui.

## Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.



26

## 3. Petits et grands animaux

Qui aura de la chance et pourra récupérer le plus possible d'animaux ?

Un simple jeu de classement pour petits et grands enfants dès 3 ans.

### Préparatifs

Retourner les cartes, face cachée, et les poser au milieu de la table en les mélangeant.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin des trois gardiens et on les laissera dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Le joueur qui a vu une girafe en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne une carte et vérifie si un animal complet peut être formé :

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**  
Pas de chance ! On laisse la carte sur la table, avec la face visible.
- **Un animal peut être complété ?**  
Bien joué ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal et de les assembler devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une carte et vérifie si un animal peut être complété.

25

Habermäß-spiel Nr. 4482

## Beestige beesten

Een beestachtige spellenverzameling met kleine en grote dieren. Voor 2 - 6 dierenoppassers van 4 - 99 jaar, met spelidee voor jongere kinderen.

**Spelidee:** Reiner Knizia

**Illustraties:** Alexander Steffensmeier

**Speelduur:** ieder spel ca. 5 - 10 minuten

„liiieks, wat ben jij groot!“, piept het muisje tegen de aap.  
„Maar dat stelt toch helemaal niets voor, ga maar 'ns bij het volgende dieren-verblijf kijken, daar woont een nog veel groter dier“, antwoordt de aap terwijl hij naar een volgende liaan zwaait.  
„Ja hoor, ik ben al flink wat groter!“, roept de krokodil. „Maar als je een dier wilt zien dat pas echt groot is, ga dan maar 'ns naar het volgende verblijf!“ Het muisje kijkt eens voorzichtig om een hoekje, krijgt dan een giraffe in het oog en zegt vol bewondering: „Ja, jij bent echt het allergrootste dier!“



### Spelinhoud

3 dierenoppassers

34 kaarten

spelregels

27