

# ANIMOUV

1244



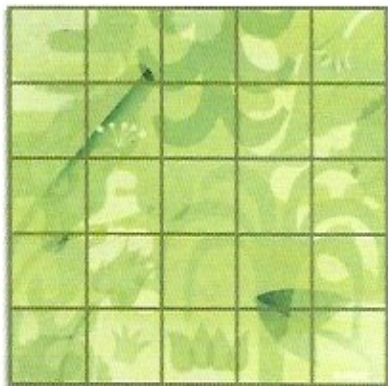
7 ans years  
7-99

F GB D NL E  
I P DK S RUS



# ANIMOUV

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 12



x 24



Dès 7 ans



De 2 à 4 joueurs



20 min

**Contenu du jeu :**

1 plateau de jeu, 12 jetons animaux, 24 cartes.

**But du jeu :**

Gagner des cartes « animaux ». Pour cela, les joueurs déplacent les animaux sur le plateau afin de réaliser les alignements d'animaux présents sur ces cartes.

**Préparation du jeu :**

Mélanger les cartes et en distribuer 1 à chaque joueur. Celle-ci représente 3 animaux que le joueur devra aligner. Le reste des cartes est posé en tas, faces cachées au centre de la table et forme une pioche.

Les 12 jetons animaux sont placés aléatoirement sur le plateau sur les cases grisées, comme indiqué ci-contre.

**NB :** Les jetons se déplacent à l'horizontale ou à la verticale, jamais en diagonale.

**Déroulement du jeu :**

Le joueur le plus jeune démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur peut déplacer un jeton :

- sur une case adjacente libre,

**ou**

- en le faisant « sauter » par dessus un ou plusieurs jetons.

Un jeton peut « sauter » dès lors qu'il n'y a pas de case libre entre sa case de départ et la 1ère case qu'il « saute ». Il faut également qu'il y ait un emplacement libre derrière le ou les animaux qu'il saute pour pouvoir se poser après son « saut ».

Un jeton peut faire plusieurs sauts d'affilé.



Vanaf 7  
jaar



2 tot 4 spelers



20 min

### Inhoud

1 spelbord, 12 dierfiches, 48 kaarten.

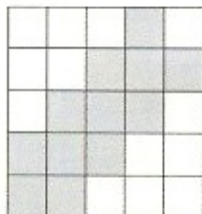
### Doel van het spel

Dierkaarten winnen. De spelers verplaatsen de dieren over het spelbord om dezelfde rijen dieren te vormen als op de kaarten.

### Voorbereiding van het spel

Schud de kaarten en geef er 1 aan elke speler. Op de kaart staan 3 dieren, die de speler op een rij moet zien te krijgen. De rest van de kaarten wordt met de plaatjes naar beneden op het midden van de tafel gelegd en vormt de pot. De 12 dierfiches worden willekeurig op het spelbord gelegd, op de grijze vakjes zoals je hiernaast kunt zien.

**Opmerking:** de fiches worden horizontaal of verticaal verplaatst, nooit diagonaal.



### Verloop van het spel

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, mag een fiche verplaatsen:

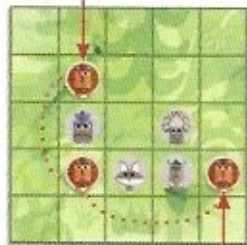
- naar een aangrenzend leeg vakje,

**of**

- door de fiche over één of meer andere fiches te laten 'springen'.

Een speler kan een fiche laten 'springen' als er geen leeg vakje is tussen het vertrekvakje en het eerste vakje waar hij overheen springt. Er moet ook een leeg vakje zijn achter het dier of de dieren waar de fiche overheen springt.

Fiche bij vertrek



Fiche bij aankomst

Een fiche kan meerdere sprongen achter elkaar maken. Wanneer het een speler is gelukt om de 3 dieren op zijn kaart op een rij te krijgen, toont hij deze kaart aan de andere spelers en wint hij deze (waarde 1 punt).

**Let op:** de dieren mogen in willekeurige volgorde op een rij worden geplaatst, maar moeten zich op één lijn bevinden (horizontaal, verticaal of diagonaal) zonder dat er andere dieren of lege vakjes tussen hen aanwezig zijn.



**KAART**



**GEWONNEN**



**HIER WIN JE NIETS**

Daarna pakt de speler een nieuwe kaart uit de pot en is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler na afloop van zijn verplaatsing een rij dieren heeft gemaakt die hetzelfde is als op de kaart van een andere speler, wacht deze laatste niet op zijn beurt, maar toont hij deze kaart onmiddellijk aan de andere spelers en wint hij deze. Daarna pakt hij een nieuwe kaart uit de pot. De partij gaat dan weer op de gebruikelijke manier verder.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen wanneer alle kaarten zijn gewonnen. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.