

MANIMALS

Auteur : Bernhard Naegele

Jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Durée de la partie : 10 – 20 minutes

Contenu :

56 cartes d'animaux avec des symboles au verso
cartes synoptiques avec l'explication des symboles

Les règles du jeu

F-1 Idée du jeu :

Se promenant dans le zoo, Sarah et Dorothee sont stupéfaites par les phoques. L'un des phoques a des plumes sur le dos ! « Est-ce que le phoque a des plumes comme un oiseau ou des poils comme un chien ? », se demandent-elles. C'est alors que quelqu'un bat des mains, et les canards qui étaient cachés derrière le phoque s'envolent en cancanant. Les deux filles éclatent de rire, rassurées, car elles voient que le phoque n'a effectivement pas de plumes.

But du jeu :

Les joueurs essaient simultanément de ramasser autant d'animaux que possible ayant des caractéristiques communes. Ce faisant, ils apprennent à connaître le monde des animaux : car qui sait que l'étoile de mer est l'un des meilleurs chasseurs ? Le joueur qui a ramassé le plus d'animaux gagne la partie.

Remarque : si personne ne trouve de carte appropriée pour une caractéristique déterminée, on retourne la carte de nouveau et on en découvre une autre.

- Quand personne ne veut plus ramasser de cartes, la phase de ramassage est terminée. Maintenant, on vérifie les cartes qui ont été ramassées.
- Tous les joueurs retournent la pile de cartes qu'ils ont ramassées de manière à ce qu'on voie le verso avec les caractéristiques. Maintenant, les joueurs vérifient si le symbole cherché est bien indiqué sur leurs cartes sous le nom des animaux. (**Attention** : sur les cartes qu'on a ramassées, ce ne sont que les petits symboles qui comptent !)
- Pour chaque carte qu'il a ramassée à tort, le joueur doit remettre cette carte au milieu de la table et en plus une carte qu'il a ramassée à juste titre. S'il n'a pas de carte correcte de ce tour-ci, il ne doit restituer aucune carte supplémentaire.
- Le joueur qui a ramassé le plus de cartes en reçoit deux de celles-ci en récompense ; ce sont autant de points qu'il a gagnés. Il empile ses points devant lui sur la table, face cachée. Les joueurs qui ont ramassé le deuxième plus grand nombre de cartes correctes reçoivent chacun un point, c'est-à-dire une carte de leur paquet de cartes correctes.

Remarque : si le joueur qui a ramassé le plus de cartes n'a trouvé qu'un seul animal, il ne gagne que cette carte comme point.

Préparatifs :

- Mélangez les cartes d'animaux. Ensuite, étalez-en environ 40 sur la table, avec l'animal en haut, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir et atteindre tous les animaux.
- On n'a besoin des cartes d'animaux restantes qu'au tour suivant. Placez-les donc de côté comme pioche.

Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus âgé retourne une carte quelconque de manière à ce qu'on voie le verso, et il la transforme ainsi en carte de recherche. Le grand symbole entre les points d'interrogation indique la caractéristique qu'il faut chercher. (Cette caractéristique n'a rien à voir avec l'animal du recto de la carte.) Le joueur qui a retourné la carte nomme la caractéristique à haute voix.
Remarque : au-dessous du grand symbole sont indiqués le nom et les caractéristiques de l'animal du recto de la carte.
- Dès que la caractéristique à chercher a été nommée, **tous** les joueurs commencent à chercher simultanément dans l'étalage les animaux dont ils pensent ou savent qu'ils ont cette caractéristique.
- Quand ils cherchent les animaux, les joueurs ne doivent utiliser qu'une **seule main** pour **ramasser** des cartes et pour en **former une pile**. Une carte ramassée ne peut plus être remise sur la table !

- S'il y a plusieurs joueurs qui ont ramassé le plus de cartes, ils reçoivent tous l'une de leurs cartes comme point. Dans ce cas-là, personne ne gagne de points pour la deuxième place.

Nouveau tour :

- On remet au milieu de la table, face d'animal en haut, toutes les cartes d'animaux que personne n'a gagnées comme points ainsi que la carte de recherche.
- Ensuite, on pioche trois nouvelles cartes dans la pioche et les place aussi au milieu de la table, face d'animal en haut. S'il y a moins de trois cartes dans la pioche, on les prend toutes. Dans ce cas-là, on joue les tours suivants sans ajouter de nouvelles cartes.
- Maintenant, le nouveau tour commence. De nouveau, le joueur le plus âgé retourne une carte, nomme la caractéristique et tous cherchent simultanément des animaux ayant cette caractéristique.

Remarque : si, après avoir retourné une nouvelle carte, on doit chercher la même caractéristique qu'au tour précédent, on retourne de nouveau cette carte et on en découvre une autre.

Fin de la partie :

- La partie prend fin après sept tours.
- Le joueur qui a remporté le plus de points gagne la partie.

Remarque : il est préférable de regarder les symboles et les caractéristiques des animaux ainsi que leur signification (voir les cartes synoptiques) avant de jouer à ce jeu pour la première fois. Comme la plupart des symboles sont très clairs, on ne doit probablement en expliquer que quelques-uns.

1. Variante pour de petits enfants (partie lente)

- Les préparatifs sont identiques à ceux de la partie normale.
- Le joueur le plus jeune commence la partie et retourne une carte. Il cherche et ramasse le premier un animal ayant cette caractéristique, et il le prend dans la main. Ensuite et à **tour de rôle**, tous les autres joueurs en font autant.
- Quand c'est au tour d'un joueur et que celui-ci ne veut pas ou ne peut pas ramasser d'animal, il dit qu'il passe son tour. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que chacun ait passé.
- L'évaluation se déroule selon les règles détaillées ci-dessus.
- Le voisin de gauche du premier joueur commence le tour suivant.
- La partie se termine quand chaque joueur a été deux fois le premier à jouer (dans la partie à 5 ou à 6 joueurs, quand chacun a été une fois le premier à jouer).

F-5

2. Variante pour jouer en famille (des adultes avec des enfants)

Pour qu'une partie avec des adultes et des enfants reste captivante, on peut jouer la variante suivante :

- En ce qui concerne les préparatifs et le déroulement, on respecte les règles détaillées ci-dessus, mais l'évaluation se déroule de la manière suivante :
- Avant chaque évaluation, les adultes doivent restituer trois des cartes correctes qu'ils ont ramassées. Ces cartes ne comptent pas et sont replacées dans l'étalage au milieu de la table, face visible.

F-6

3. Variante pour des groupes avec des joueurs de niveaux différents

- En ce qui concerne les préparatifs et le déroulement, on respecte les règles du jeu de base, mais l'évaluation se déroule de la manière suivante :
- Si un joueur a déjà au moins trois points, il continue avec un handicap. Dès maintenant, pour chaque point qui se trouve devant lui sur la table, il doit restituer à chaque fois l'une des cartes correctes qu'il a ramassées à ce tour (cartes de handicap). Pour gagner de nouveaux points lors de l'évaluation, il doit donc ramasser beaucoup plus de cartes que les autres.
- Si les joueurs ne ramassent que peu de cartes et qu'aucun joueur ne peut retenir de cartes, les

joueurs qui ont ramassé le plus de cartes avant de restituer les cartes de handicap gagnent le tour. Dans ce cas-là, les gagnants prennent de la table deux ou, selon le cas, une carte d'animaux respectivement comme points qu'ils ont gagnés.

- La partie est finie au moment où un joueur a gagné sept points.

4. Variante avec les lettres

Dans cette variante, les caractéristiques des animaux ne jouent aucun rôle. Ici, on cherche les lettres dans les noms des animaux.

- En ce qui concerne les préparatifs, le déroulement et l'évaluation, on respecte les règles du jeu de base.
- Un joueur retourne une carte.
- La première lettre du nom de l'animal (imprimée en caractère gras) détermine la lettre que les joueurs doivent chercher. Cette lettre doit se trouver dans les noms des animaux.

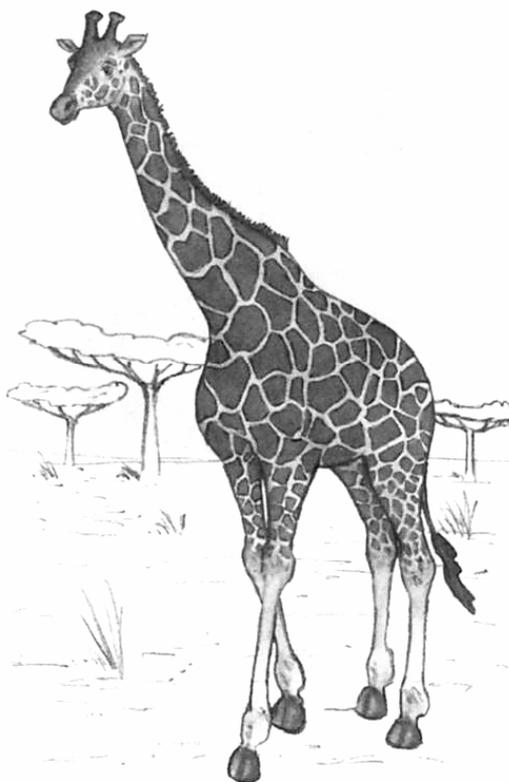
*Exemple : première lettre: **L**. On peut ramasser, par exemple, lion, flamant, crocodile.*

Remarque : on peut combiner au choix le déroulement et l'évaluation avec les variantes 1, 2 et 3.

Pour s'informer sur des animaux :

<http://www.adlung-spiele.de/manimals>

F-7



**Peuvent nager :**

Nager, c'est se déplacer dans ou à la surface de l'eau.

**Peuvent grimper :**

Grimper, c'est se déplacer vers le haut ou vers le bas. Beaucoup d'animaux grimpent d'une manière plus ou moins habile, aussi sous l'eau. La capacité à grimper ne dépend pas du nombre de pattes avant ou arrière, ou d'autres membres.

**Naissent de larves :**

Les larves sont une phase intermédiaire dans l'évolution de l'œuf à l'animal adulte. Fréquemment, elles ne ressemblent pas aux animaux adultes et mènent une vie totalement différente de la leur.

**Pondent des œufs :**

Les œufs sont des coquilles qui protègent les petits des animaux ovipares qui s'y développent. Ils varient beaucoup en taille, en apparence et en constitution.

**Est un mammifère :**

Les caractéristiques typiques du mammifère sont le pelage et l'allaitement des petits à l'aide de leurs glandes mammaires.

**Vivent en Afrique :**

Ce troisième continent de la Terre quant à la grandeur est avec ses déserts, ses steppes, ses forêts tropicales et ses côtes l'espace vital d'une multitude d'espèces animales. Il y a des animaux qui ne vivent qu'en Afrique, mais aussi d'autres espèces qui se trouvent également sur d'autres continents (par exemple en Europe). En outre, beaucoup d'oiseaux migrateurs hivernent en Afrique.

**Vivent dans la glace / neige :**

Même dans les régions les plus froides de notre planète vivent des animaux qui, avec le temps, se sont adaptés aux conditions climatiques hostiles.

**Vivent dans ou près de l'eau :**

Beaucoup d'animaux ont besoin d'eau non seulement pour boire, mais ils passent toute leur vie ou la plupart du temps dans ou directement près de l'eau.

**Vivent dans la forêt :**

La forêt est un espace vital important et varié avec des arbres, des tanières, des broussailles et bien d'autres choses. Elle offre protection et nourriture à beaucoup d'animaux.

**Peuvent voler :**

Voler, c'est se déplacer dans l'air en utilisant des ailes ou des ailes membraneuses, et ainsi de suite.

**Sont crépusculaires ou nocturnes :**

Beaucoup d'animaux se cachent pendant le jour et se reposent pour partir à la recherche de nourriture pendant la nuit ou au crépuscule.

**Sont menacés d'extinction :**

Beaucoup d'espèces animales sont menacées d'extinction, et ce surtout à cause du comportement des hommes. Dès qu'il ne reste plus que peu d'animaux d'une espèce, ceux-ci se retrouvent sous la protection des espèces et figurent dans des listes des espèces animales menacées (par exemple la « Rote Liste » en Allemagne).

**Èlèvent leur couvée :**

On entend par là la sollicitude des parents pour leurs petits et des activités telles que surveiller les œufs, donner la becquée et protéger contre des ennemis.

**Sont des vertébrés :**

Le caractère principal de ces animaux est la colonne vertébrale. Le corps est subdivisé en tête, tronc et, le cas échéant, queue. Normalement, ils ont deux paires de membres, qui ont évolué en nageoires chez les animaux vivant dans l'eau.

**Sont venimeux :**

Certains animaux ont du venin dans leurs dents, aiguillons, glandes etc., et l'utilisent surtout pour se défendre.

**Ont des ailes :**

Les ailes apparaissent toujours par paires et servent essentiellement à voler. Pour cette raison, elles sont aplaties en éventail.

**Ont des nageoires :**

Les nageoires sont des extrémités aplaties qui servent au déplacement sous l'eau.

**Ont une queue :**

La queue est le bout postérieur du corps. Elle est couverte de peau, de poil, d'écaillés ou de plumes et s'affine le plus souvent jusqu'au bout de la queue.

**Ont un bec :**

On qualifie de bec l'appendice d'os ou de corne qui se termine en pointe. A beaucoup d'animaux, il sert de bouche.

**Ont des dents :**

Les dents sont des corps durs qui se trouvent dans la cavité buccale. Toutes ensemble, elles forment la dentition et servent à prendre et à concasser la nourriture.

**N'ont pas de pavillon d'oreille :**

Le pavillon de l'oreille est la partie extérieure de l'oreille avec laquelle on peut mieux déterminer l'origine d'un bruit.

**Nombre de pattes :**

Les différentes espèces animales ont un nombre différent de paires de pattes qui leur servent normalement au déplacement.

**Nombre de bras :**

Les bras sont les extrémités les plus développées des membres antérieurs que les vertébrés utilisent pour grimper, pour saisir et ainsi de suite. Beaucoup d'animaux aquatiques ont ce qu'on appelle des tentacules qui servent souvent à tâter et à saisir leur proie.

**Ont des plumes :**

Les plumes sont des formations de la peau qui n'existent que chez les oiseaux. Dans la plupart des cas, elles permettent de voler et forment un plumage dense qui aide à se protéger, se camoufler et communiquer.

**Ont des poils :**

On appelle poil le pelage dense des mammifères. Il sert de protection et de camouflage.

**Ont des écailles :**

La couche extérieure de la peau des poissons et des reptiles est constituée d'écailles. En outre, beaucoup d'oiseaux ont une peau cornée et squameuse sur leurs pattes.

**Ont des cornes :**

Il n'y a pas que les mâles, mais aussi les femelles qui peuvent avoir des cornes. Cette parure de la tête n'est pas ramifiée et est constituée de corne. Les cornes poussent pendant toute la vie de l'animal et celui-ci ne les perd à aucun moment.

**Ont une ramure :**

Normalement, ce ne sont que les mâles qui portent une ramure. Elle est constituée d'os et est ramifiée. Chaque année, les animaux la perdent et une nouvelle ramure apparaît.

**Ont des antennes :**

Les antennes sont des excroissances ordonnées en paires sur la tête de beaucoup d'animaux. Elles servent à la perception sensorielle (p.ex. tâter et sentir).

**Est un artiodactyle :**

Les artiodactyles ont toujours un nombre pair de doigts de pied (deux ou quatre).

**Est un périssodactyle :**

Les périssodactyles ont toujours un nombre impair de doigts de pied (un ou trois).

**Ont des griffes :**

Les griffes sont des formations de la peau sur les doigts des membres antérieurs et postérieurs. Elles sont constituées de corne et poussent selon une ligne légèrement courbe. Les griffes servent à trouver un meilleur appui, à capturer la proie et à se défendre.

**Est un insecte :**

La carapace en chitine, les trois paires de pattes, ainsi que la division visible du corps en tête, poitrine et abdomen sont des caractéristiques essentielles des insectes.

**Vivent de nourriture végétale :**

Ces végétariens ne mangent que des végétaux. En outre, il y a des animaux qui se nourrissent essentiellement de nourriture végétale, mais aussi, rarement, de viande.

**Vivent de nourriture animale :**

Ces carnivores (qui mangent surtout de la viande fraîche) ou carnassiers qui se nourrissent de charogne (viande morte) se nourrissent de la viande d'autres animaux. Il existe également des animaux qui mangent essentiellement de la viande, mais aussi, rarement, des végétaux.

**Sont des omnivores :**

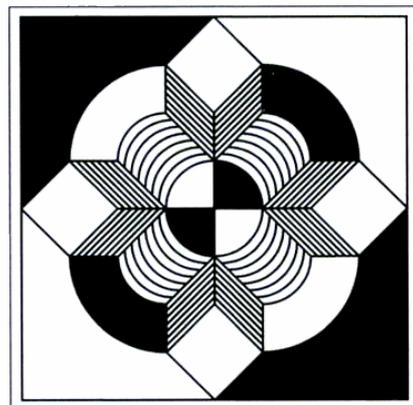
Les omnivores mangent aussi bien des végétaux que de la viande.

**Hibernent / Subissent un repos hivernal :**

Pendant les mois froids, beaucoup d'animaux hibernent ou subissent un repos hivernal. Ils ne se déplacent pas ou très peu et n'ont besoin d'aucune ou que de peu de nourriture pour survivre.

**Vivent dans un terrier / une tanière :**

Beaucoup d'animaux vivent pendant toute l'année dans un terrier ou une tanière, seuls ou parfois en grand nombre. Généralement, ils quittent cet abri de temps en temps pour chercher de la nourriture.



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2006