

# Animal Party

Jeu Ravensburger® No. 23 177 5

Jeu de dés pour **2 à 6** joueurs âgés de **4 à 10** ans

Licence : Bar David Ltd., Auteur : Amanda Birkinshaw

Illustrations : Joachim Krause

**Contenu** : 5 dés-symboles, 36 cartes-animaux

Lançons tous les dés-animaux ! Tentez de gagner les cartes aux combinaisons d'animaux en lançant les dés.

A vos dés ? lancez ! ...

**Le but du jeu** consiste à jeter les combinaisons d'animaux reprises sur les cartes pour tenter de récolter en premier 4 cartes-animaux.

**Avant de jeter les dés**, mélangez les cartes-animaux et déposez les faces cachées sur table. Retournez la première carte et déposez-la à côté de la pile face visible et juxtaposez-y les dés.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

Quand c'est à votre tour de jouer, regardez bien la carte face visible et observez la combinaison d'animaux à jeter. Vous pouvez également vous orienter au moyen du bord extérieur gauche de la carte.

Ensuite vous lancez les dés **3 fois consécutivement**.

Au premier coup, vous utiliserez les 5 dés. Comparez la combinaison jetée à celle de la carte face visible. Les dés reprenant un des animaux de la combinaison à jeter seront mis de côté.

**Si vous réussissez à mettre de côté tous les animaux requis au terme des 3 coups de dés**, vous gagnez la carte. Le joueur suivant retourne une nouvelle carte et commence à lancer les dés. A lui de tenter de lancer la bonne combinaison endéans les 3 coups de dés.

Si vous réussissez à lancer la bonne combinaison en un ou deux coups de dés, la carte est à vous et le tour passe au suivant !

## Vous avez lancé 3 fois sans succès ?

Dans ce cas, le tour passe au suivant qui tentera de lancer la bonne combinaison en 3 coups de dés. Il devra compléter votre partie et se contenter des dés restants. Les dés mis de côté par le précédent joueur restent de côté.

Les dés passeront de joueur à joueur jusqu'à ce que la bonne combinaison soit lancée. Le joueur réussissant ceci, gagne la carte.

## Fin du jeu

Le joueur ayant récolté quatre cartes-animaux en premier, gagne la partie.

Astuce : pour simplifier et accélérer la partie, il suffit de retirer les cartes reprenant une combinaison de cinq animaux.

© 2004 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spielverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

223963