

Le festin des animaux

Un jeu où il faut avoir une bonne mémoire, pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Franz Czarnertzki

Illustration : Gesa Sander

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Les petits animaux ont très faim, mais ils ne trouvent pas toujours facilement leur aliment préféré ! Vas-tu pouvoir les aider ?

Contenu :

18 cartes d'aliments

6 animaux

1 règle du jeu



But du jeu :

Quel joueur va pouvoir récupérer en premier trois cartes de l'aliment préféré d'un animal ?

Préparatifs :

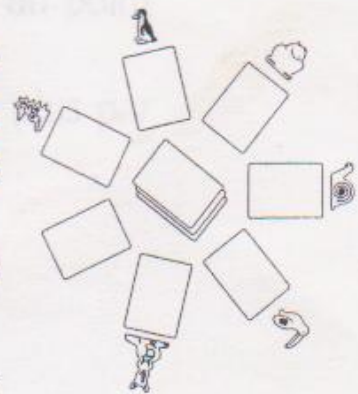
Les cartes montrent chacune l'un des six animaux en train de manger son aliment préféré.

Mélanger les cartes faces retournées, en faire une pile et la poser au milieu de la table.

Prendre sept cartes de la pile et les poser autour de la pile.

Poser un animal à l'extérieur de chacune de six

de ces cartes. L'emplacement à côté de la septième carte reste libre.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le plus faim commence.

Pour constater qui a le plus faim, les joueurs ouvrent leurs bras le plus loin possible. S'ils veulent, ils peuvent dire en même temps : « j'ai une faim de loup grande comme ça ! ». Le joueur qui pourra ouvrir ses bras le plus et démontrera donc qu'il a le plus faim, a le droit de commencer.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour prend **n'importe quel animal** et le pose à côté de la **carte restée libre** (= à l'extérieur de la 7ème carte).

Le joueur prend cette **carte** et la regarde sans que les autres ne puissent voir ce qu'il y a dessus : il compare l'illustration de la carte avec l'animal qu'il vient de poser.

Il y a alors deux possibilités :

- **Si un autre animal est illustré sur la carte**, le joueur remet la carte à sa place, face cachée. Il essaye de bien se rappeler quel animal il y a dessus.
- **S'il y a le même animal sur la carte**, le joueur montre la carte aux autres et la pose devant lui pour qu'on voie bien l'animal. S'il veut, il peut dire en même temps « bon appétit ! ». Ensuite, il prend une carte de la pile et la pose à la place de la carte qu'il vient d'enlever.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

On ne peut plus prendre de cartes parce que la pile est vide ?

Il y a alors un animal en face d'une place sans carte. Le joueur dont c'est le tour pose cet animal à côté de **n'importe quelle carte**, où

se trouve déjà un autre animal. Il aura ainsi une chance supplémentaire de trouver une carte de délice, car la carte qui sera retournée ne montrera **qu'un seul** de ces animaux !

- A chaque fois qu'un joueur aura récupéré une carte, il devra ensuite prendre l'animal ou les animaux qui se trouvaient à côté de sa carte et le(s) mettre à côté d'une autre carte. Il y aura ainsi de plus en plus d'animaux à côté des cartes restantes.
- **N.B.** tous les animaux qui se trouvent à côté d'une même carte doivent être **déplacés tous ensemble** et ensuite posés tous à côté de la même carte.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a récupéré en premier **trois cartes identiques**.

Cependant, une fois que la pile est vide, s'il n'y a plus que deux cartes à distribuer et si aucun joueur n'a trois cartes identiques, le gagnant est celui qui aura récupéré le **plus grand nombre de cartes de délices**.

Les joueurs qui ne savent encore pas très bien compter formeront avec leurs cartes une rangée. Celui qui aura la plus longue rangée gagnera la partie.

Variante :

- Les joueurs plus âgés peuvent essayer de compter des points de la manière suivante : dès qu'il n'y a plus de cartes et si aucun joueur n'a pu récupérer trois cartes, on compte alors un point par carte.

Si un joueur a deux cartes identiques, il a un point en plus par carte. Celui qui aura le plus de points gagne la partie.