

Animal Mystère

Un jeu de devinettes amusant et tactile avec des animaux pour 3 à 5 joueurs de 6 à 99 ans. Avec une variante à jouer en groupe (à partir de 2 joueurs).

Auteur : Emely Brand
Illustration : Thies Schwarz
Durée du jeu : env. 10-15 minutes

Le serpent veut traverser le grand carrefour en pleine heure de pointe. « Hé, attention ! », s'exclame-t-il. Trop tard ! Il se fait quand même piétiner le dos. Qui était-ce ? Le pingouin ou ce gros balourd de phoque ? Pendant qu'il réfléchit, voilà que le serpent se fait marcher à nouveau dessus par un autre animal. Et ce n'est pas le dernier...

Mettez-vous dans la peau du serpent ! Regardez une carte devinette sans la montrer aux autres joueurs. Ensuite, avec vos mains, essayez de reproduire sur le dos de l'un des joueurs l'animal mystère de la carte. Si le joueur réussit à deviner de quel animal il s'agit, vous gagnez tous les deux une carte en récompense. Lequel d'entre vous collectionnera le plus de cartes possible en faisant preuve de doigté et de flair ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 24 cartes de chemin (verso foncé)
- 24 cartes devinettes (verso clair)
- 1 serpent
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Tournez les cartes de chemin de manière à ce que le côté avec l'animal soit visible et triezy-les en fonction de la couleur de leur fond. Disposez les cartes de chemin en deux rangées du bon côté du plateau de jeu. L'ordre des animaux n'a pas d'importance.



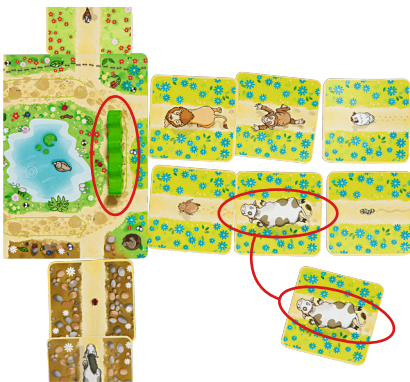
Mélangez toutes les cartes devinettes. Comptez trois cartes par joueur et déposez-les faces cachées près du plateau de jeu. Les autres cartes devinettes ne seront pas utilisées et retournent donc dans la boîte sans avoir été vues. Préparez le serpent.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence, il est le premier à imiter un animal.

Tire la première carte de la pile des cartes devinettes et regarde-la sans la montrer aux autres. Les cartes devinettes montrent les mêmes animaux que ceux représentés sur les cartes de chemin posées sur la table.

Regarde où se trouve l'animal à faire deviner et pose le serpent sur le chemin de ce côté-là du plateau de jeu.



FRANÇAIS

Ainsi, les autres joueurs savent que l'animal recherché se trouve de ce côté du plateau de jeu. Pose la carte face cachée devant toi. Tu dois maintenant faire passer l'animal en question sur le dos du joueur à ta gauche. C'est le seul joueur à avoir le droit d'essayer de deviner de quel animal il s'agit.

Place-toi derrière lui et utilise tes bras, tes mains et/ou tes doigts sur son dos pour imiter la démarche de l'animal.

Conseils :

pour faire deviner plus facilement l'animal mystère, tu peux imiter son **poids** (un éléphant a le pas plus lourd qu'un écureuil, par exemple). Tu peux également reproduire sa **manière de marcher** et sa **vitesse** (un escargot se déplace lentement alors qu'un lièvre bondit rapidement, par exemple). Sinon, tu peux ajouter certaines **caractéristiques** de l'animal (un crabe pince avec ses pinces et la poule pique avec son bec, par exemple).

Important :

tu n'as pas le droit ni de parler, ni d'émettre un bruit ou un son. Tu n'as pas le droit de faire des signes, de répondre à des questions ou de dessiner l'animal en question du bout des doigts sur le dos de l'autre joueur !

Le joueur à ta gauche doit annoncer à voix haute un animal :

• Bien deviné

Bravo ! Le joueur en question reçoit la carte de chemin correspondante en récompense et tu peux garder ta carte devinette.

• Mauvaise réponse

Quel dommage ! Essaie sur le dos du joueur suivant en imitant la démarche de l'animal mystère recherché. S'il ne devine pas non plus, tu continues avec le joueur suivant, etc. Si aucun des joueurs ne donne la bonne réponse, la carte devinette et la carte de chemin correspondante sont retirées du jeu.

C'est au tour du prochain joueur. C'est à lui d'imiter la démarche de l'animal mystère suivant. Il tire donc une carte devinette.

Attention :

lorsqu'il ne reste plus qu'une carte de chemin sur un côté du plateau de jeu, déplacez-la et posez-la sur le côté où il y a le moins de cartes. S'il y a plusieurs possibilités, choisissez celle que vous voulez.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque la pile de cartes est épuisée et que la dernière carte devinette a été jouée. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Astuces pour les joueurs expérimentés :

- Pour corser le jeu, ne trie pas les cartes de chemin en fonction de leur fond mais disposez-les au hasard sur les côtés du plateau de jeu.

FRANÇAIS

- Pour une version encore plus difficile, répartissez les cartes de chemin sur deux ou trois côtés du plateau de jeu au lieu des quatre.
- Les experts peuvent même jouer sans plateau de jeu ni serpent !

« Le super défilé des animaux mystère » (variante coopérative à partir de 2 joueurs) :

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- quel que soit le nombre de joueurs, une pile de dix cartes devinettes faces cachées est déposée au centre.
 - Seul le joueur situé à la gauche du joueur dont c'est le tour a le droit de deviner l'animal mystère.
 - S'il réussit à le deviner, le joueur qui fait deviner dépose la carte devinette face cachée sur la carte de chemin correspondante.
 - S'il donne une mauvaise réponse, le joueur qui fait deviner donne le nom de l'animal mystère à voix haute. La carte devinette est alors retirée du jeu.
- C'est ensuite au joueur suivant d'imiter la démarche de l'animal mystère suivant.
- Lorsque la dernière carte devinette a été jouée, on compte le nombre de cartes de chemin couvertes par la carte devinette correspondante:
 - 0 : Quel dommage ! Les animaux vous ont bien bernés...
Allez, avec un peu d'entraînement, ça ira mieux. Qu'attendez-vous pour rejouer ?
 - 1 - 3 : Pas mal deviné !
 - 4 - 6 : Bien joué, vous avez beaucoup de talent !
 - 7 - 9 : Quelle performance, vous êtes rusés comme des renards !
 - 10 : Génial ! Vous êtes vraiment doués pour deviner la démarche des animaux !

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Trappeldieren



Een grappig raadspel over dieren voor 3 tot 5 spelers van 6 tot 99 jaar.
Met coöperatieve variant (vanaf 2 spelers).

Auteur: Emely Brand
Illustraties: Thies Schwarz
Duur van het spel: ca. 10 - 15 minuten

Net in het spitsuur kruipt de slang over het grote kruispunt. „Hé, let op!“, roept hij nog, maar er waggelt al iemand – pats, pats, pats – ge-woonweg over zijn rug. Was het de pinguïn of de dikke zeehond? Nog terwijl de slang erover nadenkt, stampt – boem, boem, boem – al het volgende dier over hem en er komen er nog aan...
Beleef zelf wat de slang voelt! Bekijk in het geheim een raadkaart en laat dan met behulp van je handen het afgebeelde dier over de rug van een andere speler lopen. Als hij raadt welk dier je hebt nagebootst, krijgt hij als beloning een kaart. Het doel van het spel is, om door aandachtig te voelen, de meeste kaarten te verzamelen.

Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 24 wegkaarten (donkere achterzijde)
- 24 raadkaarten (lichte achterzijde)
- 1 slang
- 1 handleiding

