ANIMAUX AVIATEURS™

A 403 8

Merci d'avoir acheté « Animaux aviateurs ». Animaux aviateurs est une merveilleuse manière, pour les enfants et toute la famille, de rire et de découvrir les animaux volants.

JEU 1: JE M'AMUSE A VOLER (4+)

Préparation de la partie: Mélangez la totalité des 45 cartes et distribuez une carte à chaque joueur, qui la pose face visible devant lui. Il s'agit du premier animal que chacun doit reconstituer. Avant de commencer la partie, assurez-vous que chaque joueur peut reconstituer un animal différent des autres joueurs. Le reste des cartes est éparpillé face cachée sur la table. Prévoyez aussi un papier et un crayon pour noter les scores.

Début de la partie: Le joueur le plus jeune débute la partie en retournant une carte au hasard.

Si la carte retournée ne peut pas lui servir à reconstituer son animal, il la repose face cachée sur la table et passe son tour.

Si, au contraire, cette carte peut lui servir à reconstituer son animal, il la garde et en retourne une autre.

Lorsque la créature est complète, le joueur la laisse devant lui et tourne la flèche de la roue. Il comptabilise alors le nombre de points indiqués par la flèche.

Il doit alors créer une seconde créature pour gagner plus de points. Choisissez votre nouvelle carte de départ parmi celles qui restent sur la table. Si vous avez pioché la carte d'un animal qu'un autre joueur est en train de compléter, vous devez la remettre à sa place et en choisir une autre pour commencer à reconstituer votre animal. Regardez attentivement où sont placées les cartes !

Le premier joueur qui atteint 13 points gagne.

Variante de jeu: Chaque joueur commence avec une carte comme indiqué auparavant. Le premier joueur pioche 2 cartes. Il ne peut garder ces 2 cartes que si elles lui permettent de compléter sa créature, et les points sont alors comptabilisés comme dans la règle ci-dessus. Toutes les autres règles sont les mêmes.

JEU 2: VENTE AUX ENCHERES (6+)

Dans ce jeu, pour reconstituer un animal aviateur, vous devez utiliser la roue et échanger vos cartes avec les autres joueurs.

Préparation de la partie: Chaque joueur reçoit 2 cartes, qu'il place devant lui de manière à ce qu'elles soient visibles à tous les autres joueurs. Les cartes restantes forment une pile, face cachée.

Début de la partie: Le joueur le plus jeune commence la partie, en tournant la flèche de la roue. Il doit alors suivre l'action indiquée par la flèche. Par exemple, vous pouvez:

Echanger une carte avec un autre joueur

Donner une carte à un autre joueur

Prendre une carte de la pile

Choisir une carte chez un autre joueur

Quand c'est votre tour, vous ne pouvez tourner qu'une seule fois la flèche, et chaque action doit être réalisée rapidement.

Lorsqu'un joueur a réussi à reconstituer un animal complet, il tourne de nouveau la flèche, mais cette fois pour gagner les points indiqués par la flèche. Ces points doivent être comptabilisés sur un papier.

Le premier joueur qui atteint 13 points gagne.

Variantes de jeu: Tous les jeux peuvent varier selon les points que l'on veut fixer pour gagner: par exemple, les adultes doivent avoir 15 points pour gagner et les enfants 9.

Vous pouvez aussi fixer un temps limite et le joueur qui a le plus de points au bout de 20 minutes, par exemple, est le gagnant.

© G J Wyatt, 1998. Pour de plus amples renseignements vevillez appeler le + 44 (0) 1494 538999
ou visitez notre site web **www.greenboardgames.com**
The Green Board Game Company, 34 Amersham Hill Drive, High Wycombe HP13 6QY U.K.