

E2095

# ALPHA ANIMALS™

## RÈGLE DU JEU



**M**erci d'avoir acheté le jeu Alpha Animals™. Nous espérons que vous vous amuserez bien avec votre famille et vos amis.

Le temps de réponse n'est pas fixé, mais si vous souhaitez le limiter, nous vous suggérons 15 secondes.

### BUT DU JEU

Être le premier joueur à arriver sur la dernière case en déplaçant son pion sur les lettres de l'alphabet.

### Alpha Animals Classique

C'est le plus jeune joueur qui commence. On passe ensuite au joueur assis à sa gauche. Puis c'est au tour de la personne assise à sa gauche et ainsi de suite.

### POUR SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU DE JEU

Posez votre pion sur la case « A » et jetez le dé. Selon le chiffre indiqué, vous devez suivre les indications inscrites dans la marge du plateau de jeu.

- 1 Nommez un mammifère
- 2 Nommez un poisson
- 3 Nommez un oiseau
- 4 Nommez un reptile ou amphibien
- 5 Nommez un insecte, une araignée ou un crustacé
- 6 Nommez n'importe quel animal

Par exemple, si vous faites un « 1 », vous devez nommer un mammifère commençant par un « A ». Si vous donnez une bonne réponse, par exemple « antilope », continuez à déplacer votre pion jusqu'à la lettre « B » et lancez à nouveau le dé. Si vous faites un « 3 », vous devez nommer un oiseau commençant par « B », par exemple « buse » et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à ce que vous ne puissiez plus donner de réponse correcte et vous perdez alors votre tour; ou bien jusqu'à ce que vous arriviez sur une case « Carte Tigre ». Si vous arrivez sur une case « Carte Tigre », vous devez suivre les instructions ci-dessous et vous perdez ensuite votre tour. C'est alors le tour du joueur suivant qui commence par déplacer son pion sur la lettre « A », lance le dé et continue à jouer comme décrit précédemment.

L'une des caractéristiques du jeu est les cases « Carte Tigre ». La première se trouve après la lettre « CD ». Lorsque vous avez répondu correctement à la question « CD », vous vous placez sur la case « Carte Tigre ». Le joueur à votre gauche choisit la carte pour vous. S'il s'agit d'une carte à questions, la personne qui l'a choisie doit vous demander si vous souhaitez répondre à la première question ou à la deuxième. Si vous choisissez la première question et que vous y répondez correctement, vous avancez d'une case. Si vous choisissez la deuxième question et que vous y répondez correctement, vous avancez de deux cases. Cependant, une réponse incorrecte vous fera reculer d'une ou deux cases selon la question choisie!

Si la carte ne comporte pas de question, on doit vous la donner et vous devez suivre les instructions. Un plus (+) ou un moins (-) vous indiquera de combien de cases vous devez avancer ou reculer. Que vous avanciez ou que vous reculiez, vous perdez ensuite votre tour.

Certaines cases ont plus d'une lettre de l'alphabet. Vous pouvez alors utiliser n'importe quelle lettre inscrite dans cette case.

Les répétitions ne sont pas permises. Une réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours du jeu.

#### VARIANTES DU JEU

*Limites de temps:* les joueurs doivent répondre en moins de 15 secondes.

*Questions:* les joueurs de plus de 18 ans doivent répondre correctement aux deux questions avant de pouvoir avancer d'une case. S'ils donnent une mauvaise réponse, ils doivent reculer de deux cases.

#### LES ENFANTS PLUS JEUNES (5-7 ANS), PEUVENT JOUER AU JEU DU "PETIT TIGRE"

Les mêmes règles s'appliquent, sauf qu'on joue sans catégorie.

Par exemple, les joueurs plus jeunes nomment simplement n'importe quel animal dont le nom commence par la lettre « A ».

S'il donne une bonne réponse, il avance à la case « B » et s'il nomme un animal qui commence par la lettre « B », il continue à jouer jusqu'à ce qu'il se trouve sur la case « Carte Tigre » et là, il nomme simplement n'importe quel animal qui n'a pas encore été nommé. C'est alors au tour du joueur suivant.

S'il ne peut pas donner de réponse correcte, il perd son tour et doit attendre le prochain.

Si les plus jeunes jouent à ce niveau au même temps que les adultes font une partie classique, les participants se retrouvent à égalité et toute la famille peut s'amuser.

Bonne chance!

Créateur du jeu: Gary Wyatt © GJWYATT 1999. © GJWYATT 1991. [www.greenboardgames.com](http://www.greenboardgames.com)

# ALPHA ANIMALS™

## SPIELREGELN

*Vielen Dank für den Kauf unseres Alpha Animals™ Spieles. Wir wünschen viel Spaß beim Spielen mit der Familie und Freunden.*

*Es gibt kein Zeitlimit für die Beantwortung der Fragen. Wir würden 15 Sekunden vorschlagen.*



#### ZIEL DES SPIELES

Ziel beider Spielvarianten ist es, als Erster das Ziel zu erreichen, indem man seine Spielfigur den Buchstaben des Alphabetes entlang bewegt.

Alpha Animals Classic

*Grundregel* – Der jüngste Mitspieler beginnt. Die Person an seiner linken Seite ist als nächste am Zug u.s.w.

ALPHA  
ANIMALS  
A-Z

Reportez-vous à la liste suivante pour éviter toute discussion, étudiez-la bien avant de commencer le jeu ou lisez-la simplement pour le plaisir. Elle ne recouvre pas l'ensemble des animaux de l'univers, car il faudrait pour cela de nombreuses encyclopédies! Nous y avons inclus des noms familiers, mais aussi certains auxquels nous n'avons pas pu résister tels le chirurgien, le capitaine ou l'oryztréope.

MAMMIFÈRES

L'adax  
L'alpaga  
L'antilope  
L'autruche  
Le babouin  
La baleine  
Le bison  
Le blaireau  
Le bouquetin  
Le buffle  
Le cachalot  
Le castor  
Le cerf  
Le chameau  
Le chamois  
Le chat  
La chauve-souris  
Le cheval  
La chèvre  
Le chevreuil  
Le chien  
Le chimpanzé  
Le cobaye  
Le daim  
Le dauphin  
Le dingo  
Le dramadaire  
L'échidné  
L'écureuil  
L'élan  
L'éléphant  
Le fennec  
Le fourmilier  
La gazelle  
Le gibbon  
La girafe  
Le gnou  
Le gorille  
Le guépard  
Le hamster  
Le hérisson  
L'hermine  
L'hippopotame  
La hyène  
L'impala  
Le jaguar  
Le kangourou  
Le koala  
Le lama  
Le lapin  
Le lémur  
Le léopard  
Le lièvre  
Le lion  
Le loris  
Le loup  
La loutre  
Le lynx  
Le macaque  
Le magot  
Le maki

Le mandrill  
La marmotte  
La martre  
Le morse  
Le mouflon  
Le mulot  
Le muscardin  
Le narval  
Le nyctipithèque  
L'okapi  
L'onagre  
L'opossum  
L'orang-outan  
L'ornithorynque  
L'orque  
L'oryztréope  
L'oryx  
L'otarie  
Le ouistiti  
L'ours  
Le panda  
La panthère  
Le paresseux  
Le petit-gris  
Le phoque  
Le porc-épic  
Le puma  
Le renard  
Le renne  
Le rhinocéros  
Le sanglier  
Le serval  
Le singe  
La souris  
Le tapir  
Le tatou  
La taupe  
Le tigre  
L'unau  
Le veau marin  
Le wallaby  
Le wapitiæ-  
Le yack  
Le zèbre  
Le zébu  
La zibeline

POISSONS

L'aiguillat  
L'alose  
L'anchois  
L'anguille  
La baliste  
Le bar  
Le barracuda  
La baudroie  
La bouvière  
Le brochet  
Le capitaine  
La carpe  
Le chabot  
Le chevesne

Le chirurgien  
Le congre  
La donzelle  
La dorade  
La dragonnet  
L'éperlan  
L'épinoche  
L'espardon  
L'exocet  
Le fléton  
La gambusie  
Le gardon  
Le goujon  
La grémille  
La gymnote  
Le hareng  
L'hippocampe  
L'ide  
Le lieu  
La loche franche  
La lotte  
Le maquereau  
Le merlan  
Le meunier  
La morue  
La murène  
Le nase  
L'omble chevalier  
L'ombre  
L'orphie  
La perche  
Le piranha  
Le poisson-chat  
La plie  
La raie  
La rascasse  
Le requin  
Le rouget  
La roussette  
Le saumon  
La sardine  
Le saurel  
Le scare  
Le silure  
La sole  
Le tadorne  
La tanche  
Le tarpon  
Le thon  
La truite  
Le turbot  
Le vairon  
La vandoise

OISEAUX

L'agami  
L'aigle  
L'aigrette  
L'albatros  
L'alouette  
L'ara

L'autruche  
La barge  
La bécasse  
Le bec-fin  
La bergeronnette  
Le bouvreuil  
Le bruant  
La buse  
Le canard  
Le chardonneret  
Le choucas  
La chouette  
La cigogne  
Le colibri  
La colombe  
Le condor  
Le coq  
Le corbeau  
Le cormoran  
La corneille  
Le coucou  
Le cygne  
Le dindon  
Le dronte  
L'émou  
L'engoulevent  
L'étourneau  
Le faisan  
Le faucon  
La fauvette  
Le flamand  
La foulque  
La frégate  
Le geai  
Le gobe-mouche  
Le goéland  
Le grèbe  
La grive  
La grue  
Le héron  
Le hibou  
L'hirondelle  
La huppe  
L'ibis  
Le jacana  
Le jacquot  
Le jaseur  
Le kookaburra  
Le kiwi  
Le loriot  
Le macareux  
Le martin-pêcheur  
Le martinet  
Le ménure  
Le merle  
Le mésange  
Le milan  
Le moineau  
La mouette  
La nette rousse  
L'oie  
L'ombrette

L'outarde  
Le paon  
Le pélican  
La perdrix  
Le perroquet  
La perruche  
Le pic  
La pie  
Le pigeon  
Le pinson  
Le pintade  
La poule d'eau  
Le rossignol  
Le rouge-gorge  
Le serin  
La spatule  
Le tétras-lyre  
Le tourne-pierre  
Le toucan  
Le troglodyte  
Le vanneau  
Le vautour  
Le verdier

REPTILES ET  
AMPHIBIENS

L'aétozaure  
L'alligator  
L'anaconda  
L'aspic  
Le basilic  
Le boa constrictor  
Le caméléon  
La coouanne  
Le cobra  
La couleuvre  
Le crapaud  
L'accoucheur  
Le crocodile  
Le crotale  
Le dragon de Komodo  
L'élaphe  
L'esculape  
Le gavial  
Le gecko  
La grenouille  
L'hétérodon  
L'iguane  
Le lézard  
La loutre de mer  
Le mamba  
La méduse  
Le naja  
L'ornithorynque  
L'orvet fragile  
Le pélobate brun  
Le python  
La rainette  
La salamandre  
Le sonneur à ventre jaune

La tarente  
Le triton  
La tortue  
Le varan du Nil  
La vipère  
Le zonure

INSECTES,  
ARAIGNÉES  
ET  
CRUSTACÉS

L'abeille  
L'amphiprion  
L'araignée  
La belladone  
Le bernard  
L'ermite  
Le bourdon  
Le cerf-volant  
Le citron de mer  
La coccinelle  
La courtilière  
Le crabe  
La crevette  
Le criquet  
Le demi-deuil  
La demoiselle  
Le doryphore  
L'écrevisse  
La fourmi  
Le grillon  
La guêpe  
Le hanneton  
L'hésperie  
L'hétéroptère  
Le homard  
L'hydrophile  
Le lampyre  
La libellule  
La mante religieuse  
Le mille-pattes  
La mouche  
Le moustique  
Le paon du jour  
Le papillon  
La phrygane  
La piéride  
Le porte-queue  
La sauterelle  
Le scarabée  
Le scorpion  
La tarente  
La tipule  
La tique  
La tortue  
Le ver de terre  
Le ver luisant  
Le vulcain  
Le xylocope  
La zygène de la spirée