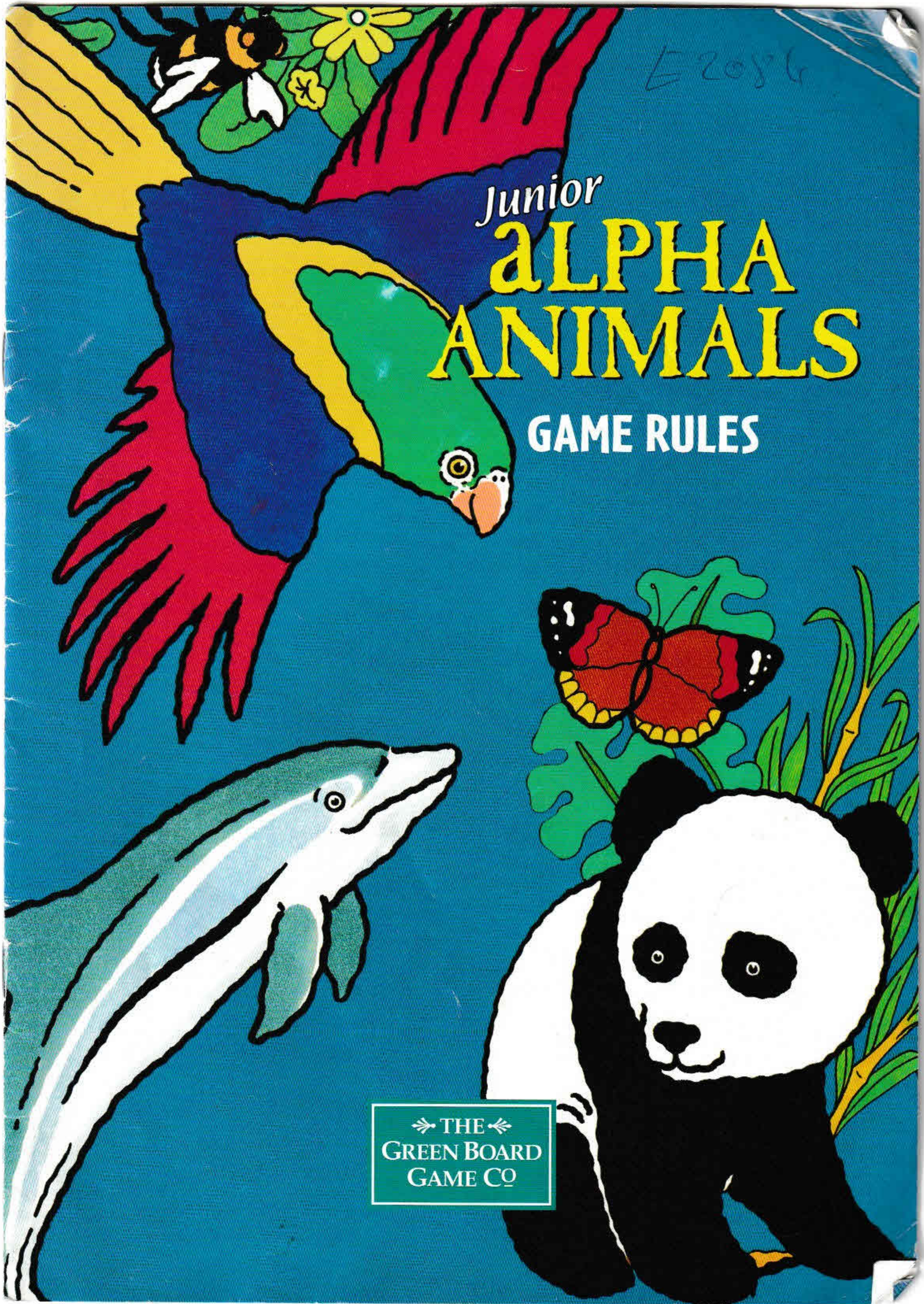


E2086

Junior
**ALPHA
ANIMALS**

GAME RULES



» THE «
GREEN BOARD
GAME CO

Merci d'avoir acheté le jeu Alpha Animaux Junior. Nous espérons qu'il vous plaira et que vous vous amuserez beaucoup avec votre famille et vos amis. Il n'y a aucune limite de temps pour chaque tour, mais si vous souhaitez en fixer une, 20-30 secondes seraient une bonne limite. Ce jeu comporte deux niveaux. Le premier niveau de jeu s'adresse aux joueurs de 5 à 6 ans. Le second concerne les joueurs de 7 à 12 ans. Une fois que vous aurez maîtrisé le niveau deux, vous serez prêts à jouer au jeu Alpha Animaux, d'un niveau supérieur!

LE BUT DU JEU

Le but du jeu, pour les deux niveaux, est d'être le premier joueur à arriver sur  en déplaçant votre jeton le long des lettres de l'alphabet.

L'ORDRE DE DEPART

Le plus jeune joueur joue en premier. C'est ensuite au tour de la personne placée à sa gauche, puis à celui de la personne placée à la gauche de cette dernière, et ainsi de suite.

SE DEPLACER A TRAVERS L'ALPHABET

Niveau Un

Placez tout d'abord votre jeton sur la lettre **A** et lancez le dé. Si vous tombez sur une couleur, à l'exception du vert (piochez une carte) ou du jaune (tour gratuit), vous devez nommer un animal dont le nom commence par la lettre A. Si vous donnez une correcte réponse (alligator ou âne par exemple), continuez et avancez à la lettre B. Si vous nommez un autre animal correctement (babouin ou baleine par exemple), avancez à la lettre C et ainsi de suite. Vous continuez à avancer jusqu'à ce que vous ne puissiez pas nommer un animal dont le nom commence par la lettre de l'alphabet qui figure sur la case où vous vous trouvez, ou que vous tombiez sur le vert (piochez une carte) ou atteigniez la case Alpha.

La case Alpha est une des caractéristiques de ce jeu. La première de ces cases est située après la lettre "D". Si vous répondez correctement à la lettre "D", vous devez avancer sur la case Alpha. Chaque carte vous fait soit avancer, soit reculer, après quoi c'est au tour du joueur suivant. Si vous tombez sur le vert, vous devez piocher une carte Alpha. Chaque carte Alpha vous fait soit avancer, soit reculer. Que vous avanciez ou reculiez, c'est au tour du joueur suivant.

Si vous tombez sur le jaune (tour gratuit), avancez d'une case. Lancez le dé de nouveau si vous tombez sur une lettre de l'alphabet, ou piochez une carte Alpha si vous tombez sur la case Alpha.

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

Niveau Deux

Le Niveau Deux est similaire au Niveau Un, mais comporte en plus le défi des catégories animales.

Placez tout d'abord votre jeton sur la lettre A et faites rouler le dé. Suivant la couleur sur laquelle vous tombez, vous devez suivre le guide situé sur le bord du tableau.

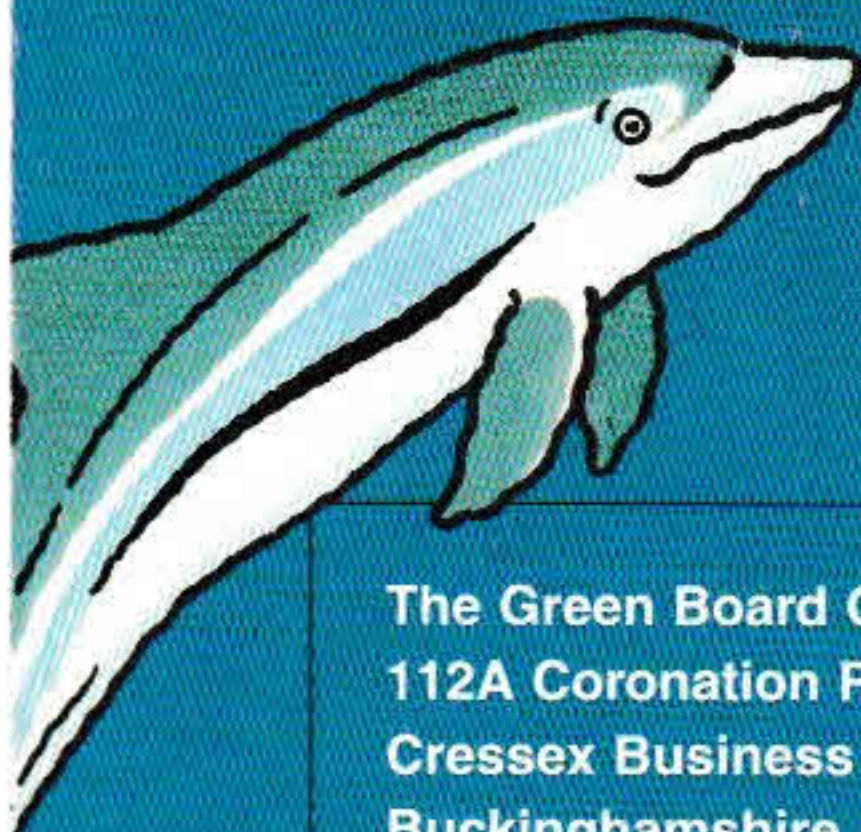
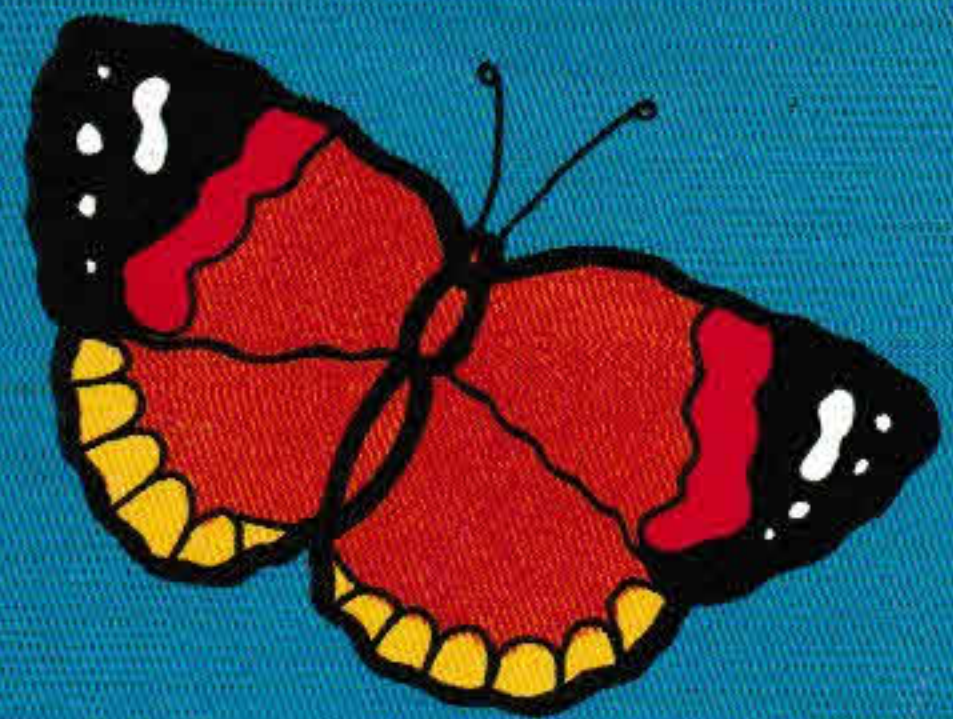
Symbole rouge	Nommez un animal un insecte ou un oiseau qui vole
Symbole vert	Piochez une carte
Symbole bleu	Nommez un animal/poisson qui nage
Symbole jaune	Vous avez un tour gratuit et placez-vous sur la case suivante
Symbole blanc	Nommez un animal qui vit sur la terre
Symbole noir	Nommez n'importe quel animal

Si, par exemple, vous tombez sur le blanc, vous devez nommer un animal dont le nom commence par la lettre "A" et qui vit sur la terre. Si vous donnez une réponse correcte, (antilope par exemple), vous continuez en avançant votre jeton sur la lettre "B" et vous lancez le dé de nouveau. Si vous tombez sur le jaune, vous avez un tour gratuit et vous vous placez sur la lettre "C". Lancez en suite le dé de nouveau. Si vous tombez sur le rouge, vous devez nommer un animal/oiseau/insecte qui vole et dont le nom commence par la lettre "C". Si vous donnez une réponse correcte, (coucou par exemple), vous continuez en avançant votre jeton sur la lettre "D" et ainsi de suite. Vous continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez pas répondre correctement ou que vous piochiez une carte Alpha. C'est alors au tour du second joueur, qui commence en plaçant son jeton sur la lettre "A", fait rouler le dé et poursuit comme indiqué ci-dessus.

Comme dans le cas du niveau 1, si vous répondez correctement à la lettre "D", vous devez avancer sur la case Alpha. Chaque carte Alpha vous fait soit avancer, soit reculer, et c'est ensuite au tour du joueur suivant.

Au niveau 2, toute répétition d'un nom d'animal est interdite. Quand un animal a été nommé par un joueur, il ne peut pas être cité par un autre joueur.

	Air	Eau	Terre
A			T
L'aardvark			
L'abeille	A		
L'aigle	A		
L'aigrette grazette	A		
L'albatros	A		
L'alligator		E	T
L'alouette	A		
L'anchois		E	
L'ane			T
L'anguille		E	
L'ara macao	A		
L'ara militaire	A		
L'antilope			T
L'autruche			T
B			
Le babouin			T
Le babouin sacré			T
La baleine		E	
La balistes		E	
Le bar		E	
La barge commune	A		
Le bec-en-sabot	A		
La bergeronnette	A		
Le bison			T
Le blaireau			T
Le boa constrictor			T
Le bouquetin			T
La bouvier		E	
Le bouvreuil	A		
Le bruant jaune	A		
Le buffle cafre			T
C			
Le caméléon			T
Le canard	A	E	
La carpe		E	
Les cervides			T
Le chamois			T
Le chat			T
La chauve-souris	A		
Le cheval			T
La chien			T
Le chimpanzé			T
Le choucas	A		
La chouette	A		
La cigogne	A		
Le cobaye			T
Le cobra			T
La coccinelle	A		
Le colibri	A		
Le corbeau	A		
La corneille noire	A		
Le coucou	A		
La couleuvre			T
Le crabe		E	T
Le crapaud		E	T
Le criquet	A		T
Le crocodile			T
D			
Le daim			T
Le dauphin		E	
Les demoiselles	A		
Le dindon	A		T
Le dingo			T
Le doryphore	A		
Le dronte	A		



The Green Board Game Company Limited
112A Coronation Road
Cressex Business Park, High Wycombe
Buckinghamshire, HP12 3RY
Tel: +44 (0) 1494 538999
Fax: +44 (0) 1494 538646
www.greenboardgames.com



for fun and learning!

Game idea: Gary Wyatt
Research: Gary Wyatt/Richard Taylor
Design: andrew@d-blue.com



Printed on paper from managed sustainable plantations.

© G J Wyatt, 2001 5/2001