

E 208 f

ALPHA ANIMALS™

RÈGLE DU JEU



Merci 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 jusque sur 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 @GIWYATT 1999, @GIWYATT 1991, 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.

