CONCEPT™ Kids

Animaux



LIVRET DE RÈGLES

Concept Kids Animaux est une version du jeu coopératif Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans.
Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner en famille le plus d'animaux possible et gagnez tous ensemble !
Les règles suivantes sont adaptées aux plus jeunes enfants dès 4 ans.
(Lisez nos conseils en fin de règles pour jouer avec des enfants à partir de 6 ans).

Matériel

1 plateau de jeu • 110 cartes
16 bagues • 1 porte-carte
1 règle rapide • Ce livret de règles

But du jeu

Dans Concept Kids, tout le monde joue ensemble.
Le but du jeu est de trouver 12 animaux en utilisant uniquement les différentes icônes du plateau de jeu. Une fois les 12 cartes animaux jouées, calculez votre score final et tentez de faire mieux à chaque partie !

Préparation

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table de façon à ce que tout le monde puisse le voir.
- Pour vos **premières parties,** il est conseillé de jouer uniquement les **cartes à cadre bleu**. Rangez les cartes à cadre **rouge** dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Mélangez toutes les cartes à cadre **bleu** et **prenez-en aléatoirement 12** pour former une pile face cachée, à proximité du plateau de jeu.
  Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Posez le porte-carte devant vous.
- Placez toutes les bagues à proximité du plateau.



Découvrir un animal

Remarque : Dans ce livret de règles, «Vous» fait toujours référence à un adulte.

Pendant la partie, **tous les enfants tentent de VOUS faire découvrir un animal** en le décrivant uniquement à l'aide des icônes du plateau.

Prenez la première carte de la pile, **sans la regarder,** et placez-la sur le porte-carte de façon à ce que tous les enfants la voient.
Ensuite, **chacun à son tour, les enfants placent une bague sur une icône du plateau de jeu** pour tenter de vous faire découvrir cet animal. Ils peuvent, bien entendu, s'entraider pour choisir les icônes qui le caractérisent le mieux.

Vous pouvez **donner autant de réponses que vous le souhaitez.**
Cependant, les enfants ne peuvent **répondre que par oui ou par non** à vos propositions.

Résultat

✓ **Si vous donnez la bonne réponse,** placez la carte face visible à côté de la pile de cartes. Cette carte rapportera 1 point à la fin de la partie.

✗ **Si vous ne trouvez pas et que vous donnez votre langue au chat,** les enfants vous révèlent l'animal. Placez alors cette carte dans la boîte, elle ne sera pas comptée pour le score final.
Remarque : Vous donnez votre langue au chat si les enfants ne savent ou ne peuvent plus poser de bagues et que vous ne parvenez pas à identifier l'animal.

Ensuite, piochez une nouvelle carte et **tentez de découvrir un nouvel animal.**



Fin de la partie

Lorsque la pile de 12 cartes est épuisée, la partie prend fin.

Comptez le nombre de cartes trouvées pour connaître votre **score.**
Comparez ce **score** avec l'échelle ci-dessous afin de connaître votre force.



Gestion de la difficulté

Vous trouverez ci-dessous **trois** variantes pour adapter le jeu à vos enfants. Ces variantes peuvent également se combiner entre elles.
Pour chacune d'elles, la partie se déroule selon les mêmes règles, à l'exception des points suivants :

1

Inversion des Rôles

Les enfants peuvent prendre votre rôle. Pour cela, placez le porte-carte devant un enfant qui y fixe une carte sans la regarder. Vous et les autres enfants devez maintenant tenter de lui faire découvrir cet animal.

2

Niveau de difficulté des cartes

Les cartes proposent deux niveaux de difficulté :

- Les cartes à cadre **bleu** proposent des animaux courants que les enfants apprennent à connaître à l'école, dans les comptines ou dans les livres.
- Les cartes à cadre **rouge** proposent des animaux moins répandus, qui demandent une plus grande connaissance du monde animal.

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez mélanger les cartes à cadre **bleu** et à cadre **rouge**, ou ne jouer qu'avec les cartes à cadre **rouge**.

3

A partir de 6 ans

Lorsque vous jouez avec des enfants plus grands, ce n'est plus le groupe qui fait deviner à un joueur, mais **un SEUL joueur qui essaie de faire découvrir un animal à tous les autres joueurs**.

Lors de la préparation, prenez 24 cartes au lieu de 12.

Au début de chaque tour, un joueur prend **deux cartes** de la pile. Il en choisit une et remet l'autre dans la boîte.
Ensuite, celui-ci tente de faire découvrir l'animal qu'il a ainsi choisi en s'aidant uniquement des icônes du plateau de jeu.
Dès qu'un joueur trouve l'animal ou que le groupe donne sa langue au chat, le tour prend fin.
C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire découvrir un animal.



Envie de continuer à jouer ?
Retrouvez-nous sur la page Facebook de Concept !
https://www.facebook.com/conceptthegame/

Crédits

Auteurs : **Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**
Illustrateur & Infographiste : **Éric Azagury**
Développeurs : **« Les Belges à Sombreros » aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
Assistants éditoriaux : **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
Directeur artistique : **Alexis Vanmeerbeeck**
Conseiller pédagogique : **Sébastien Dubois**

Repos Team :
Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poullet, Guillaume Pilon, Winnie Kenis, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem.

Relectrice : **Hélène de Peufeilhoux**

Remerciements

Toute l'équipe remercie les établissements qui nous ont généreusement ouvert leurs portes pour les tests de Concept Kids Animaux : l'école fondamentale communale n°1 La Rose des Vents (Molenbeek), les élèves de 2e maternelle de l'école en Couleurs (Forest), les moyens du jardin d'enfants de l'école Decroly (Uccle), l'institut Albert 1er (Enghien), le magasin Jeux de Nîm (Enghien). L'équipe remercie également Lou Denis pour son implication (il y a bien un lapin dans le jeu !), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin et Rosalie Legoff pour leurs retours, ainsi que Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret et Stéphane Ciavarella pour leur relecture.

FORGENEXT

Un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production 2018 • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIQUE
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

REPOS PRODUCTION