ANIMOMIX

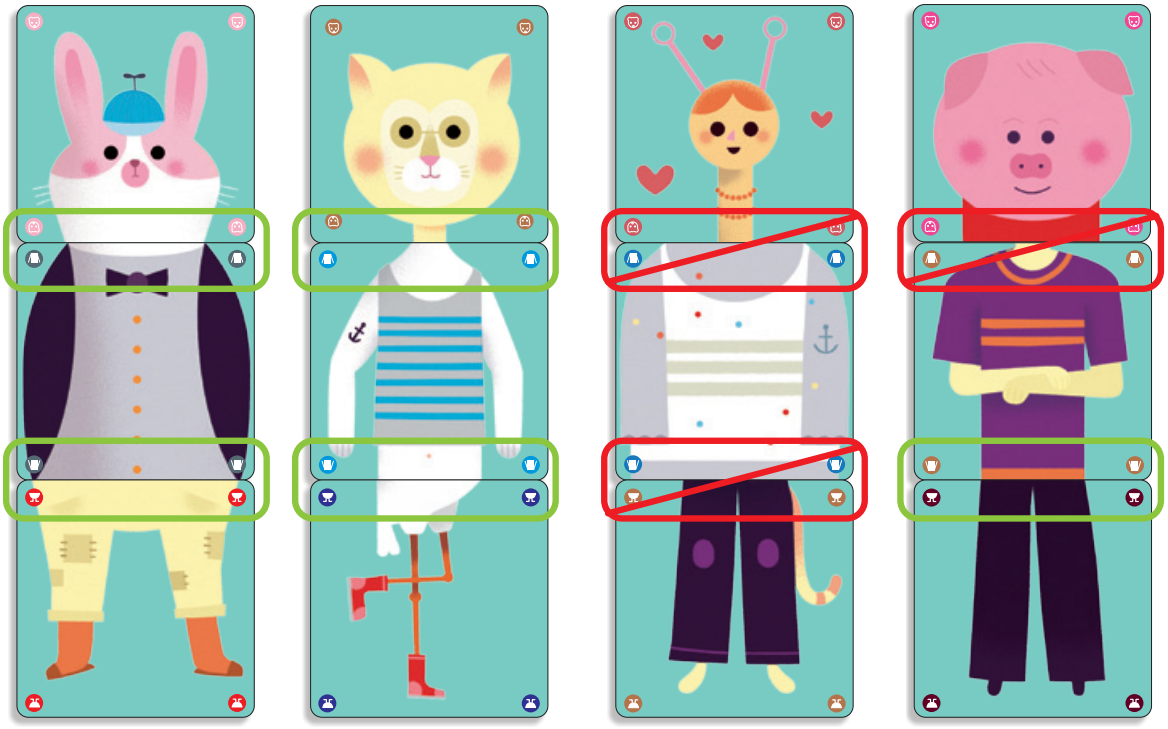
Âge : 3-6 ans

Nb de joueurs : 2-3

Nb de cartes : 42 cartes = 14 cartes “tête” + 14 cartes “corps” + 14 cartes “pattes”.

But du jeu : Être le premier à poser 4 “Animomix”.

Principe du jeu : 1 “Animomix” est composé de 3 parties : 1 tête, 1 corps et des pattes.
Il existe 2 tailles de cou et 2 tailles de hanche. Alors attention, car pour être valide les 3 parties d’un “Animomix” doivent se raccorder correctement !



OK OK Pas OK Pas OK

Déroulement du jeu : Mélanger et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, qui constitue la pioche, est posé en pile, face cachée, au centre de la table. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le premier joueur (A) demande au joueur de son choix (B) une "tête", ou un "corps" ou des "pattes".

- Si B a une carte correspondant à la demande de A il doit lui donner la carte. B pioche alors une nouvelle carte pour en avoir 4 en main.

- Si B n'a pas de carte correspondant à la demande de A il dit "pioche". A pioche alors une carte.

Si, A peut réaliser un "Animomix", il pose ses 3 cartes devant lui. Il pioche alors 2 nouvelles cartes pour en avoir 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

Si A ne peut pas réaliser un Animomix, il rejette une carte au pot pour en garder seulement 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

N.B. : À son tour de jeu, si un joueur possède déjà un "Animomix" , il le pose tout de suite et pioche 3 cartes avant de demander une carte à un autre joueur.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a posé 4 "Animomix" devant lui, il remporte la partie.

Un jeu Babayaga.

DJECO

Attention. Petits éléments.