F Règles du jeu

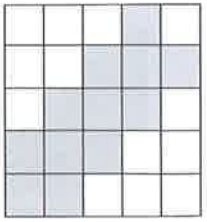
ANIMOUV

Dès 7 ans | De 2 à 4 joueurs | 20 min

Contenu du jeu :
1 plateau de jeu, 12 jetons animaux, 24 cartes.

But du jeu :
Gagner des cartes « animaux ». Pour cela, les joueurs déplacent les animaux sur le plateau afin de réaliser les alignements d'animaux présents sur ces cartes.

Préparation du jeu :
Mélanger les cartes et en distribuer 1 à chaque joueur. Celle-ci reorésente 3 animaux que le joueur devra aligner. Le reste des cartes est posé en tas, faces cachées au centre de la table et forme une pioche.
Les 12 jetons animaux sont placés aléatoirement sur le plateau sur les cases grisées, comme indiqué ci-contre.



NB : Les jetons se déplacent à l'horizontale ou à la verticale, jamais en diagonale.

Déroulement du jeu :
Le joueur le plus jeune démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur peut déplacer un jeton :
- sur une case adjacente libre,

ou

- en le faisant « sauter » par dessus un ou plusieurs jetons.

Un jeton peut « sauter » dès lors qu'il n'y a pas de case libre entre sa case de départ et la 1ère case qu'il « saute ». Il faut également qu'il y ait un emplacement libre derrière le ou les animaux qu'il saute pour pouvoir se poser après son « saut ».

Un jeton peut faire plusieurs sauts d'affilé.

Jeton à l'arrivée



Jeton de départ

Règle mise en ligne par

didacto.com

Lorsqu'un joueur a réussi à aligner les 3 animaux présents sur une de sa carte, il la montre aux autres joueurs et garde cette carte comme point gagné.

NB : Les animaux peuvent être alignés dans n'importe quel ordre, mais doivent être placés sur la même ligne (horizontale, verticale ou diagonale) et sans qu'il y ait d'autres animaux présents entre eux ou de case vide.



CARTE



GAGNÉ



PERDU

Puis, il pioche une nouvelle carte et la partie reprend avec le joueur suivant.

Si à la fin de son déplacement, un joueur a effectué un alignement correspondant à une carte d'un autre joueur, ce dernier n'attend pas son tour de jeu et montre immédiatement cette carte aux autres joueurs et la gagne. Il pioche ensuite une nouvelle carte. La partie reprend alors normalement.

Fin de la partie :
La partie se termine quand toutes les cartes ont été gagnées, le gagnant étant celui qui en possède le plus.

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen