

Spécific

5-9 ans
2-10
20 min

CONTENU

- 3 dés spéciaux :



- 28 tuiles :

Recto



Verso



MISE EN PLACE

Les 27 tuiles Animal sont mélangées et déposées au centre de la table de façon à créer un rectangle de 7 x 4, la tuile Spéciale (?) étant placée au centre. Les tuiles Animal sont posées de manière à ce que leur face photo soit visible.



Explication des symboles (dés et tuiles)

- Dé « nombre de pattes » :



L'animal possède entre 0 et 2 pattes.



L'animal possède 4 pattes.



L'animal possède 6 pattes ou +.

- Dé « alimentation » :



L'animal est carnivore.



L'animal est herbivore.



L'animal est omnivore.

- Dé « environnement » :



L'environnement privilégié de l'animal est la terre.



L'environnement privilégié de l'animal est l'eau.



L'environnement privilégié de l'animal est le ciel, il peut voler ou planer.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour une première partie, ou avec des plus jeunes, nous vous conseillons de jouer avec les variantes (voir fin de la règle).

Le joueur qui imite le mieux la vache lance les 3 dés, déterminant ainsi les caractéristiques de l'animal recherché : son environnement privilégié, son mode d'alimentation et son nombre de pattes.

Le premier joueur qui pose la main sur la tuile qui correspond au tirage vérifie qu'il a raison en retournant la tuile : les symboles du tirage doivent apparaître au dos de la tuile. S'il ne s'est pas trompé, il garde la tuile et la pose devant lui, face animal visible. Puis, le joueur suivant dans le sens horaire prend les trois dés et un nouveau tour commence.

Un seul animal combine exactement les trois critères d'un tirage, il faut donc être le plus rapide à poser la main sur cette tuile.



Exemple : Régis lance les trois dés et obtient le résultat : « 4 pattes, eau, omnivore ». Il n'y a qu'une possibilité. Nicolas est le premier à poser la main sur la tuile « Tortue de mer ». Après vérification, il peut garder la tuile et la placer devant lui.

TUILE SPÉCIALE

Si l'animal concerné par le tirage a déjà été pris par un joueur, il faut être le premier à poser sa main sur la tuile Spéciale (?) en annonçant le nom du joueur qui détient la tuile. Le joueur qui a posé sa main sur la tuile Spéciale peut alors prendre la tuile Animal concernée à son adversaire.

Si le joueur qui détient la tuile concernée par le tirage pose sa main en premier sur la tuile Spéciale, il protège et peut donc garder la tuile concernée.

ERREUR

Si un joueur tape en premier mais s'est trompé – l'animal ne correspond pas au tirage –, il remet au centre de la table l'une des tuiles qu'il a gagnées lors d'un tour précédent (s'il en possède). Puis un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

- À 2 joueurs : le premier qui cumule 5 tuiles devant lui gagne la partie.
- À 3 ou 4 joueurs : le premier qui cumule 4 tuiles devant lui gagne la partie.
- À plus de 4 joueurs : le premier qui cumule 3 tuiles devant lui gagne la partie.

VARIANTES

- **Variante intermédiaire** (pour se familiariser avec le jeu et les critères). Le joueur dont c'est le tour lance 2 dés de son choix. Il y a alors 3 bonnes réponses possibles. Il faut donc être le premier à poser la main sur l'une des 3 tuiles Animal qui répondent à ces 2 critères.
- **Variante premiers pas** (pour les plus jeunes qui souhaitent découvrir les animaux). Le joueur dont c'est le tour lance 1 dé de son choix. 9 tuiles Animal correspondent à ce critère. Dans cette variante, plusieurs joueurs peuvent gagner une tuile.

LISTE DES ANIMAUX

1	Aigle	10	Castor	19	Tarentule
2	Chauve-souris	11	Crabe	20	Humain
3	Perroquet	12	Crocodile	21	Chenille
4	Phalanger volant	13	Lamantin	22	Fourmi
5	Mouche	14	Krill	23	Sanglier
6	Papillon	15	Requin	24	Serpent
7	Écureuil volant	16	Seiche	25	Tigre
8	Coccinelle	17	Tortue de mer	26	Vache
9	Mouette	18	Poisson rouge	27	Ver de terre

Note : les critères attribués aux animaux sont à prendre au sens large. Par exemple, certains animaux associés à l'environnement « eau » sont capables d'aller sur la « terre ». Nous avons choisi le critère qui caractérise le mieux l'animal, notamment dans un contexte pédagogique, pour les plus jeunes.

Auteurs : J-C. Pellin & C. Kruchten



© & © Gigamic 2016



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations et adresse à conserver, 02-2020



ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com