

Ushuaïa

Rapid' Animaux

Âge : 7+ • Joueurs : 2-4

Sois le plus rapide à prendre les cartes des animaux qui possèdent la caractéristique annoncée
Un jeu de rapidité où l'on s'amuse tout en apprenant plein de choses parfois surprenantes sur les animaux. Quels animaux... sont vivipares ? ...sont des amphibiens ?... Pioche un jeton de caractéristique et prends le plus vite possible sur la table toutes les cartes des animaux qui correspondent à cette caractéristique.

CONTIENT

- 96 cartes animaux
- 1 plateau de jeu

- 30 jetons de caractéristiques
- 4 jetons de score

- 3 pions de fin de tour
- Règle du jeu

COMMENT JOUER ?

But du jeu

Être le premier joueur à obtenir 25 points en retrouvant les animaux qui possèdent une caractéristique donnée.

Préparation du jeu

Placez 10 cartes animaux côté photo visible au centre de la table. Placez également autant de pions de fin de tour que le nombre de joueurs, moins un. Exemple : si vous êtes 3 joueurs, placez 2 pions de fin de tour sur la table.

Mettez le reste du paquet de cartes animaux face visible dans un coin de la table de façon à ce qu'il ne gêne aucun joueur.

Placez ensuite les 30 jetons de caractéristiques dans la boîte, face cachée.

Ceci fait, chaque joueur choisit un jeton de score et le pose sur la case de départ du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le plus jeune commence et pioche un jeton de caractéristique dans la boîte, sans le regarder, et le pose face cachée au centre de la table.

Lorsque tous les joueurs sont prêts il retourne le jeton en disant « Rapid'animaux ! ».

Tous les joueurs découvrent alors la caractéristique recherchée et doivent prendre le plus vite



didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

possible les cartes de tous les animaux qui, selon eux, la possèdent.

Lorsqu'un joueur pense qu'il ne reste plus d'animaux avec cette caractéristique disponibles, il prend un pion de fin de tour. Un joueur qui a pris un pion de fin de tour ne peut plus jouer.

Lorsqu'il ne reste plus de pion de fin de tour sur la table, le tour prend fin et on ne peut plus prendre d'animaux.

Ensuite, chaque joueur retourne ses cartes et vérifie si les animaux qu'il a récupérés possèdent la caractéristique indiquée pour ce tour.

Compter les points

Chaque joueur gagne 1 point par animal récupéré possédant la caractéristique de ce tour. Mais attention s'il a pris un animal qui ne la possède pas, il perd 2 points.

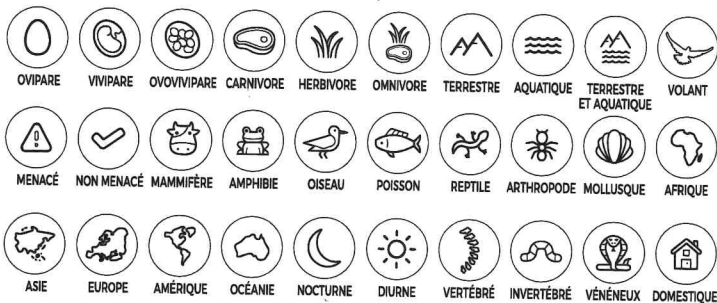
Les pions de fin de tour rapportent un point également.

Chaque joueur avance son jeton sur le plateau de jeu, d'autant de cases qu'il a obtenu de points.

On retire ensuite les cartes animaux qui étaient restées au centre de la table ainsi que celles que les joueurs ont récupérées, puis on remet en place 10 nouvelles cartes d'animaux ainsi que les pions de fin de tour.

C'est au tour du joueur de gauche de piocher un nouveau jeton caractéristique pour recommencer à jouer de la même façon.

Il existe 30 caractéristiques animales différentes dans le jeu. Chaque carte d'animal porte au verso les pictogrammes des caractéristiques qui lui correspondent :



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs atteint la dernière case du plateau de jeu, soit 25 points. Il remporte alors la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Ushuaïa © 2020 TFI

Images utilisées sous licence de Shutterstock.com

EP899/00/18561



ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS.
DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



18561



Fabriqué en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • www.educaborras.com