

ANIJUMBLE



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 45 cartes

Principe du jeu : Les cartes du jeu sont constituées de drôles de chimères avec la tête d'un animal et le corps d'un autre ! Soyez le plus rapide à reconstituer de vrais animaux !

Retrouvez parmi les cartes de la table celle qui permet de compléter une des 2 parties des animaux de la carte qui vient d'être retournée.



But du jeu : Collecter le plus de cartes.



Préparation du jeu : Les cartes sont mélangées. Une carte (choisie au hasard) est posée au centre de la table de sorte que tous les joueurs puissent la voir. Le reste des cartes est placé en pile, face cachée, à côté.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première carte de la pioche et la place face visible sur la table, toujours de sorte que tous les joueurs puissent la voir.

Tous les joueurs jouent en même temps et cherchent parmi les cartes du centre de la table une carte avec le corps et/ou la tête correspondant aux moitiés d'animaux de la carte qui vient d'être retournée. (Plus le jeu avance, plus il y a de cartes au milieu de la table).

Lorsqu'un joueur trouve une carte permettant de compléter un des animaux de la carte qui vient d'être retournée, il pose son doigt dessus en annonçant l'animal qu'il pense avoir reconstitué.

On vérifie l'association :

- Si c'est correct, il prend cette carte comme carte gagnée et la pose devant lui face cachée. La carte qui vient d'être retournée est laissée en place au centre de la table. Un nouveau tour de jeu démarre.

N.B.1 : Il est possible que plusieurs cartes permettent de reconstituer les animaux de la carte qui vient d'être retournée : dans ce cas, elles peuvent toutes être gagnées si les joueurs les retrouvent, soit par un même joueur, soit par plusieurs.

N.B.2 : Si un joueur trouve une carte qui permet de compléter les 2 animaux de la carte qui vient d'être retournée, il gagne cette carte plus une carte bonus qu'il prend directement de la pioche.

- Si c'est faux, le joueur laisse la carte sur la table. Il ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu et il rend une carte précédemment gagnée comme pénalité (s'il en possède une) qu'il place sous la pioche.

Les autres joueurs peuvent continuer à chercher.

- Si aucune carte de la table ne permet de compléter un des animaux de la carte retournée, celle-ci est laissée sur la table avec les autres.

Lorsque le tour de jeu est terminé, un autre démarre et un joueur retourne une nouvelle carte de la pioche... Et ainsi de suite.

Fin de la partie : La partie s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche a été jouée. Chaque joueur compte ses cartes, celui qui en a le plus a gagné !

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen.

DJECO