

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ALPHA ANIMALS™

RÈGLE DU JEU



Merci d'avoir acheté le jeu Alpha Animals™. Nous espérons que vous vous amuserez bien avec votre famille et vos amis.

Le temps de réponse n'est pas fixé, mais si vous souhaitez le limiter, nous vous suggérons 15 secondes.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à arriver sur la dernière case en déplaçant son pion sur les lettres de l'alphabet.

Alpha Animals Classique

C'est le plus jeune joueur qui commence. On passe ensuite au joueur assis à sa gauche. Puis c'est au tour de la personne assise à sa gauche et ainsi de suite.

POUR SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU DE JEU

Posez votre pion sur la case «A» et jetez le dé. Selon le chiffre indiqué, vous devez suivre les indications inscrites dans la marge du plateau de jeu.

- | | |
|-----------------------|--|
| 1 Nommez un mammifère | 4 Nommez un reptile ou amphibien |
| 2 Nommez un poisson | 5 Nommez un insecte, une araignée ou un crustacé |
| 3 Nommez un oiseau | 6 Nommez n'importe quel animal |

Par exemple, si vous faites un « 1 », vous devez nommer un mammifère commençant par un « A ». Si vous donnez une bonne réponse, par exemple « antilope », continuez à déplacer votre pion jusque sur la lettre « B » et lancez à nouveau le dé. Si vous faites un « 3 », vous devez nommer un oiseau commençant par « B », par exemple « buse » et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à ce que vous ne puissiez plus donner de réponse correcte et vous perdez alors votre tour; ou bien jusqu'à ce que vous arriviez sur une case « Carte Tigre ». Si vous arrivez sur une case « Carte Tigre », vous devez suivre les instructions ci-dessous et vous perdez ensuite votre tour. C'est alors le tour du joueur suivant qui commence par déplacer son pion sur la lettre « A », lance le dé et continue à jouer comme décrit précédemment.

L'une des caractéristiques du jeu est les cases « Carte Tigre ». La première se trouve après la lettre « CD ». Lorsque vous avez répondu correctement à la question « CD », vous vous placez sur la case « Carte Tigre ». **Le joueur à votre gauche choisit la carte pour vous.** S'il s'agit d'une carte à questions, la personne qui l'a choisie doit vous demander si vous souhaitez répondre à la première question ou à la deuxième. Si vous choisissez la première question et que vous y répondez correctement, vous avancez d'une case. Si vous choisissez la deuxième question et que vous y répondez correctement, vous avancez de deux cases. Cependant, une réponse incorrecte vous fera reculer d'une ou deux cases selon la question choisie!

Si la carte ne comporte pas de question, on doit vous la donner et vous devez suivre les instructions. Un plus (+) ou un moins (-) vous indiquera de combien de cases vous devez avancer ou reculer. Que vous avanciez ou que vous reculiez, vous perdez ensuite votre tour.

Certaines cases ont plus d'une lettre de l'alphabet. Vous pouvez alors utiliser n'importe quelle lettre inscrite dans cette case.

Les répétitions ne sont pas permises. Une réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours du jeu.

VARIANTES DU JEU

Limites de temps: les joueurs doivent répondre en moins de 15 secondes.

Questions: les joueurs de plus de 18 ans doivent répondre correctement aux deux questions avant de pouvoir avancer d'une case. S'ils donnent une mauvaise réponse, ils doivent reculer de deux cases.

LES ENFANTS PLUS JEUNES (5-7 ANS), PEUVENT JOUER AU JEU DU "PETIT TIGRE"

Les mêmes règles s'appliquent, sauf qu'on joue sans catégorie.

Par exemple, les joueurs plus jeunes nomment simplement n'importe quel animal dont le nom commence par la lettre « A ».

S'il donne une bonne réponse, il avance à la case « B » et s'il nomme un animal qui commence par la lettre « B », il continue à jouer jusqu'à ce qu'il se trouve sur la case « Carte Tigre » et là, il nomme simplement n'importe quel animal qui n'a pas encore été nommé. C'est alors au tour du joueur suivant.

S'il ne peut pas donner de réponse correcte, il perd son tour et doit attendre le prochain.

Si les plus jeunes jouent à ce niveau au même temps que les adultes font une partie classique, les participants se retrouvent à égalité et toute la famille peut s'amuser.

Bonne chance!

ALPHA
ANIMALS
A-Z

Reportez-vous à la liste suivante pour éviter toute discussion, étudiez-la bien avant de commencer le jeu ou lisez-la simplement pour le plaisir. Elle ne recouvre pas l'ensemble des animaux de l'univers, car il faudrait pour cela de nombreuses encyclopédies! Nous y avons inclus des noms familiers, mais aussi certains auxquels nous n'avons pas pu résister tels le chirurgien, le capitaine ou L'orytréope.

MAMMIFÈRES

L'addax
L'alpaga
L'antilope
L'autruche
Le babouin
La baleine
Le bison
Le blaireau
Le bouquetin
Le buffle
Le cachalot
Le castor
Le cerf
Le chameau
Le chamois
Le chat
La chauve-souris
Le cheval
La chèvre
Le chevreuil
Le chien
Le chimpanzé
Le cobaye
Le daim
Le dauphin
Le dingo
Le dromadaire
L'échidné
L'écureuil
L'élan
L'éléphant
Le fennec
Le fourmilier
La gazelle
Le gibbon
La girafe
Le gnou
Le gorille
Le guépard
Le hamster
Le hérisson
L'hermine
L'hippopotame
La hyène
L'impala
Le jaguar
Le kangourou
Le koala
Le lama
Le lapin
Le lémur
Le léopard
Le lièvre
Le lion
Le loris
Le loup
La loutre
Le lynx
Le macaque
Le magot
Le maki

Le mandrill
La marmotte
La martre
Le morse
Le mouflon
Le mulot
Le muscardin
Le narval
Le nyctipithèque
L'okapi
L'onagre
L'opossum
L'orang-outan
L'ornithorynque
L'orque
L'orytréope
L'oryx
L'otarie
Le ouistiti
L'ours
Le panda
La panthère
Le paresseux
Le petit-gris
Le phoque
Le porc-épic
Le puma
Le renard
Le renne
Le rhinocéros
Le sanglier
Le serval
Le singe
La souris
Le tapir
Le tatou
La taupe
Le tigre
L'unau
_Le veau marin
Le wallaby
Le wapitiæ-
Le yack
Le zèbre
Le zébu
La zibeline

POISSONS

L'aiguillat
L'alose
L'anchois
L'anguille
La baliste
Le bar
Le barracuda
La baudroie
La bouvière
Le brochet
Le capitaine
La carpe
Le chabot
Le chevesne

Le chirurgien
Le congre
La donzelle
La dorade
La dragonnet
L'éperlan
L'épinoche
L'espadon
L'exocet
Le flétan
La gambusie
Le gardon
Le goujon
La grémille
La gymnote
Le hareng
L'hippocampe
L'ide
Le lieu
La loche franche
La lotte
Le maquereau
Le merlan
Le meunier
La morue
La murène
Le nase
L'omble chevalier
L'ombre
L'orphie
La perche
Le piranha
Le poisson-chat
La plie
La raie
La rascasse
Le requin
Le rouget
La roussette
Le saumon
La sardine
Le saurel
Le scare
Le silure
La sole
Le tadorne
La tanche
Le tarpon
Le thon
Le triton
La truite
Le turbot
Le vairon
La vandoise

OISEAUX

L'agami
L'aigle
L'aigrette
L'albatros
L'alouette
L'ara

L'autruche
La barge
La bécasse
Le bec-fin
La bergeronnette
Le bouvreuil
Le bruant
La buse
Le canard
Le chardonneret
Le choucas
La chouette
La cigogne
Le colibri
La colombe
Le condor
Le coq
Le corbeau
Le cormoran
La corneille
Le coucou
Le cygne
Le dindon
Le dronte
L'émeu
L'engoulevent
L'étourneau
Le faisan
Le faucon
La fauvette
Le flamand
La foulque
La frégate
Le geai
Le gobe-mouche
Le goéland
Le grèbe
La grive
La grue
Le héron
Le hibou
L'hirondelle
La huppe
L'ibis
Le jacana
Le jacquot
Le jaseur
Le kookaburra
Le kiwi
Le loriot
Le macareux
Le martin-pêcheur
Le martinet
Le ménure
Le merle
Le mésange
Le milan
Le moineau
La mouette
La nette rousse
L'oie
L'ombrette

L'outarde
Le paon
Le pélican
La perdrix
Le perroquet
La perruche
Le pic
La pie
Le pigeon
Le pinson
Le pintade
La poule d'eau
Le rossignol
Le rouge-gorge
Le serin
La spatule
Le tétras-lyre
Le tourne-pierre
Le toucan
Le troglodyte
Le vanneau
Le vautour
Le verdier

**REPTILES ET
AMPHIBIENS**

L'aétozaure
L'alligator
L'anaconda
L'aspic
Le basilic
Le boa constrictor
Le caméléon
La caouanne
Le cobra
La couleuvre
Le crapaud
accoucheur
Le crocodile
Le crotale
Le dragon de
Komodo
L'élaphe
L'esculape
Le gavial
Le gecko
La grenouille
L'hétérodon
L'iguane
Le lézard
La loutre de mer
Le mamba
La méduse
Le naja
L'ornithorynque
L'orvet fragile
Le pélobate brun
Le python
La rainette
La salamandre
Le sonneur à
ventre jaune

La tarente
Le triton
La tortue
Le varan du Nil
La vipère
Le zonure

**INSECTES,
ARAIGNÉES
ET
CRUSTACÉS**

L'abeille
L'amphiprion
L'araignée
La belladone
Le bernard
-l'ermite
Le bourdon
Le cerf-volant
Le citron de mer
La coccinelle
La courtilière
Le crabe
La crevette
Le criquet
Le demi-deuil
La demoiselle
Le doryphore
L'écrevisse
La fourmi
Le grillon
La guêpe
Le hanneton
L'hespérie
L'hétéroptère
Le homard
L'hydrophile
Le lampyre
La libellule
La mante
religieuse
Le mille-pattes
La mouche
Le moustique
Le paon du jour
Le papillon
La phrygane
La piéride
La porte-queue
La sauterelle
Le scarabée
Le scorpion
La tarente
La tipule
La tique
La tortue
Le ver de terre
Le ver luisant
Le vulcain
Le xylocope
La zygène de la
spirée