

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



ZOUK

abracadanimaux!



4+

de **2 à 4**
joueurs

durée :
15 min

contenu :
40 cartes



bayard jeux

Les cartes :

- 16 cartes *mémo*, qui représentent chacune un animal.

- 24 cartes *abracadanimaux*, avec une paire d'animaux sur une face, et un animal magique sur l'autre face.

But du jeu :

Être le premier à remporter
4 cartes *abracadanimaux*.

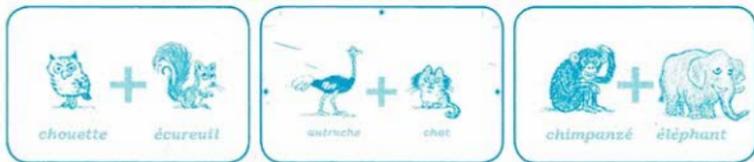
Règles du jeu :

Préparation :

On étale les cartes *mémo*, face cachée, sur la table.

On place les cartes *abracadanimaux* en trois paquets, dont la face visible est la paire d'animaux.

cartes abracadanimaux



cartes mémo

Déroulé d'un tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il retourne deux cartes *mémo* :

– Si les deux animaux retournés correspondent à la paire d'une des trois cartes *abracadanimaux* visibles, le joueur remporte la carte concernée, puis la retourne pour révéler l'animal magique. Le joueur replace les cartes *mémo* où elles se trouvaient, face cachée, puis rejoue.

– Si les deux animaux ne correspondent à aucune des trois paires visibles, le joueur replace les cartes *mémo*, face cachée, à l'endroit où elles se trouvaient.

C'est ensuite au joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur a remporté 4 cartes *abracadanimaux*, il gagne la partie.