

TOUS MES ANIMAUX (Alle meine Tiere) ASS – s.d.

Traduction française de Geneviève Hubinon à partir de la présentation allemande du dos de la boîte, traduction librement adaptée par Claudine Oger-Maas.

Jeu de mémoire et de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Durée : 20 minutes.

Contenu

1 damier de 4 x 5 cases

4 x 8 pions « animaux » (cheval, vache, poule, oie)

4 pions spéciaux (fusil ; renard ; marteau et clous ; clôture cassée)

Préparation du jeu

Les joueurs tirent au sort l'animal dont ils s'occuperont.

Les jetons sont ensuite répartis, face cachée, entre les joueurs qui doivent, à leur tour, en mettre un soit sur une case vide, soit sur un autre jeton, soit sur une pile (avec un maximum de 3 jetons par pile).

NB. Les joueurs peuvent regarder les jetons reçus avant de les placer sur le damier.

Lorsque tous les jetons sont placés sur le plan de jeu, la recherche commence.

But du jeu

Le but du jeu est de présenter ses 8 animaux face visible sur le damier.

Le jeu

A son tour, le joueur déplace un jeton : soit sur une case vide, soit sur un autre jeton, soit sur une pile (à présent, sans limitation de nombre).

Il peut continuer à jouer aussi longtemps qu'il ne fait pas apparaître l'animal tiré au sort au départ.

Si le jeton « renard » ou « clôture cassée » apparaît, celui/celle qui l'a fait apparaître passe le tour suivant.

Si, par contre, il fait apparaître « fusil » ou « marteau et clous », il peut rejouer.

Celui qui a découvert les 8 jetons de son animal (ou 5 ou 6 selon ce qui a été fixé au départ) a gagné pour autant que les autres joueurs ne parviennent pas, selon l'espèce d'animal, à découvrir le renard (si les jetons découverts sont « poule » ou « oie ») ou la barrière cassée (en cas de « cheval » ou « vache »). Les joueurs peuvent se consulter et changer un jeton une fois de place. S'ils trouvent ce jeton, le joueur n'a pas gagné... sauf s'il trouve le jeton fusil (s'il a des jetons « poule » ou « oie ») ou « marteau et clous » s'il a des jetons « cheval » ou « vache »).

Variantes possibles (suggestions Clom)

- Avec des joueurs plus jeunes (ou d'âges différents), changer le nombre d'animaux qu'on doit obtenir pour gagner. Ce peut, par exemple, rester 8 pour les aînés et 6 ou même 5 pour les plus jeunes... ou même 6 pour tous si on veut raccourcir la durée de la partie.
- Pour préparer le jeu, placer les jetons face cachée : on ne les retournera qu'en commençant le jeu.
- Ou, plus simplement, une fois les jetons mis en place face cachée, les retourner tous en les laissant à l'emplacement choisi au départ.