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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

DÉCOMPTE DES POINTS PAR ESPÈCE

Note: pour tous les animaux, les cartes placées en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.

SINGES

2 points pour chaque carte Singes présente dans la colonne qui contient le plus de singes.

ÉLÉPHANTS

2 points pour chaque carte Éléphants présente dans la ligne qui contient le plus d'éléphants.

MANCHOTS

2 points pour chaque carte Manchots qui compose le plus grand groupe de manchots adjacents les uns avec les autres.

INSÉPARABLES

4 points pour chaque couple d'inséparables. Un couple d'inséparables est formé par 2 cartes Inséparable adjacentes. Attention : chaque carte Inséparable ne peut compter que dans un seul couple.

LOUPS

2 points pour chaque carte Loups présente en bordure de l'aire de jeu.

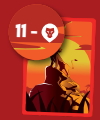
PÉLICANS

2 points pour chaque carte Pélicans qui compose le plus grand groupe de pélicans connectés en diagonale.

CAMÉLÉON

Recherchez dans l'aire de jeu le caméléon qui compte le plus d'espèces différentes adjacentes à lui, y compris l'espèce Caméléon. Chaque espèce adjacente à ce caméléon rapporte 2 points.

LION



Marquez un total de points égal à 11 points moins le nombre de lions présents dans la grille. Attention : il faut au moins un lion dans l'aire de jeu pour pouvoir marquer des points.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

Dans cet exemple, chaque espèce permet de marquer les points suivants :

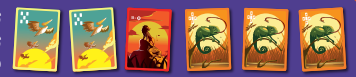
Manchots: le plus grand groupe de manchots est constitué de 4 cartes Manchots adjacentes. Ce groupe de manchots vaut 8 points.

Caméléon: le caméléon de la 3e rangée est entouré de 4 espèces différentes adjacentes, dont l'espèce caméléon. Ce caméléon rapporte ainsi 8 points.

Pélicans: le plus grand groupe de pélicans reliés en diagonale est constitué de 4 cartes Pélicans. Ce groupe de pélicans vaut donc 8 points.

Lion: il y a 5 lions dans la grille. Ces lions rapportent donc 6 points (11-5=6).

Margot possède la majorité des caméléons, elle remporte 8 points pour ces derniers. Aussi elle se retrouve à égalité avec Romain pour le plus grand nombre de pélicans; ils se partagent les 8 points entre eux et gagnent donc 4 points chacun. Margot obtient ainsi un total de 12 points.



Zoé se retrouve à égalité avec Romain pour le plus grand nombre de manchots. Ils se partagent les 8 points entre eux et gagnent donc 4 points chacun. Cependant, Zoé a la majorité des lions, elle gagne 6 points pour ces derniers. Zoé obtient ainsi un total de 10 points.

Romain se retrouve à égalité avec Zoé pour la majorité des manchots (4 points) et aussi avec Margot pour la majorité des pélicans (4 points). Il totalise ainsi un score de 8 points.

Margot remporte alors la partie grâce à son score total de 12 points.

© 2020 Blue Orange Edition. Animix et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

ANIMIX™

-RÈGLES DU JEU-

MATHIEU BOSSU
SIMON DOUCHY

8+ | 2 - 6 | 10 min

INTRODUCTION

Les différentes espèces animales rapportent des points en fonction de leur position au centre de la table. Obtenez la majorité des cartes Animaux et placez chacune de vos espèces aux bons endroits pour marquer le plus de points possible.

MATÉRIEL DE JEU

- 80 cartes Animaux réparties en 8 espèces (10 animaux par espèce)
- 30 jetons Montagne

BUT DU JEU

Disposez le mieux possible les cartes Animaux au centre de la table. Obtenez la majorité dans les espèces correspondantes afin de cumuler un maximum de points et remporter la victoire.

MISE EN PLACE

1 En fonction du nombre de joueurs, sélectionnez les espèces animales de votre choix selon le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous. Les espèces non utilisées sont remises dans la boîte. Mélangez toutes les cartes Animaux choisies (10 cartes par espèce). Disposez ensuite ces cartes au hasard faces visibles au centre de la table sous forme de grille, en respectant le nombre de lignes et de colonnes indiquées dans le tableau. Cette grille constitue l'aire de jeu.

2 Avec le reste des cartes, distribuez 6 animaux faces cachées à chaque joueur (5 cartes seulement si vous jouez à 6), celles-ci constituent leur main. Les éventuelles cartes restantes sont remises dans la boîte sans les regarder. Chaque joueur peut alors consulter secrètement sa main tout au long de la partie.

3 Faites une réserve commune avec les 30 jetons Montagne à côté de l'aire de jeu. Chaque joueur se réserve un petit espace libre devant lui, il y posera ses cartes pendant la partie.

	2 JOUEURS	3 JOUEURS	4 JOUEURS	5 JOUEURS	6 JOUEURS
NOMBRE D'ESPÈCES À CHOISIR	3	4	5	6	7
TAILLE DE L'AIRE DE JEU	4 lignes sur 4 colonnes	4 lignes sur 5 colonnes	5 lignes sur 5 colonnes	5 lignes sur 6 colonnes	6 lignes sur 6 colonnes
NOMBRE DE CARTES PAR JOUEUR	6 cartes				5 cartes

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs, avec une aire de jeu composée de 4 lignes sur 5 colonnes.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a le plus récemment caressé un animal commence. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, effectuez au choix l'une des deux actions suivantes :

A Choisissez un animal de votre main et posez-le face cachée dans l'espace libre devant vous. À tout moment vous pouvez consulter vos cartes Animaux placées ainsi.

B **1** Récupérez un animal depuis l'aire de jeu et posez-le face cachée devant vous.

2 Vous devez alors déposer un animal de votre main, face visible, à l'endroit laissé libre par l'animal récupéré.

3 Placez ensuite un jeton Montagne de la réserve sur l'animal que vous venez de poser dans l'aire de jeu. Ce jeton Montagne indique que l'animal concerné ne pourra plus être récupéré jusqu'à la fin de la partie.

Note : il est autorisé de remplacer un animal par un autre de la même espèce.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand tous les joueurs n'ont plus de carte en main. Toutes les cartes Animaux placées faces cachées devant chaque joueur sont alors révélées. Pour chaque espèce, seul le joueur qui possède le plus grand nombre d'animaux devant lui marque les points correspondants.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité d'une espèce, ils se partagent les points entre eux, en arrondissant à l'entier inférieur. Les points gagnés dépendent de la position des animaux dans l'aire de jeu à la fin de la partie. Chaque espèce possède son propre mode de comptage comme décrit sur la page suivante.

Chaque joueur additionne l'ensemble des points obtenus grâce aux espèces dans lesquelles il est majoritaire. Le joueur qui obtient le plus haut score remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.