

# F

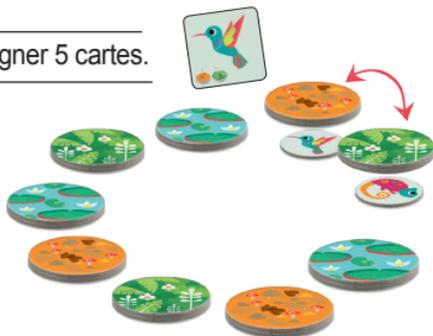
 **Âges** : 5-10 ans

 **Nombre de joueurs** : 3-5

 **Contenu** : 9 jetons animaux + 9 caches couleur + 54 cartes (27 cartes "animaux" + 27 cartes "actions").

 **But du jeu** : être le premier joueur à gagner 5 cartes.

 **Préparation du jeu** : les 9 jetons sont posés en rond au centre des joueurs. Les 9 caches sont posés derrière chacun des jetons. Chaque joueur mémorise l'ensemble cartes rondes / caches pendant 30 secondes, puis les caches recouvrent les cartes. Le paquet de cartes est mélangé et posé faces cachées près des joueurs.



**Déroulement du jeu** : Le joueur le plus jeune commence (joueur A). Il retourne la 1ère carte de la pioche et suit les instructions :

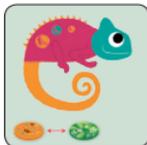
**Carte "animal"** : le joueur tente de se souvenir sous quel cache se trouve cet animal puis il soulève un cache.

- Si la réponse est bonne, il gagne la carte et la pose devant lui. Il repose le cache sur le jeton et la main passe au joueur suivant.

- Si la réponse est mauvaise, le joueur A repose le cache et c'est au joueur B (suivant) de tenter de trouver le jeton animal en soulevant un cache. Si la réponse est toujours fautive, le joueur B repose le cache et c'est au joueur C de

soulever un cache pour trouver la bonne réponse et ainsi de suite, jusqu'à faire un tour de table complet. Quand la réponse est trouvée ou quand le tour de table est terminé, le jeu reprend avec le joueur B qui retourne une nouvelle carte de la pioche et joue.

### Cartes Actions :



**Carte "échanger d'emplacement" + animal** : sans les soulever, de façon à ce que personne ne puisse voir les jetons positionnés au-dessous, le joueur déplace 2 caches (de couleurs identiques à celles indiquées sur la carte) en échangeant leur place. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve l'animal de la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".



**Carte "soulever 1 cache" + animal** : le joueur soulève le cache de la couleur indiquée par la carte, permettant à tous les joueurs de voir le jeton animal placé en dessous. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve l'animal présent sur la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".



**Carte "échanger 2 caches" + animal** : le joueur soulève les 2 caches de son choix correspondants à aux couleurs indiquées par la carte jeu. Les cartes "animaux" restent à la même place et sont visibles pendant l'échange. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve cet animal présent sur la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".

**Fin de la partie** : le premier joueur à avoir gagné 5 cartes remporte la partie.