

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 (Bourgogne du sud), 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



Jeu Habermas n° 4443

Le festin des animaux

Un jeu où il faut avoir une bonne mémoire, pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Franz Czarnertzki

Illustration : Gesa Sander

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Les petits animaux ont très faim, mais ils ne trouvent pas toujours facilement leur aliment préféré ! Vas-tu pouvoir les aider ?

Contenu

18 cartes d'aliments

6 animaux

1 règle du jeu

But du jeu

Quel joueur va pouvoir récupérer en premier trois cartes de l'aliment préféré d'un animal ?

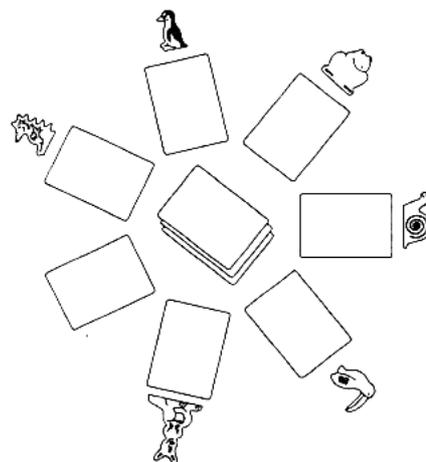
Préparatifs :

Les cartes montrent chacune l'un des six animaux en train de manger son aliment préféré.

Mélanger les cartes faces retournées, en faire une pile et la poser au milieu de la table.

Prendre sept cartes de la pile et les poser autour de la pile.

Poser un animal à l'extérieur de chacune de six de ces cartes. L'emplacement à côté de la septième carte reste libre.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le plus faim commence.

Pour constater qui a le plus faim, les joueurs ouvrent leurs bras le plus loin possible. S'ils veulent, ils peuvent dire en même temps : « j'ai une faim de loup grande comme ça ! ». Le joueur qui pourra ouvrir ses bras le plus et démontrera donc qu'il a le plus faim, a le droit de commencer.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour prend n'importe quel animal et le pose à côté de la carte restée libre (= à l'extérieur de la 7ème carte)

Le joueur prend cette carte et la regarde sans que les autres ne puissent voir ce qu'il y a dessus : il compare l'illustration de la carte avec l'animal qu'il vient de poser.

Il y a alors deux possibilités :

- **Si un autre animal est illustré sur la carte**, le joueur remet la carte à sa place, face cachée. Il essaye de bien se rappeler quel animal il y a dessus.

- **S'il y a le même animal sur la carte**, le joueur montre la carte aux autres et la pose devant lui pour qu'on voie bien l'animal. S'il veut, il peut dire en même temps « bon appétit ! ». Ensuite, il prend une carte de la pile et la pose à la place de la carte qu'il vient d'enlever.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

On ne peut plus prendre de cartes parce que la pile est vide ?

Il y a alors un animal en face d'une place sans carte. Le joueur dont c'est le tour pose cet animal à côté de n'importe quelle carte, où se trouve déjà un autre animal. Il aura ainsi une chance supplémentaire de trouver une carte de délice, car la carte qui sera retournée ne montrera qu'un seul de ces animaux !

- A chaque fois qu'un joueur aura récupéré une carte, il devra ensuite prendre l'animal ou les animaux qui se trouvaient à côté de sa carte et le(s) mettre à côté d'une autre carte. Il y aura ainsi de plus en plus d'animaux à côté des cartes restantes.
- N.B. tous les animaux qui se trouvent à côté d'une même carte doivent être déplacés tous ensemble et ensuite posés tous à côté de la même carte.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a récupéré en premier trois cartes identiques.

Cependant, une fois que la pile est vide, s'il n'y a plus que deux cartes à distribuer et si aucun joueur n'a trois cartes identiques, le gagnant est celui qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes de délices.

Les joueurs qui ne savent encore pas très bien compter formeront avec leurs cartes une rangée. Celui qui aura la plus longue rangée gagnera la partie.

Variante :

- Les joueurs plus âgés peuvent essayer de compter des points de la manière suivante : dès qu'il n'y a plus de cartes et si aucun joueur n'a pu récupérer trois cartes, on compte alors un point par carte. Si un joueur a deux cartes identiques, il a un point en plus par carte. Celui qui aura le plus de points gagne la partie.