

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

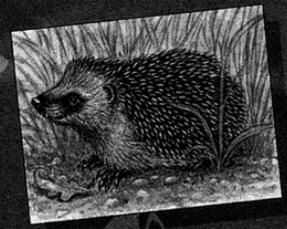
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



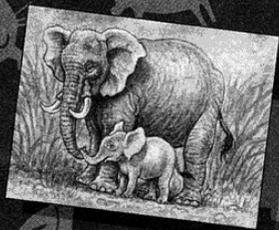


Le panda a-t-il des sabots ?

Le hérisson pond-il des oeufs ?

# Vive les animaux!

Connais-tu les animaux ?  
Si oui, tu sortiras vainqueur de cette aventure !



Ravensburger

# Vive les animaux!

Jeu Ravensburger® N° 24 414 0 · Jeu pour 2 à 4 joueurs de 7 à 12 ans  
Auteurs : A. Cordes, M. Gohl, M. Soecknick · Illustration : M. Kessler · Design : W. Pepperle / Ravensburger

## CONTENU :

1 plan de jeu	30 cartes-animaux
4 kangourous	20 pierres
1 dé	20 jetons avec caractéristiques des animaux

Quatre petits kangourous d'Australie sont en visite dans le parc animalier. Afin de mieux connaître les animaux, une petite expédition est organisée. Alors en route !

Sous 20 pierres sont cachés des jetons que les kangourous devront récupérer. Sur ces jetons sont inscrits des caractéristiques qui peuvent correspondre ou non à certains animaux.

Les kangourous bondissent d'une pierre à l'autre et recherchent pour chaque animal leurs caractéristiques. Un hérisson pond-il des oeufs, le panda a-t-il des sabots...?

## PRÉPARATION



**Afin de connaître les différents animaux faisant partie de l'expédition**, il conviendrait de bien regarder toutes les cartes-animaux au préalable. A la page 4 vous trouverez tous les noms exacts et pourrez vous y référer en cas d'incertitude.

**Avant de jouer pour la première fois**, détachez délicatement les jetons avec caractéristiques des animaux de leur planche. En pressant légèrement, insérez ces jetons dans les pierres (texte vers le haut). A partir de maintenant, ces jetons restent définitivement sous les pierres.

**Avant chaque partie, mélangez les pierres et**, face cachée, placez-les sur les cases rouges du plan de jeu. Chaque joueur choisit un kangourou et le pose sur la case de départ de couleur correspondante. Mélangez les cartes-animaux et posez-les, images vers le haut, à côté du plan de jeu en tant que pioche. Chaque joueur tire une carte et la pose à découvert devant lui.

**Le but du jeu est** de retrouver les caractéristiques qui correspondent à l'animal de sa carte. Si sous une pierre, le joueur retrouve une information qui correspond à son animal, il garde la carte. Celui qui aura récupéré trois cartes-animaux a gagné la partie.



### **QUE L'EXPÉDITION COMMENCE !**

**Le plus jeune joueur commence la partie.** Puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé puis avance du nombre de cases correspondant. Il n'est pas autorisé d'avancer puis de reculer dans un même tour de jeu.

**Si un joueur arrive sur une pierre,** il la retourne discrètement afin de vérifier si cette caractéristique correspond à sa carte-animal. Si l'information ne correspond pas, le joueur repose la pierre et y dépose son kangourou. Puis c'est au tour du joueur suivant. Mais par contre si l'information correspond, le joueur la lit à haute voix.



**Vrai ou faux ?** Afin de vérifier les informations tous ensemble, un chiffre se trouve à côté de chaque caractéristique. Si l'un des chiffres de la carte-animal correspond à ce chiffre, le joueur a trouvé une bonne réponse. Il peut donc conserver sa carte et en tirer une nouvelle de la pioche. Lorsque son tour arrivera à nouveau, il devra rechercher une caractéristique de sa nouvelle carte-animal. Par contre si la réponse est fausse, il repose sa carte sous la pile et en prend une nouvelle. Puis c'est au tour du joueur suivant.

**Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un kangourou,** il a également la possibilité de gagner une carte-animal (pour cela, il faut déjà avoir acquis une carte-animal lors d'un tour précédent). A ce moment-là, le joueur doit recevoir de son adversaire une carte-animal gagnée. S'il n'en a pas c'est dommage pour le joueur.

**Toutefois,** il n'est pas possible de recevoir deux cartes-animaux à la suite. Avant la prochaine rencontre avec un kangourou, il faudra d'abord gagner une nouvelle carte-animal en découvrant sa bonne caractéristique.



**Le vainqueur de l'expédition est celui qui aura réuni 3 cartes-animaux.** Lorsque les joueurs se seront familiarisés avec les animaux, le nombre gagnant peut être porté à 4, 5 ou 6 cartes-animaux.



### VARIANTE POUR LES « PROS »

Dans cette partie, chaque joueur essaie de trouver trois caractéristiques par carte-animal. Il mémorise l'endroit où se trouvent ces informations.

S'il pense les avoir découvertes, il soulève les trois pierres en même temps. A ce moment-là il aura gagné sa carte-animal.

Cette variante est un bon exercice de mémorisation.

Ici également, le joueur qui aura rassemblé trois cartes-animaux a gagné.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

### LES ANIMAUX DE L'EXPÉDITION

L'éléphant d'Afrique	Le pingouin	Le renard
Le castor	Le chameau	Le cerf
La baleine bleue	Le chat	Le chimpanzé
L'ours brun	Le koala	Le phoque
L'écureuil	Le lion	L'aigle
La girafe	Le crocodile	Le canard
Le hamster	L'hippopotame	L'autruche
La souris	Le panda	Le tigre
Le moineau	Le cheval	La cigogne
Le hérisson	Le boeuf	Le sanglier