

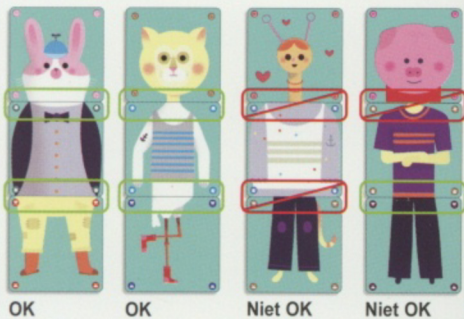
# ANIMOMIX

**Leeftijd:** 3-6 jaar **Aantal spelers:** 2-3

**Inhoud:** 42 kaarten = 14 kaarten met een "kop" + 14 kaarten met een "lichaam" + 14 kaarten met "poten".

**Doel van het spel:** als eerste 4 complete Animomix-dierensets neerleggen.

**Spelprincipe:** 1 Animomix bestaat uit 3 delen: 1 kop, 1 lichaam en poten. Er zijn twee nekbreedtes en twee heupbreedtes. Dus let goed op: een Animomix telt alleen mee als alle 3 de lichaamsdelen goed op elkaar passen!



OK

OK

Niet OK

Niet OK

**Verloop van het spel:** De kaarten worden geschud en iedere speler krijgt 4 kaarten. De overige kaarten worden in het midden van de tafel gelegd en vormen de pot. De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler (A) die aan de beurt is kiest een andere speler (B) uit aan wie hij een "kop", "lichaam" of "poten" vraagt.

- Als B de door A gevraagde kaart heeft, moet hij deze kaart aan A geven. B neemt vervolgens een nieuwe kaart uit de pot, zodat hij weer 4 kaarten in zijn hand heeft.

- Als B de door A gevraagde kaart niet heeft, zegt hij "pot". A neemt dan een kaart uit de pot.

Als A een complete Animomix kan samenstellen, legt hij de 3 kaarten voor zich neer. Hij neemt dan 2 nieuwe kaarten uit de pot, zodat hij er weer 4 in zijn hand heeft. De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

Als A geen complete Animomix kan samenstellen, doet hij een kaart terug in de pot, zodat hij nog 4 kaarten over heeft. De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

**NB:** Als de speler die aan de beurt is gelijk al een complete Animomix kan samenstellen, moet hij deze neerleggen en 3 kaarten uit de pot nemen, voordat hij een andere speler om een kaart vraagt.

**Einde van het spel:** De eerste speler die 4 complete Animomix-dierensets voor zich neer heeft gelegd, wint het spel.

Een spel van Babayaga.

**DJECO**

Opgepast. Kleine onderdelen.

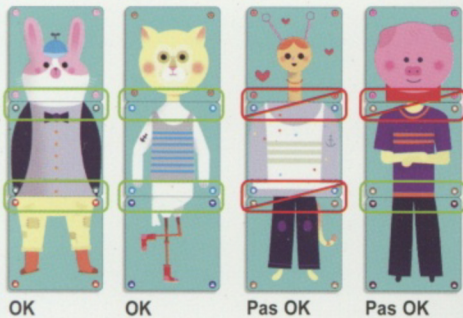
# ANIMOMIX

**Âge :** 3-6 ans **Nb de joueurs :** 2-3

**Nb de cartes :** 42 cartes = 14 cartes "tête" + 14 cartes "corps" + 14 cartes "pattes".

**But du jeu :** Être le premier à poser 4 "Animomix".

**Principe du jeu :** 1 "Animomix" est composé de 3 parties : 1 tête, 1 corps et des pattes. Il existe 2 tailles de cou et 2 tailles de hanche. Alors attention, car pour être valide les 3 parties d'un "Animomix" doivent se raccorder correctement !



OK

OK

Pas OK

Pas OK

**Déroulement du jeu :** Mélanger et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, qui constitue la pioche, est posé en pile, face cachée, au centre de la table. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le premier joueur (A) demande au joueur de son choix (B) une "tête", ou un "corps" ou des "pattes".

- Si B a une carte correspondant à la demande de A il doit lui donner la carte. B pioche alors une nouvelle carte pour en avoir 4 en main.

- Si B n'a pas de carte correspondant à la demande de A il dit "pioche". A pioche alors une carte.

Si A peut réaliser un "Animomix", il pose ses 3 cartes devant lui. Il pioche alors 2 nouvelles cartes pour en avoir 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

Si A ne peut pas réaliser un Animomix, il rejette une carte au pot pour en garder seulement 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

**N.B. :** À son tour de jeu, si un joueur possède déjà un "Animomix", il le pose tout de suite et pioche 3 cartes avant de demander une carte à un autre joueur.

**Fin du jeu :** Dès qu'un joueur a posé 4 "Animomix" devant lui, il remporte la partie.

Un jeu Babayaga.

**DJECO**

Attention. Petits éléments.