



4 - 10 jaar



2 tot 4 spelers



10 min

Inhoud: - 24 kaarten: 12 'kop' en 12 'lichaam'
- 24 platen (dikkere kaarten): 12 'kop' en 12 'lichaam'

Doel van het spel: zo veel mogelijk kaarten winnen.

Vorbereiding van het spel:

De 'kop'- en de 'lichaam'-kaarten worden gescheiden. Vervolgens wordt elke stapel geschud en in 2 potten neergelegd, met de afbeeldingen naar beneden.

De 'lichaam'-platen worden naast elkaar op tafel gelegd, met de afbeeldingen zichtbaar.



Vervolgens wordt een 'kop'-plaat op elk van de lichamen gelegd (zonder rekening te houden met overeenkomsten tussen de lichamen en de koppen). Met deze vreemde beesten zal het spel worden gespeeld.



Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld; de jongste speler begint.

Als het zijn beurt is, pakt een speler een 'lichaam'-kaart uit de pot en legt deze zo op tafel dat alle spelers hem kunnen zien. Nu moeten de spelers snel reageren, want uit de vreemde beesten op tafel moeten ze het dier vinden dat hetzelfde lichaam heeft als de kaart uit de pot en als eerste het geluid van de 'kop' laten horen die bij dit lichaam hoort.

In ons voorbeeld wordt het 'lichaam' van de slang getrokken. Nu moet de kop gevonden worden die bij het lichaam van de slang hoort - een koe - en snel 'BOE!' geroepen worden.

De snelste speler wint de getrokken kaart, die hij voor zich op een stapeltje legt.

Let op: als er gelijkspel is tussen twee spelers, wordt de kaart weer midden in de pot gestoken. Dan gaat het spel verder: de volgende speler trekt een 'lichaam'-kaart, en zo voort.

Als er geen 'lichaam'-kaarten meer zijn, gaan de spelers verder met de pot 'kop'-kaarten.

Einde van het spel:

Als er geen kaarten meer in de potten zijn, is het spel afgelopen.

Elke speler telt nu het aantal kaarten dat hij gewonnen heeft. De speler die de meeste kaarten heeft, wint het spel.

Let op: om het spel moeilijker te maken, kunnen de 'lichaam' en 'kop'-kaarten worden samengevoegd tot één pot. Als een 'kop'-kaart wordt getrokken, wordt het geluid van het lichaam nagebootst en omgekeerd.

F Règle du jeu

Folanimos



De 4 à 10 ans



2 - 4 joueurs



10 min

Contenu : - 24 cartes : 12 « têtes » et 12 « corps »
- 24 tuiles (cartes plus épaisses) : 12 « têtes » et 12 « corps »

But du jeu : Gagner le plus de cartes.

Préparation du jeu :

Les cartes « têtes » et « corps » sont séparées ; puis chacun des deux tas est mélangés et posés en 2 pioches faces cachées.

Les tuiles « corps » sont posées sur la table les unes à côté des autres faces visibles.



Puis, une tuile « tête » est positionnée sur chacun des corps (sans tenir compte d'une quelconque correspondance entre le corps et la tête). C'est avec ces drôles d'animaux maintenant formés que le reste du jeu va se dérouler.



Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune commence.

A son tour de jeu, le joueur pioche une carte « corps » et la pose sur la table pour qu'elle soit visible par tous les joueurs.

C'est alors une course de vitesse entre les joueurs, car il faut repérer parmi les animaux bizarres celui dont le corps est le même que celui de la carte piochée et être le premier à imiter le cri de la « tête » associée au « corps » pioché.

Dans notre exemple, lorsque le « corps » du serpent est retourné, il faut vite repérer la tête qui est associée au corps du serpent - une tête de vache - et donc être le premier à crier « MEUUUUH ! ». Le plus rapide gagne la carte tirée qu'il garde devant lui en tas.

NB : S'il y a égalité entre deux joueurs, la carte est remise en jeu et replacée au milieu de la pioche. Puis la partie continue : le joueur suivant pioche une nouvelle carte « corps » et ainsi de suite. Quand il n'y a plus de carte « corps », on joue avec la pioche des cartes « têtes ».

Fin de la partie : Lorsqu'il ne reste plus de carte à piocher, la partie s'arrête.

Chaque joueur compte alors le nombre de carte qu'il a gagné et celui qui en a le plus remporte la partie.

NB : Pour augmenter la difficulté du jeu on peut mélanger les cartes « corps » et « têtes » dans une seule pioche. Lorsqu'on tire une carte « tête » on imite le cri du corps associé et inversement.