

AAN DE SLAG (fig. 1)

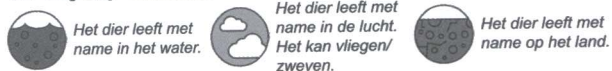
Schud de 27 dieren tegels en leg ze in het midden van de tafel met de afbeeldingen naar boven. Rangschik de tegels vervolgens in een rechthoek van 7x4 tegels. De Speciale tegel <?> wordt in het midden geplaatst.

Over de symbolen (doppelstenen en tegels):

- De <aantal poten> doppelsteen:



- De <omgeving> doppelsteen:



- De <voedsel> doppelsteen:



HET SPEL SPELEN

Als het spel de eerste keer met jongere spelers gespeeld wordt raden we het aan de variaties te gebruiken. (zie hiervoor het einde van de spelregels).

De speler die het beste een koe na kan doen gooit de drie doppelstenen. De getoonde afbeeldingen laten de drie kenmerken zien van het dier dat gevonden moet worden: zijn leefgebied, wat het eet en hoeveel poten het heeft. De eerste speler die op de tegel tikt van het dier met dezelfde kenmerken als op de doppelstenen kijkt of hij het goed heeft door de tegel om te draaien: de symbolen op de achterkant van de tegel moeten overeenkomen met de symbolen op de doppelstenen. Als de speler het goed heeft mag hij de tegel houden en voor zich neerleggen met de afbeelding van het dier naar boven gericht. De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) gooit dan de drie doppelstenen om een nieuwe ronde te starten. Er is slechts één dier met alle drie de kenmerken die op de doppelstenen getoond worden. Het doel is om de eerste te zijn die de tegel met het juiste dier aantikt.

Voorbeeld (fig. 2): Peter gooit de drie doppelstenen. Het resultaat is: <4 poten – water – alleseter>. Er is slechts één goede oplossing. Nicholas is de eerste die de tegel met de zeeschildpad aantikt. Hij draait de tegel om om te zien of hij het goed heeft. Als hij het goed heeft mag hij de tegel houden en voor zich neerleggen.

SPECIALE TEGEL <?>

Als het dier met de kenmerken op de doppelstenen al in een vorige ronde gewonnen is door een speler is het doel om als eerste op de Speciale tegel <?> te tikken, en de naam van de speler te noemen die de tegel op dat moment in zijn bezit heeft. De speler die op de Speciale tegel heeft getikt mag vervolgens de tegel van zijn tegenstander afpakken. Om zijn tegel veilig te stellen moet de speler met de juiste tegel de eerste zijn die op de Speciale tegel tikt.

FOUT

Als de speler die het eerst op een tegel tikt het fout heeft (het dier heeft niet alle kenmerken van de doppelstenen), moet deze speler een tegel die hij in een eerdere ronde heeft gewonnen terugleggen in het midden van de tafel. Vervolgens wordt er een nieuwe ronde gestart.

EINDE VAN HET SPEL

2 spelers: de eerste speler die 5 tegels voor zich heeft liggen wint.

3-4 spelers: de eerste speler die 4 tegels heeft wint.

Meer dan 4 spelers: de eerste speler die 3 tegels heeft is de winnaar.

VARIATIES

Variatie om het spel en de kenmerken te leren kennen: Een speler kiest en gooit twee doppelstenen. In dit geval zijn er drie mogelijke dieren. Het doel is om de eerste te zijn die het dier aantikt met de op de twee doppelstenen getoonde kenmerken.

Kindervariatie (voor jongere spelers die meer willen leren over dieren fig. 3): een speler gooit één van de doppelstenen. In dit geval zijn er negen mogelijke dieren. In deze versie van het spel kunnen verschillende spelers een tegel winnen.

Voorbeeld: Nicholas kiest ervoor om de <aantal poten> doppelsteen te gooien. Het resultaat is <4 poten>. David tikt op de <koe> tegel, Nicholas op de <tijger> tegel en Peter op de <mier> tegel. Na het controleren mogen David en Nicholas hun tegels houden omdat ze het goed hebben. Peter heeft het fout en moet daarom een tegel die hij eerder gewonnen heeft terug leggen.

BESCHRIJVING VAN DE TEGELS

1	Adelaar	10	Bever	19	Vogelspin
2	Vleermuis	11	Krab	20	Mens
3	Papegaai	12	Krokodil	21	Rups
4	Suikereekhoorn	13	Zeekeo	22	Mier
5	Vlieg	14	Garnaal	23	Wild zwijn
6	Vlinder	15	Haai	24	Slang
7	Vliegende eekhoorn	16	Inktvis	25	Tijger
8	Lieveheersbeestje	17	Zeeschildpad	26	Koe
9	Meeuw	18	Goudvis	27	Worm

Opmerking: de kenmerken van elk dier zijn uitgekozen in de ruimste zin van het woord. Sommige dieren zijn bijvoorbeeld verbonden aan het leefgebied <water> terwijl ze ook op het land leven. Het kenmerk waarvoor gekozen is in dit spel is het meest bekende kenmerk van het dier, gezien de educatieve context voor jongere spelers.

MISE EN PLACE (fig.1)

Les 27 tuiles Animal sont mélangées et déposées au centre de la table de façon à créer un rectangle de 7 x 4, la tuile Spéciale « ? » étant placée au centre. Les tuiles Animal sont posées de manière à ce que leur photo soit visible.

Explication des symboles (dés et tuiles) :

- Dé « nombre de pattes » :



L'animal possède entre 0 et 2 pattes.



L'animal possède 4 pattes.



L'animal possède 6 pattes ou +

- Dé « environnement » :



L'environnement privilégié de l'animal est l'eau.



L'environnement privilégié de l'animal est le ciel, il peut voler ou planer.



L'environnement privilégié de l'animal est la terre.

- Dé « alimentation » :



L'animal est herbivore.



L'animal est carnivore.



L'animal est omnivore.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour une première partie ou avec des plus jeunes, nous vous conseillons de jouer avec les variantes (voir fin de la règle).

Le joueur qui imite le mieux la vache lance les 3 dés, déterminant ainsi les caractéristiques de l'animal recherché : son environnement privilégié, son mode d'alimentation et son nombre de pattes. Le premier joueur qui pose la main sur la tuile qui correspond au tirage vérifie qu'il a raison en retournant la tuile : les symboles du tirage doivent apparaître sur le dos de la tuile. S'il ne s'est pas trompé, il garde la tuile et la pose devant lui, face animal visible.

Puis, le joueur suivant dans le sens horaire prend les trois dés et un nouveau tour commence. Un seul animal combine exactement les trois critères d'un tirage, il faut donc être le plus rapide à poser la main sur cette tuile.

Exemple fig.2 : Régis lance les trois dés et obtient le résultat : « 4 pattes, eau, omnivore ». Il n'y a qu'une possibilité. Nicolas est le premier à poser la main sur la tuile « Tortue de mer ». Après vérification, il peut garder la tuile et la placer devant lui.

TUILE SPÉCIALE « ? »

Si l'animal concerné par le tirage a déjà été pris par un joueur, il faut être le premier à poser sa main sur la tuile Spéciale « ? » en annonçant le nom du joueur qui détient la

tuile. Le joueur qui a posé sa main sur la tuile Spéciale peut alors voler la tuile concernée à son adversaire. Si le joueur qui détient la tuile concernée par le tirage pose sa main en premier sur la tuile Spéciale, il la protège et peut donc la garder.

ERREUR

Si un joueur tape en premier mais qu'il s'est trompé et que l'animal ne correspond pas au tirage, il remet au centre de la table l'une des tuile qu'il a gagnées lors d'un tour précédent (s'il en possède). Puis, un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

À 2 joueurs : le premier qui cumule 5 tuiles devant lui gagne la partie.

À 3 et 4 joueurs : le premier qui cumule 4 tuiles devant lui gagne la partie.

À plus de 4 joueurs : le premier qui cumule 3 tuiles devant lui gagne la partie.

VARIANTES

Variante intermédiaire (pour se familiariser avec le jeu et les critères) : le joueur dont c'est le tour lance 2 dés de son choix. Il y a alors 3 bonnes réponses possibles. Il faut donc être le premier à poser la main sur l'une des 3 tuiles Animal qui répondent à ces 2 critères.

Variante premier pas (pour les plus jeunes qui souhaitent découvrir les animaux fig.3) : le joueur dont c'est le tour lance 1 dé de son choix. 9 Animaux correspondent à ce critère. Dans cette variante, plusieurs joueurs peuvent gagner une tuile.

Exemple : Nicolas décide de lancer le dé « nombre de pattes ». C'est la face « 4 pattes » qui apparaît. Benjamin pose sa main sur la vache, Nicolas sur le tigre et Régis sur la fourmi. Après vérification, Benjamin et Nicolas peuvent garder leur tuile Animal car ils ont bien répondu. Régis qui s'est trompé doit rendre une tuile gagnée précédemment.

DÉTAIL DES ANIMAUX

1	Aigle	10	Castor	19	Tarentule
2	Chauve-souris	11	Crabe	20	Humain
3	Perroquet	12	Crocodile	21	Chenille
4	Phalanger volant	13	Lamentin	22	Fourmi
5	Mouche	14	Krill	23	Sanglier
6	Papillon	15	Requin	24	Serpent
7	Écureuil volant	16	Seiche	25	Tigre
8	Coccinelle	17	Tortue de mer	26	Vache
9	Mouette	18	Poisson rouge	27	Ver de terre

Note : les critères attribués aux animaux sont à prendre au sens large. Par exemple, certains animaux associés à l'environnement « eau » sont capables d'aller sur la « terre ». Nous avons choisi le critère qui caractérise le mieux l'animal, notamment dans un contexte pédagogique, pour les plus jeunes.