

Jouons avec les animaux

Une collection de jeux avec des petits et des grands animaux.
Pour 2 à 6 gardiens de zoo de 4 à 99 ans,
avec une idée de jeu pour enfants plus jeunes.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Alexander Steffensmeier
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

« Huiiii, qu'est-ce que tu es grand ! » dit la petite souris en s'adressant au singe. « Mais, ce n'est rien, regarde dans l'enclos à côté, il y a un animal encore bien plus grand » répond le singe qui s'éloigne en sautant sur une autre liane.

« Oui, c'est vrai, je suis déjà un peu plus grand ! » réplique le crocodile. « Mais si tu veux voir un animal vraiment très grand, va voir à côté ! » La petite souris risque un regard, découvre une girafe et, pleine d'admiration, elle lui dit : « Tu es vraiment le plus grand des animaux ! ».



Contenu

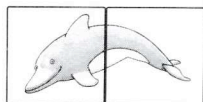
3 gardiens de zoo
34 cartes
1 règle du jeu

Les cartes

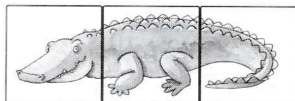
Avant de commencer à jouer, regardez bien les cartes : sur certaines, des petits animaux y sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur). Sur d'autres cartes, il y a seulement des parties d'animaux beaucoup plus grands. Une fois assemblées, ces cartes forment alors l'animal tout entier !



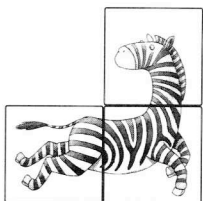
animal en une partie



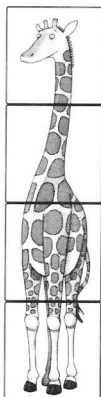
animal en deux parties



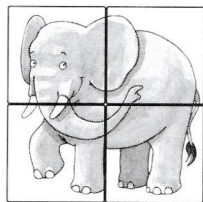
animal en trois parties



animal en trois parties



animal en quatre parties



animal en quatre parties

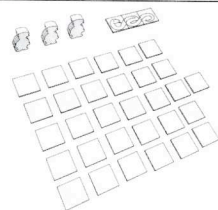
Le but des 3 jeux est de récupérer le plus possible d'animaux complets.

1. Chaos au zoo

Quel joueur aura suffisamment de mémoire pour trouver la plupart des animaux et remettre de l'ordre dans le zoo ?
Un jeu de mémoire pas des plus faciles pour de très bons observateurs.

Préparatifs

Préparer les gardiens de zoo. Retirer les trois cartes qui forment le serpent et les poser à côté des gardiens. Poser les autres cartes les unes à côté des autres sur la table en les retournant, face cachée, et en les mélangeant.



Déroulement de la partie

Au zoo, c'est dans l'enclos des singes qu'il y a le plus grand chaos. C'est pourquoi le joueur qui a vu un singe en dernier commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Retourne n'importe quelle carte.

Tu continues de retourner d'autres cartes tant qu'elles appartiennent au même animal :

- **Tu as retourné des cartes d'animaux différents ?**
Dommage, ton tour est terminé. Repose toutes ces cartes, face cachée.

- **Tu as trouvé les cartes qui forment un animal tout entier ?**

Bien joué ! En récompense, tu gardes toutes les cartes de cet animal et tu les poses devant toi en les assemblant. En plus, tu prends le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la (les) carte(s) retournée(s) et tu le poses devant toi.

Attention : tu ne pourras garder les cartes, sur lesquelles les animaux sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur), que si tu as retourné cette carte la première !

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance !

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Pour chaque gardien qu'un joueur aura devant lui, il prend une des cartes qui forment le serpent (mises de côté au début de la partie).

Chaque joueur empile alors ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile sera le gagnant. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils sont tous gagnants.

Conseil : vous pourrez également jouer ce jeu de mémoire sans les gardiens mais en prenant alors toutes les cartes.

2. Gardiens super rapides

Quel gardien réagira le plus vite et récupérera ainsi le plus grand nombre d'animaux ?

Un jeu pour gardiens aux réactions super rapides.

Préparatifs

Poser les trois gardiens au milieu de la table de manière à ce qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres et à ce que les joueurs puissent les attraper facilement.

Retourner les cartes, les mélanger et les poser autour des gardiens. Ensuite, choisir deux cartes et les remettre dans la boîte, face cachée.

Déroulement de la partie

Le joueur qui est allé au zoo en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Retourne une carte de manière à ce que tous les autres joueurs la voient. Fais vite pour que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**
Il ne se passe rien ! Repose la carte avec la face visible. C'est au tour du joueur suivant de retourner une autre carte.
- **Est-ce qu'un animal complet peut être formé ?**
Il faut alors réagir très vite !

Tous les joueurs essaient d'attraper en premier le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la carte qui vient d'être retournée.

→ **Tu as attrapé en premier le bon gardien ?**

Bravo ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal. Pose-les devant toi.

→ **Tu as attrapé le mauvais gardien ou l'animal n'est encore pas complet ?**

Tu dois alors redonner une carte déjà récupérée et la remettre dans la boîte. Si tu n'as pas de cartes, tu n'en redonnes pas.

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.

3. Petits et grands animaux

Qui aura de la chance et pourra récupérer le plus possible d'animaux ?

Un simple jeu de classement pour petits et grands enfants dès 3 ans.

Préparatifs

Retourner les cartes, face cachée, et les poser au milieu de la table en les mélangeant.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin des trois gardiens et on les laissera dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a vu une girafe en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne une carte et vérifie si un animal complet peut être formé :

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**

Pas de chance ! On laisse la carte sur la table, avec la face visible.

- **Un animal peut être complété ?**

Bien joué ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal et de les assembler devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une carte et vérifie si un animal peut être complété.

Attention : si un joueur n'a pas vu qu'un animal pouvait être complété, le joueur suivant a le droit de prendre les cartes formant cet animal, en plus des siennes, et de les poser devant lui.

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.

Veel dieren

Een beestachtige spellenverzameling met kleine en grote dieren.
Voor 2 - 6 dierenoppassers van 4 - 99 jaar,
met spelidee voor jongere kinderen.

Spelidee: Reiner Knizia

Illustraties: Alexander Steffensmeier

Speelduur: ieder spel ca. 5 - 10 minuten

„Iiieks, wat ben jij groot!”, piept het muisje tegen de aap. „Maar dat stelt toch helemaal niets voor, ga maar 'ns bij het volgende dierenverblijf kijken, daar woont een nog veel groter dier”, antwoordt de aap terwijl hij naar een volgende liaan zwaait.



„Ja hoor, ik ben al flink wat groter!”, roept de krokodil. „Maar als je een dier wilt zien dat pas echt groot is, ga dan maar 'ns naar het volgende verblijf!” Het muisje kijkt eens voorzichtig om een hoekje, krijgt dan een giraffe in het oog en zegt vol bewondering: „Ja, jij bent echt het allergrootste dier!”

Spelinhoud

3 dierenoppassers

34 kaarten

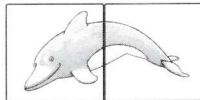
spelregels

De kaarten

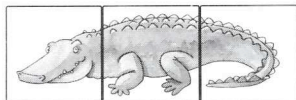
Bekijken jullie de kaarten eerst eens goed alvorens met het spel te beginnen: op sommige staan kleinere dieren (muis, kikker, haas en bever) in hun geheel afgebeeld. Op andere kaarten zijn slechts delen van grotere dieren te zien, die, als ze op juiste wijze aan elkaar worden gelegd, een compleet dier opleveren!



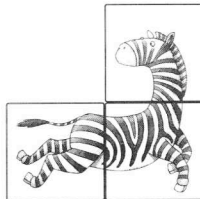
1e dier



2e dier



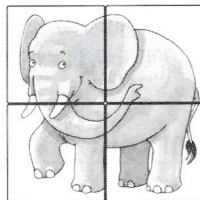
3e dier



3e dier



4e dier



4e dier

Bij de drie spellen is het de bedoeling om zo veel mogelijk complete dieren te verzamelen.

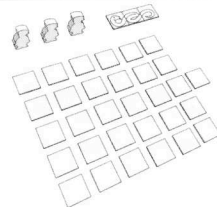
1. Dierentuin op stellen

Wie heeft een goed geheugen en vindt de meeste dieren, zodat de dierentuin weer een beetje tot rust komt?

Een verdraaid lastig memoriespel voor gewiekste geheugen-kunstenaars.

Spelvoorbereiding

Zet de dierenoppassers klaar. Haal de drie slangenkaarten uit het spel en leg ze naast de oppassers. De overige kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar op tafel gelegd.



Spelverloop

In de dierentuin is het vooral in het apenhuus een chaos. Daarom begint de speler die als laatste een aap heeft gezien. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Draai een willekeurige kaart om.

Zolang alle omgedraaide kaarten tot hetzelfde dier behoren, mag je blijven doorgaan met kaarten omdraaien:

- **Heb je kaarten van verschillende dieren omgedraaid?**
Helaas, dan is je beurt nu voorbij. Keer alle omgedraaide kaarten weer om.

- **Is er een compleet dier tevoorschijn gekomen?**

Goed zo! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier hebben

en ze voor je op een stapel neerleggen. Bovendien pak je de oppasser van dezelfde kleur als de achtergrondkleur van de omgekeerde ka(a)rt(en) en zet je hem voor je neer.

Opgelet: de kaarten van de dieren die in hun geheel op één kaart staan afgebeeld (muis, kikker, haas en bever) krijg je alleen als deze op de eerste kaart staan die je hebt omgedraaid!

Aansluitend is de volgende speler aan de beurt en probeert zijn geluk!

Einde van het spel

Zodra alle kaarten omgedraaid en verdeeld zijn, is het spel afgelopen. Voor iedere dierenoppasser die een kind voor zich heeft staan, krijgt het een kaart van de aan het begin van het spel apart gehouden slang.

Nu stapelt ieder kind zijn kaarten op elkaar. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Tip: natuurlijk kunnen jullie dit memoriespel ook zonder oppassers spelen en dus alle kaarten gebruiken.

2. Snelle oppassers

Welke dierenoppasser reageert het snelst en verzamelt zo de meeste dieren?

Een reactiespel voor flinke oppassers.

Spelvoorbereiding

De drie dierenoppassers worden voor alle spelers goed bereikbaar en met voldoende onderlinge afstand, in het midden op tafel gezet.

De kaarten worden omgekeerd, geschud en rond de oppassers gelegd. Kies vervolgens twee willekeurige kaarten uit en leg deze omgekeerd in de doos terug.

Spelverloop

De speler die als laatste in de diertuin is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de grootste speler.

Draai goed zichtbaar voor alle spelers, een kaart uit het midden van de tafel om. Wees snel, zodat iedereen de kaart tegelijk te zien krijgt.

- **Zijn nog niet alle kaarten van het dier omgedraaid?**
Nu gebeurt er nog niets! Laat de omgedraaide kaart open liggen. De kloksgewijs volgende speler is aan de beurt en draait nog een kaart om.

- **Is er een compleet dier te zien?**

Nu gaat het er om dat je snel reageert!

Alle spelers proberen als eerste de oppasser te grijpen wiens kleur met de achtergrondkleur van de zojuist omgedraaide kaart overeenkomt.

- **Heb je als eerste de juiste dierenoppasser te pakken?**

Heel goed! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier houden en ze voor je op een stapel neerleggen.

- **Heb je de verkeerde dierenoppasser gegrepen of is het dier nog niet compleet?**

Nu moet je helaas een van je gewonnen kaarten afgeven en terug in de doos leggen. Natuurlijk alleen als je al een dier voor je hebt liggen.

Einde van het spel

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid is het spel afgelopen. Ieder kind stapelt al zijn kaarten op. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

3. Kleine en grote dieren

Wie verzamelt met een beetje geluk de meeste dieren?

Een eenvoudig ordeningsspel voor kleine en grote kinderen vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden geschud en omgekeerd op tafel neergelegd. De drie dierenoppassers worden bij dit spel niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

De speler die als laatste een giraffe gezien heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de jongste speler. Deze draait een kaart om en controleert of het dier in z'n geheel te zien is:

- **Zijn nog niet alle kaarten van het dier omgekeerd?**

Helaas, je hebt jammer genoeg pech gehad! De omgedraaide kaart blijft open liggen.

- **Is er een dier in z'n geheel te zien?**

Goed zo! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier houden en ze voor je op een stapel neerleggen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt, draait een kaart om en controleert of er een dier in z'n geheel te zien is

Opgelet: als een van de spelers een compleet dier over het hoofd ziet, mag de volgende speler het als aanvulling op zijn speelbeurt pakken en voor zich neerleggen.

Einde van het spel

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid, is het spel afgelopen. Ieder kind stapelt al zijn kaarten op. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.