



Inhoud: 6 dieren (3 grijze: olifant, neushoorn, nijlpaard en 3 oranje: gazelle, giraffe en leeuw), 5 dobbelstenen (4 diereendobbelstenen, 1 kleurendobbelsteen), 24 fiches.

Doel van het spel: als eerste 6 fiches winnen.

Vorbereiding van het spel:

Leg de 6 dieren in een cirkel midden op tafel, waarbij de grijze dieren worden afgewisseld door de oranje. Leg de dobbelstenen en fiches binnen handbereik.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Daarna wordt met de klok meegespeeld. De speler gooit de 5 dobbelstenen midden op tafel. Vervolgens probeert iedereen tegelijkertijd het juiste dier uit de cirkel te pakken.

De kleurendobbelsteen geeft de kleur oranje aan

Kijk naar het resultaat van de 2 dobbelstenen met oranje dieren:

- Als de 2 dobbelstenen met oranje dieren hetzelfde dier tonen, moeten de spelers dit dier pakken.
- Als de 2 dobbelstenen met oranje dieren twee verschillende dieren tonen, moeten de spelers het grijze dier pakken dat tussen deze twee oranje dieren in staat.

De kleurendobbelsteen geeft de kleur grijs aan

Kijk naar het resultaat van de 2 dobbelstenen met grijze dieren:

- Als de 2 dobbelstenen met grijze dieren hetzelfde dier tonen, moeten de spelers dit dier pakken.
- Als de 2 dobbelstenen met grijze dieren twee verschillende dieren tonen, moeten de spelers het oranje dier pakken dat tussen deze twee grijze dieren in staat.

Voorbeelden:

De kleurendobbelsteen geeft de kleur grijs aan.

De 2 dobbelstenen met grijze dieren tonen het nijlpaard en de olifant. De spelers moeten dus het dier pakken dat tussen deze twee dieren in staat: dat is de leeuw.



De speler die als eerste het juiste dier pakt, wint een fiche en legt deze voor zich.

Daarna laat hij het dier dat hij heeft gepakt van plaats wisselen met een ander dier van dezelfde kleur, zodat de dieren tijdens het spel steeds op een andere plek staan.

Als een speler het verkeerde dier pakt, moet hij een gewonnen fiche inleveren (als de speler nog geen fiches heeft gewonnen, gebeurt er niets). Hij legt het dier weer terug en het spel gaat verder.

De volgende speler gooit de dobbelstenen, enzovoort.

Einde van het spel:

De speler die als eerste 6 fiches heeft gewonnen, wint het spel.

Een spel van Sébastien Decad



Contenu : 6 animaux (3 gris : éléphant, rhinocéros, hippopotame et 3 orange : gazelle, girafe et lion), 5 dés (4 dés animaux, 1 dé couleur), 24 jetons.

But du jeu : Etre le premier à gagner 6 jetons.

Préparation du jeu : Disposez les 6 animaux en ronde au centre de la table en alternant les animaux gris et les animaux orange. Gardez les dés et jetons à portée de main.

Déroulement du jeu : Le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance les 5 dés au centre de la table.

Tout le monde joue en même temps et tente de repérer le premier l'animal de la ronde à attraper.

Le dé « couleur » indique orange

Il faut regarder le résultat des 2 dés « animaux oranges » :

- Si les 2 dés « animaux oranges » montrent le même animal, alors il faut attraper cet animal.
- Si les 2 dés « animaux oranges » montrent 2 animaux différents, alors il faut attraper l'animal gris placé entre ces 2 animaux oranges.

Le dé « couleur » indique gris

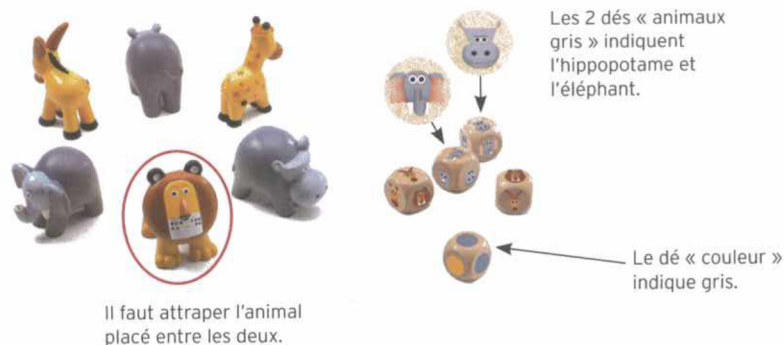
Il faut regarder le résultat des 2 dés « animaux gris » :

- Si les 2 dés « animaux gris » montrent le même animal, alors il faut attraper cet animal.
- Si les 2 dés « animaux gris » montrent 2 animaux différents, alors il faut attraper l'animal orange placé entre ces 2 animaux gris.

Exemple :

Le dé « couleur » indique gris.

Les 2 dés « animaux gris » indiquent l'hippopotame et l'éléphant. Il faut attraper l'animal placé entre les deux : c'est le lion.



Le joueur qui a été le plus rapide à attraper le bon animal gagne un jeton et le pose devant lui.

Il permute ensuite l'animal qu'il a attrapé avec un autre animal de la même couleur afin que les animaux changent d'emplacement tout au long de la partie.

Si un joueur attrape le mauvais animal, il rend un jeton précédemment gagné (s'il n'en a pas encore gagné, rien ne se passe), il repose l'animal à sa place et le jeu continue.

Le joueur suivant lance les dés et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Le jeu premier joueur à gagner 6 jetons remporte la partie.

Un jeu de Sébastien Decad