


 4-8 jaar

 2-5 spelers

 **Inhoud:** 9 "waterlelie/anaconda"-kaarten + 4 dieren + 20 dierenfiches + 1 houtvlot.

 **Doel van het spel:** de dieren van het houtvlot redden voordat de anaconda hen te pakken heeft.

 **Vorbereiding van het spel:** de dieren worden bovenop elkaar (van groot naar klein) op het houtvlot gezet, dat voor elke speler even ver weg staat. De 9 kaarten worden met de waterleliekant naar boven rondom het houtvlot neergelegd. Elke speler krijgt 4 dierenfiches die hij voor zich neerlegt.

**N.B. 1:** Op het houtvlot wordt één dier minder neergezet dan dat er spelers zijn (bijv.: 5 spelers, 4 dieren).

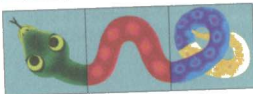
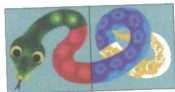
**Spelregels:** Het lijf van de anaconda heeft vier verschillende kleuren: zijn kop is groen, zijn lijf is rood en daarna blauw, en zijn staart is geel. De complete anaconda wordt samengesteld uit twee, drie of vier kaarten.

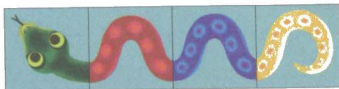


*Uit 2 kaarten  
samengestelde  
anaconda*



*Uit 3 kaarten  
samengestelde  
anaconda*





*Uit 4 kaarten  
samengestelde  
anaconda*

De spelers gaan om de beurt proberen de anaconda opnieuw samen te stellen door twee, drie of vier waterleliekaarten om te draaien. De eerste speler begint met het omdraaien van twee waterleliekaarten:

- Als op allebei de kaarten dezelfde kleur staat, is zijn poging mislukt: de kaarten worden terugggelegd met de waterleliekant naar boven. De volgende speler moet nu twee nieuwe waterleliekaarten omdraaien.
- Zolang de anaconda niet compleet is, mag de speler een nieuwe waterleliekaart omdraaien.
- Zodra de anaconda compleet is, proberen alle spelers zo snel mogelijk een dier van het houtvlot af te pakken. De minst snelle speler verliest een van zijn dierenfiches.

De dieren worden opnieuw op het houtvlot gezet en het spelletje gaat verder. De waterleliekaarten worden geschud en opnieuw met de waterleliekant naar boven rondom het houtvlot neergelegd.

**N.B. 2:** Wanneer alle dieren(fiches) van een speler door de anaconda verslonden zijn, speelt deze speler niet meer mee. Het spelletje gaat door met één dier minder op de dierenpiramide.


**Einde van het spelletje:** Het spelletje is afgelopen wanneer er nog maar één speler over is. Deze heeft het spelletje gewonnen.

 4-8 ans

 2-5 joueurs

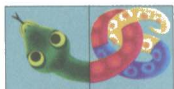
 **Contenu** : 9 cartes "nénuphar/anaconda" + 4 animaux en volume + 20 jetons "animaux" + 1 radeau.

 **But du jeu** : sauver les animaux du radeau avant que l'anaconda ne les attrape.

 **Préparation du jeu** : les animaux en volume sont superposés les uns sur les autres (du plus petit au plus grand) et placés sur le radeau au centre des joueurs. Les 9 cartes sont placées autour du radeau face "nénuphar" vers le haut. Chaque joueur reçoit 4 jetons "animaux" qu'il place devant lui.

**NB 1** : le nombre d'animaux présents sur le radeau est égal au nombre de joueurs moins un (ex : 5 joueurs, 4 animaux).

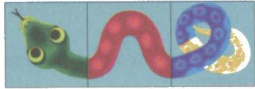
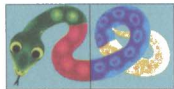
**Règle du jeu** : le corps de l'anaconda est constitué de 4 couleurs différentes : sa tête est verte, son corps est rouge, puis bleu et sa queue est jaune. L'anaconda complet est composé de 2, 3 ou 4 cartes.

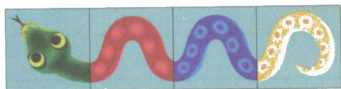


*Anaconda  
composé  
de 2 cartes*



*Anaconda  
composé  
de 3 cartes*





Anaconda  
composé  
de 4 cartes

Chacun leur tour les joueurs vont tenter de reconstituer l'anaconda en retournant 2, 3 ou 4 cartes "nénuphar".

Le premier joueur commence par retourner 2 cartes "nénuphar" :

- Si sur deux cartes, on retrouve deux fois la même couleur, alors la tentative a échoué : les cartes sont remises à leur place face "nénuphar" vers le haut et c'est au joueur suivant de retourner deux nouvelles cartes "nénuphar".
- Tant que l'anaconda n'est pas complet, le joueur peut retourner une nouvelle carte "nénuphar".
- Dès que l'anaconda est complet, tous les joueurs se précipitent vers le radeau pour attraper un animal. Le joueur le moins rapide perd un de ses jetons animaux.

Les animaux en volume sont replacés sur le radeau et la partie continue.  
Les cartes "nénuphar" sont mélangées et replacées autour du radeau face "nénuphar" vers le haut.

**NB2** : quand tous les animaux d'un joueur ont été dévorés par l'anaconda, le joueur est éliminé. La partie continue avec un animal en moins dans la pyramide.

**Fin de la partie** : la partie s'arrête quand il ne reste plus qu'un seul joueur.  
Ce dernier gagne la partie.