

ANIJUMBLE



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 45 cartes

Principe du jeu : Les cartes du jeu sont constituées de drôles de chimères avec la tête d'un animal et le corps d'un autre ! Soyez le plus rapide à reconstituer de vrais animaux !

Retrouvez parmi les cartes de la table celle qui permet de compléter une des 2 parties des animaux de la carte qui vient d'être retournée.



But du jeu : Collecter le plus de cartes.



Préparation du jeu : Les cartes sont mélangées. Une carte (choisie au hasard) est posée au centre de la table de sorte que tous les joueurs puissent la voir. Le reste des cartes est placé en pile, face cachée, à côté.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première carte de la pioche et la place face visible sur la table, toujours de sorte que tous les joueurs puissent la voir.

Tous les joueurs jouent en même temps et cherchent parmi les cartes du centre de la table une carte avec le corps et/ou la tête correspondant aux moitiés d'animaux de la carte qui vient d'être retournée. (Plus le jeu avance, plus il y a de cartes au milieu de la table).

Lorsqu'un joueur trouve une carte permettant de compléter un des animaux de la carte qui vient d'être retournée, il pose son doigt dessus en annonçant l'animal qu'il pense avoir reconstitué.

On vérifie l'association :

- Si c'est correct, il prend cette carte comme carte gagnée et la pose devant lui face cachée. La carte qui vient d'être retournée est laissée en place au centre de la table. Un nouveau tour de jeu démarre.

N.B.1 : Il est possible que plusieurs cartes permettent de reconstituer les animaux de la carte qui vient d'être retournée : dans ce cas, elles peuvent toutes être gagnées si les joueurs les retrouvent, soit par un même joueur, soit par plusieurs.

N.B.2 : Si un joueur trouve une carte qui permet de compléter les 2 animaux de la carte qui vient d'être retournée, il gagne cette carte plus une carte bonus qu'il prend directement de la pioche.

- Si c'est faux, le joueur laisse la carte sur la table. Il ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu et il rend une carte précédemment gagnée comme pénalité (s'il en possède une) qu'il place sous la pioche.

Les autres joueurs peuvent continuer à chercher.

- Si aucune carte de la table ne permet de compléter un des animaux de la carte retournée, celle-ci est laissée sur la table avec les autres.

Lorsque le tour de jeu est terminé, un autre démarre et un joueur retourne une nouvelle carte de la pioche... Et ainsi de suite.

Fin de la partie : La partie s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche a été jouée. Chaque joueur compte ses cartes, celui qui en a le plus a gagné !

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

ANIJUMBLE



Ages: 4 to 12 years



Number of players: 2-5



Contents: 45 cards

How the game works: The playing cards consist of weird imaginary beasts with the head of one animal and the body of another! Be the quickest to reconstruct real animals!

Find the card, among those on the table, that enables completion of one of the 2 animal parts of the card that has just been turned face up.



Aim of the game: To collect the most cards.



Game set-up: The cards are shuffled. A card (selected at random) is placed in the centre of the table where all the players can see it. Place the remaining cards in a pile, face down, to one side.

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The first player turns over the first card in the pile and places it face up on the table, again where all the players can see it.

All the players play at once, looking through the cards in the centre of the table for a card with a body and/or head matching the animal halves of the card that has just been turned face up. (The more the game goes, the more cards are in the middle of the table).

When a player finds a card that produces a match for one of the animals of the card that has just been turned face up, they place their finger on it and announce the animal they believe they have reconstructed.

The match-up is checked:

- If it is correct, the player takes this card as a card they have won and places it in front of them face down. The card that has just been turned face up is left in place in the centre of the table. A new turn commences.

NB1: It is possible that several cards can serve to complete the animals of the card that has just been turned face up: in this case and if the players find them, they can all be won – whether by a single player or by several.

NB2: If a player finds a card that can be matched with the 2 animal parts of the card that has just been turned face up, they win this card plus a bonus card that they draw directly from the pile.

- In the event of a mismatch, the player leaves the card on the table. Their turn is ended and they must surrender a card previously won (if they have one) as a penalty, which they must place at the bottom of the pile.

The other players may continue searching.

- If no card on the table enables completion of one of the animals on the card turned face up, this card is left on the table with the others.

When the turn has ended, another starts and a player turns a new card face up from the pile... And so on...

End of the game:

The game ends when the last card in the pile has been played. Each player counts their cards. The player with the most cards has won!

A game by Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Warning. Small parts.