



Fin de la partie :

Lorsque tous les groupes d'animaux ont été complétés puis ramassés, chaque joueur **compte ses cartes**. Les cartes à 2 animaux comptent pour une carte normale. Celui qui a gagné le plus de cartes, remporte la partie.

N'oubliez pas, en cas d'égalité, c'est le joueur qui détient la carte n° 50 qui remporte la partie !

Jeu numéro 2 : Le cherche et trouve des animaux ! (Dès 3 ans)

But du jeu :

Être le **premier à se défausser de toutes ses cartes** en repérant le plus rapidement ses animaux sur le poster géant.

Préparation du jeu :

Retirez toutes les cartes « Pancarte » et « Baleine ». Mélangez et distribuez toutes les cartes équitablement entre les joueurs, faces cachées. Dépliez le poster.

Déroulement du jeu :

Au top départ, chaque joueur retourne la première carte de sa pile. Le premier à retrouver sur le poster l'animal représenté sur sa carte le montre, et, s'il l'a bien reconnu, se défausse de sa carte. Les autres joueurs replacent leur carte sous leur tas. Tous retournent alors ensemble une nouvelle carte de leur main et recommencent.

Fin de la partie :

Le premier à s'être défaussé de toutes ses cartes a gagné !

© 2021, illustrations de Tomoko Ohmura



Contenu du jeu :

- 52 cartes
- 1 poster géant



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Jeu numéro 1 : En rang ! (Dès 5 ans)

Tous les animaux se sont donné rendez-vous !

Cinq groupes d'animaux ont besoin de toi pour se mettre en rang et faire la queue correctement !

But du jeu :

Constituer le **plus grand nombre de groupes d'animaux** et remporter le **plus de cartes possible** !

- Premier groupe d'animaux : de 1 à 9 !



- Deuxième groupe d'animaux : de 10 à 19



- Troisième groupe d'animaux : de 20 à 29





- Quatrième groupe d'animaux : de 30 à 39



- Cinquième groupe d'animaux : de 40 à 49



La carte « Grenouille » n° 50 est spéciale. Elle doit être conservée par le joueur qui la pioche. En cas d'égalité entre deux joueurs, elle permettra à son détenteur de se **prévaloir d'une carte supplémentaire** et de gagner la partie !

Déroulement du jeu :

Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Le plus jeune joueur commence. Il retourne la **première carte de la pioche et la pose, face visible**. Le nombre (et le code couleur) en haut à gauche indique dans quel groupe se situe l'animal.

Ainsi, si la première carte de la pioche est le 7, les joueurs, à tour de rôle, vont pouvoir poser n'importe quelle carte de 1 à 9 pour reconstituer le groupe entier d'animaux. Les joueurs peuvent poser n'importe quelle carte du groupe, mais placent les cartes dans l'ordre croissant pour bien respecter la queue et mettre les animaux en rang.

Le joueur qui pose la dernière carte manquante remporte le groupe d'animaux en entier ! Il conserve les cartes à côté de lui et il peut alors rejouer.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si un joueur possède une ou plusieurs cartes du groupe d'animaux concerné, il les pose et ne pioche pas.
- Si un joueur n'en possède pas, il pioche une carte, mais il ne joue pas. Il la conserve pour son prochain tour.

- Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, il en pioche 2 nouvelles qu'il pourra utiliser au tour suivant.

Si 2 joueurs passent leur tour à la suite, le joueur suivant retourne une **nouvelle carte de la pioche**. Si elle appartient à un groupe déjà commencé, il l'ajoute. Puis il retourne une ou plusieurs nouvelles cartes de la pioche jusqu'à tirer une carte d'un nouveau groupe. Le joueur pose alors la carte de manière à **commencer un nouveau groupe d'animaux**.

À noter :

- Lorsqu'un nouveau groupe d'animaux est ouvert, les joueurs peuvent poser leurs cartes **soit dans le nouveau groupe, soit dans un groupe déjà créé**. Il n'y a pas d'obligation à compléter le nouveau groupe.
- Par contre, à chaque tour, les joueurs doivent jouer dans **un seul et même groupe d'animaux**. Ils n'ont pas le droit, durant un tour, de simultanément poser des cartes dans plusieurs groupes (1 tour = 1 groupe).

Les cartes spéciales :



- La carte « Pancarte » : le joueur peut, à tout moment, la donner au joueur de son choix pour lui faire passer le prochain tour. Il peut ensuite jouer normalement.



- La carte « Baleine » : le joueur pioche 2 cartes supplémentaires. Il peut les jouer tout de suite.

Une fois jouées, les cartes spéciales sont retirées du jeu.

Ouvrez l'œil, 2 cartes du troisième groupe sont différentes car 2 animaux s'y sont rassemblés ! Le joueur qui pose l'une de ces cartes **pioche une nouvelle carte** qu'il pourra jouer au tour suivant.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, il pioche une carte dans le jeu du joueur de son choix (peut-être pourra-t-il obtenir la carte « Grenouille »).