

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CONCEPTTM

Animaux Kids



LIVRET DE RÈGLES

Concept Kids Animaux est une version du jeu coopératif Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans. Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner en famille le plus d'animaux possible et gagnez tous ensemble !

Les règles suivantes sont adaptées aux plus jeunes enfants dès 4 ans.
(Lisez nos conseils en fin de règles pour jouer avec des enfants à partir de 6 ans).

Matériel

1 plateau de jeu • 110 cartes
16 bagues • 1 porte-carte
1 règle rapide • Ce livret de règles

But du jeu

Dans Concept Kids, tout le monde joue ensemble.
Le but du jeu est de trouver 12 animaux en utilisant uniquement les différentes icônes du plateau de jeu. Une fois les 12 cartes animaux jouées, calculez votre score final et tentez de faire mieux à chaque partie !

Préparation

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table de façon à ce que tout le monde puisse le voir.
- Pour vos **premières parties**, il est conseillé de jouer uniquement les **cartes à cadre bleu**. Rangez les cartes à cadre **rouge** dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Mélangez toutes les cartes à cadre **bleu** et **prenez-en aléatoirement 12** pour former une pile face cachée, à proximité du plateau de jeu. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Posez le porte-carte devant vous.
- Placez toutes les bagues à proximité du plateau.



Découvrir un animal

Remarque : Dans ce livret de règles, «vous» fait toujours référence à un adulte.

Pendant la partie, tous les enfants tentent de VOUS faire découvrir un animal en le décrivant uniquement à l'aide des icônes du plateau.

Prenez la première carte de la pile, sans la regarder, et placez-la sur le porte-carte de façon à ce que tous les enfants la voient. Ensuite, chacun à son tour, les enfants placent une bague sur une icône du plateau de jeu pour tenter de vous faire découvrir cet animal. Ils peuvent, bien entendu, s'entraider pour choisir les icônes qui le caractérisent le mieux.

Vous pouvez donner autant de réponses que vous le souhaitez. Cependant, les enfants ne peuvent répondre que par oui ou par non à vos propositions.

Résultat

✓ Si vous donnez la bonne réponse, placez la carte face visible à côté de la pile de cartes. Cette carte rapportera 1 point à la fin de la partie.

✗ Si vous ne trouvez pas et que vous donnez votre langue au chat, les enfants vous révèlent l'animal. Placez alors cette carte dans la boîte, elle ne sera pas comptée pour le score final.

Remarque : Vous donnez votre langue au chat si les enfants ne savent ou ne peuvent plus poser de bagues et que vous ne parvenez pas à identifier l'animal.

Ensuite, piochez une nouvelle carte et tentez de découvrir un nouvel animal.

Fin de la partie

Lorsque la pile de 12 cartes est épuisée, la partie prend fin.

Comptez le nombre de cartes trouvées pour connaître votre score. Comparez ce score avec l'échelle ci-dessous afin de connaître votre force.



Gestion de la difficulté

Vous trouverez ci-dessous **trois** variantes pour adapter le jeu à vos enfants. Ces variantes peuvent également se combiner entre elles. Pour chacune d'elles, la partie se déroule selon les mêmes règles, à l'exception des points suivants :

1

Inversion des Rôles

Les enfants peuvent prendre votre rôle. Pour cela, placez le porte-carte devant un enfant qui y fixe une carte sans la regarder. Vous et les autres enfants devez maintenant tenter de lui faire découvrir cet animal.

2

Niveau de difficulté des cartes

Les cartes proposent deux niveaux de difficulté :

- Les cartes à cadre **bleu** proposent des animaux courants que les enfants apprennent à connaître à l'école, dans les comptines ou dans les livres.
- Les cartes à cadre **rouge** proposent des animaux moins répandus, qui demandent une plus grande connaissance du monde animal.

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez mélanger les cartes à cadre **bleu** et à cadre **rouge**, ou ne jouer qu'avec les cartes à cadre **rouge**.

3

A partir de 6 ans

Lorsque vous jouez avec des enfants plus grands, ce n'est plus le groupe qui fait deviner à un joueur, mais **un SEUL joueur qui essaie de faire découvrir un animal à tous les autres joueurs**.

Lors de la préparation, prenez 24 cartes au lieu de 12.

Au début de chaque tour, un joueur prend **deux cartes** de la pile. Il en choisit une et remet l'autre dans la boîte.

Ensuite, celui-ci tente de faire découvrir l'animal qu'il a ainsi choisi en s'aidant uniquement des icônes du plateau de jeu.

Dès qu'un joueur trouve l'animal ou que le groupe donne sa langue au chat, le tour prend fin.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire découvrir un animal.

Crédits

Auteurs : Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot

Illustrateur & Infographiste : Éric Azagury

Développeurs : « Les Belges à Sombreros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Assistants éditoriaux : Virginie Gilson & Pierre Berthelot

Directeur artistique : Alexis Vanmeerbeeck

Conseiller pédagogique : Sébastien Dubois

Repos Team :

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poullet, Guillaume Pilon, Winnie Kenis, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem.

Relectrice : Hélène de Peuffelhoux

Remerciements

Toute l'équipe remercie les établissements qui nous ont généreusement ouvert leurs portes pour les tests de Concept Kids Animaux : l'école fondamentale communale n°1 La Rose des Vents (Molenbeek), les élèves de 2e maternelle de l'école en Couleurs (Forest), les moyens du jardin d'enfants de l'école Decroly (Uccle), l'institut Albert 1er (Enghien), le magasin Jeux de Nim (Enghien). L'équipe remercie également Lou Denis pour son implication (il y a bien un lapin dans le jeu !), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin et Rosalie Legoff pour leurs retours, ainsi que Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret et Stéphane Ciavarella pour leur lecture.



Un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production 2018 • All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Envie de continuer à jouer ?
Retrouvez-nous sur la page Facebook de Concept !
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>





Chien



Gorille



Escargot



Chat



Panda



Ver de terre



Âne



Ours



Moustique



Cheval



Ours polaire



Mouche



Vache



Renard



Abeille



Taureau



Loup



Araignée



Mouton



Lion



Coccinelle



Chèvre



Tigre



Fourmi



Cochon



Poussin



Papillon



Lapin



Poule



Chenille



Souris



Coq



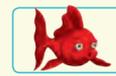
Crabe



Hérisson



Canard



Poisson rouge



Écureuil



Aigle



Requin



Cerf



Hibou



Dauphin



Chameau



Perroquet



Baleine



Zèbre



Pingouin



Girafe



Crocodile



Éléphant



Caméléon



Rhinocéros



Grenouille



Hippopotame



Tortue



Biche



Guépard



Lézard



Gazelle



Panthère



Salamandre



Bouc



Corbeau



Limace



Bison



Rouge-Gorge



Moule



Sanglier



Pigeon



Ornithorynque



Castor



Mouette



Morse



Furet



Cygne



Otarie



Raton-Laveur



Cigogne



Narval



Lémurien



Flamant Rose



Orque



Paresseux



Autruche



Piranha



Orang-Outan



Vautour



Anguille



Babouin



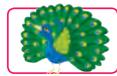
Toucan



Poisson Volant



Chimpanzé



Paon



Méduse



Koala



Chauve-souris



Pieuvre



Kangourou



Libellule



Crevette



Tatou



Sauterelle



Dragon



Taupe



Scarabée



Griffon



Cochon d'Inde



Scorpion



Licorne



Rat



Millepattes



Loup-garou



Hyène



Cobra



Yéti