

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



TIERE DER WELT

Wissensreise durch die Wildnis



Animals Around the World – Discover the Wilderness
Glob'Animaux • Dieren van de wereld – op ontdekking in de wildernis
Animales del Mundo – Un Viaje a través de la Fauna
Animali del mondo – Alla scoperta della natura selvaggia



GLOB'ANIMAUX

Un jeu captivant de connaissances sur les animaux pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

Auteur : Markus Nikisch - **Illustration :** Thies Schwarz

Rédaction : Patrick Tonn - **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Nous partageons notre planète avec d'innombrables êtres vivants fascinants. Plus de 50 animaux différents vous attendent au cours de votre voyage à travers le monde sauvage où vous accumulerez beaucoup de connaissances. Découvrez leurs différentes caractéristiques et aptitudes et trouvez ainsi les animaux recherchés sur les cartes d'énigme. Moins vous utilisez d'indices pour trouver la solution, plus vite vous progresserez dans votre voyage.

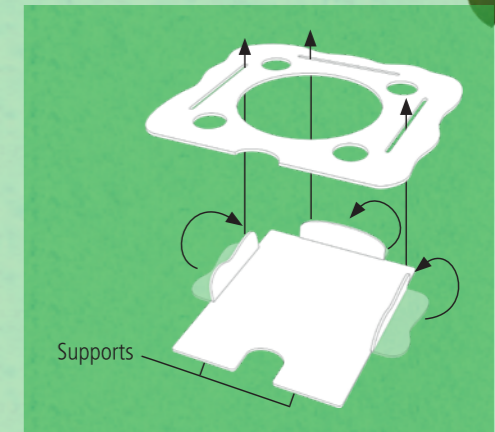
Le but du jeu est de faire le tour du monde des animaux avant les autres explorateurs !

Contenu du jeu



Contenu du jeu

Détachez délicatement de leur cadre cartonné le plateau de jeu, les tuiles de pari et les deux parties du cadre de la jungle et jetez les chutes. Relevez **soigneusement** les trois languettes du bas du cadre sur env. 90°. Insérez ensuite les languettes dans les fentes de la partie supérieure du cadre (voir illustration). Le cadre de la jungle est prêt ! Une fois la partie terminée, vous n'avez pas besoin de démonter les éléments et pouvez le laisser assemblé dans la boîte de jeu.

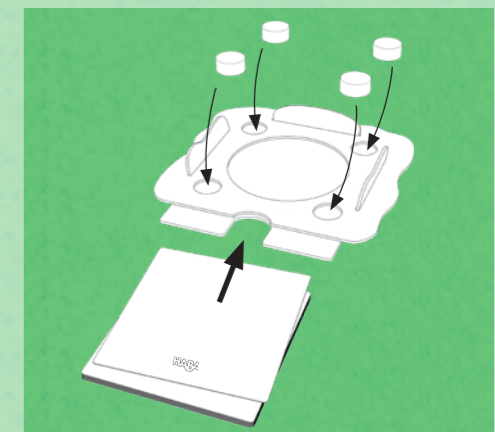


Préparatifs

Posez le cadre de la jungle au milieu de la table. Le plateau de jeu peut être placé légèrement à l'écart du cadre de la jungle. Maintenant, chaque explorateur reçoit : **4 tuiles de pari** représentant un à quatre symboles !, ainsi qu'un **pion** les 4 petites cartes de pari et 3 cartes „jumelles“ dont le verso correspond à la couleur du pion.



Posez vos pions sur la case départ jaune du plateau de jeu et prenez vos cartes de pari en main. Mélangez toutes les cartes d'énigme et tirez-en 10 sans regarder leur verso ! Placez la carte « Interdiction de regarder ! » sous les 10 cartes d'énigme. Retournez ensuite la pile de façon à ce que la carte « Interdiction de regarder ! » soit placée au-dessus. Faites maintenant glisser cette pile bien au fond du cadre de la jungle et posez un pion d'indice jaune dans chacune des 4 ouvertures (voir illustration). Enfin, retirez la carte « Interdiction de regarder ! » du cadre. Les pions, cartes et tuiles restants retournent dans la boîte du jeu, car vous ne vous en servirez pas pendant cette partie.





Déroulement du jeu

Votre objectif est de trouver l'animal recherché pour chaque carte d'énigme : **tous** les indices représentés doivent s'appliquer. Toutes les cartes d'énigme sont organisées de la même manière :

- ① 4 indices sur l'animal recherché
- ② 4 animaux avec une solution qui convient parfaitement
- ③ Cercle des couleurs attribuant une couleur à chaque animal
- ④ Le point de la solution indique quel animal est recherché sur cette carte d'énigme.

Le point de la solution est violet sur cette carte, ce qui indique que le gorfou (en bas à droite = violet) est la solution.

Pourquoi le gorfou est-il la solution ?

Parce qu'il est le seul parmi ces quatre animaux à ne pas avoir de poche, mais à avoir des plumes, à pondre des œufs et à avoir un bec.

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un animal en pleine nature le plus récemment commence.

1. Dévoiler un indice

Tu as le choix entre **deux possibilités** :

- **Ôter un pion d'indice** : Retire un pion d'indice de ton choix du cadre de la jungle. Maintenant ce nouvel indice sur l'animal recherché est immédiatement **visible de tous**.
- **Utiliser la carte « jumelles »** : Pose une carte « jumelles » de ta main face visible devant toi. Tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois. Tu peux maintenant **regarder secrètement** sous n'importe quel pion d'indice. Pour ce faire, les autres joueurs se retournent brièvement pendant que tu regardes l'indice.

Vous trouverez un aperçu et une explication de tous les indices à la p. 26 - 27.

Approfondissez aussi vos connaissances avec le grand répertoire des animaux à la p. 28 - 31.

2. Faire un pari

Indépendamment de ton choix, **tous** les joueurs ont désormais la possibilité de faire un pari s'ils pensent savoir quel animal est recherché. Mais vous **n'avez pas l'obligation de le faire immédiatement** : vous pouvez aussi attendre d'avoir d'autres indices utiles.

Attention : vous ne pouvez parier que si **au moins un indice est visible** pour tous.

Comment parier ?

Pose devant toi ta carte de pari face cachée. Sa couleur correspond à la couleur de l'animal que tu penses avoir identifié (voir le cercle des couleurs sur la carte d'énigme). Sur la carte de pari, pose ensuite la tuile de pari contenant le même nombre de symboles ❶ qu'il y a d'indices actuellement visibles.

Exemple :

Léa pense que l'animal recherché est le gorfou. Elle pose donc sa carte de pari violette face cachée devant elle. Comme deux indices sont visibles à ce stade du jeu, elle pose la tuile de pari contenant deux symboles ❶ sur sa carte de pari.



Dès que tu as fait un pari, tu attends la fin des tours pour cette carte d'énigme. Mais les autres joueurs peuvent continuer à retirer des pions d'indice à tour de rôle, utiliser des cartes « jumelles » et parier jusqu'à ce que chacun ait parié.

Remarque : tout le monde **doit** faire un pari au plus tard lorsque le **quatrième indice** d'une carte d'énigme est dévoilé, si cela n'a pas été fait avant.

3. Dévoiler la solution et déplacer les pions

Une fois que chacun a parié, il est temps de dévoiler la solution de cette carte d'énigme.

Le dernier à avoir dévoilé un indice peut faire apparaître la solution : **commence par replacer tous les pions d'indice dans le cadre de la jungle** avant de faire sortir la carte d'énigme du dessus. Pour ce faire, il est conseillé de prendre le cadre de la jungle par sa partie inférieure, puis de retirer **délicatement** la carte d'énigme.

Ensuite, retournez toutes vos cartes et tuiles de pari. Comparez la couleur de vos cartes de pari avec celle du point de la solution sur la carte d'énigme. Si les deux couleurs sont identiques, vous avez parié juste !

As-tu parié sur le bon animal ?

- **Oui ?** Super ! Avance ton pion du nombre de cases sur le plateau de jeu correspondant au nombre d'empreintes visibles sur ta tuile d'énigme.
- **Non ?** Dommage ! Cette fois-ci, tu ne peux malheureusement pas déplacer ton pion.

Exemple :

Léa a fait un pari gagnant. Elle déplace son pion de 3 cases (en raison des 3 symboles d'empreintes au verso de sa tuile de pari). La carte de pari de Mahé est aussi la bonne, mais comme elle a parié plus tard, elle n'avance son pion que de 2 cases. Malheureusement pour Lewis, il s'est trompé en pariant. Son pion reste sur place.



Nouvelle carte d'énigme

Une fois que chacun a déplacé son pion après avoir parié sur le bon animal, reprenez vos cartes et tuiles de pari. Mettez de côté la carte d'énigme qui a été résolue et continuez à jouer avec la carte d'énigme qui est désormais visible dans le cadre de la jungle. Qui a dévoilé la dernière carte d'énigme ? C'est au tour de l'enfant à ta gauche de jouer.

Remarque : si vous retirez accidentellement plusieurs cartes d'énigme du cadre de la jungle, placez les cartes en trop sur la carte « Interdiction de regarder ! », retournez cette pile et replacez-la dans le cadre de la jungle sous les autres cartes d'énigme.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dans deux cas, selon celui qui se présente en premier :

- il n'y a plus de nouvelle carte d'énigme à résoudre.
- après l'étape « Dévoiler la solution et déplacer les pions », au moins un pion a atteint ou dépassé la case départ.

Vérifiez maintenant : celui qui a su amener son pion le plus loin remporte la partie et tout le règne animal lui fait la fête !

En cas d'égalité, l'enfant à qui il reste le plus de cartes « jumelles » en main remporte la partie. S'il y a toujours égalité, vous êtes ex æquo.

Astuce : avant de commencer à jouer, vous pouvez bien évidemment insérer plus ou moins de cartes d'énigme dans le cadre de la jungle. Vous adaptez ainsi la durée de jeu.