

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

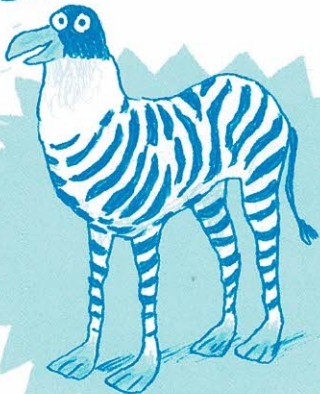
06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



ZOUK

abracadanimaux!



4+

de **2 à 4**
joueurs

durée :
15 min

contenu :
40 cartes



bayard jeux

Les cartes :

- 16 cartes *mémo*, qui représentent chacune un animal.

- 24 cartes *abracadanimaux*, avec une paire d'animaux sur une face, et un animal magique sur l'autre face.

But du jeu :

Être le premier à remporter 4 cartes *abracadanimaux*.

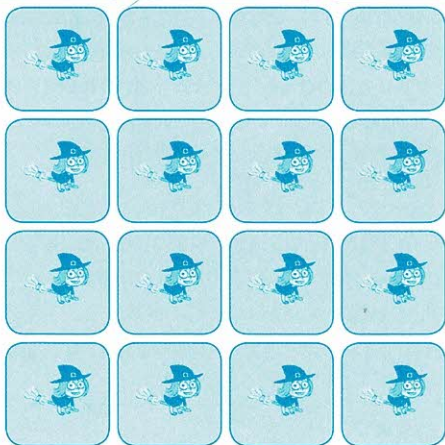
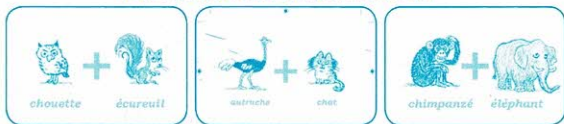
Règles du jeu :

Préparation :

On étale les cartes *mémo*, face cachée, sur la table.

On place les cartes *abracadanimaux* en trois paquets, dont la face visible est la paire d'animaux.

cartes abracadanimaux



cartes mémo

Déroulé d'un tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il retourne deux cartes *mémo* :

– Si les deux animaux retournés correspondent à la paire d'une des trois cartes *abracadanimaux* visibles, le joueur remporte la carte concernée, puis la retourne pour révéler l'animal magique. Le joueur replace les cartes *mémo* où elles se trouvaient, face cachée, puis rejoue.

– Si les deux animaux ne correspondent à aucune des trois paires visibles, le joueur replace les cartes *mémo*, face cachée, à l'endroit où elles se trouvaient.

C'est ensuite au joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur a remporté 4 cartes *abracadanimaux*, il gagne la partie.