

325

Pour 1 à
5 joueurs

Avoir du chien

But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.

- 1 Chaque joueur reçoit 7 cartes. Une carte est posée face visible au milieu de la table.
- 2 Tous les joueurs retournent la première carte de leur pile.
- 3 Les joueurs décident ensemble de qui commence. Le premier joueur essaye de trouver un même animal sur sa carte et celle posée au milieu de la table afin de former une paire.



4 Si le joueur trouve un animal identique :

- Il pose sa carte de manière à ce que les deux animaux se touchent.
- Le joueur doit veiller à ce que son animal ne touche que le même animal sur la carte au milieu de la table, et aucune autre carte. Seuls les bouts des doigts peuvent se toucher ! Le joueur peut un peu glisser des cartes déjà posées, mais pas les déplacer.
- Si le joueur a pu poser un chien, il a de la chance, car il peut rejouer!
- Si une carte a été posée avec succès, le joueur dont c'est le tour peut retourner une nouvelle carte de sa pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

5 Si le joueur ne peut pas poser de carte, son tour est terminé.

6 Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

325

Pour 2 à
5 joueurs

Vite une paire !

But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes. Attention, il faut faire vite car tous jouent en même temps !

- 1 Chaque joueur reçoit 7 cartes et les pose face cachée devant lui. Une carte est posée face visible au milieu de la table. C'est la carte But.
- 2 Tous les joueurs retournent la première carte de leur pile.
- 3 Les joueurs jouent en même temps et les uns contre les autres : ils essaient de trouver un animal figurant sur leur carte ET celle posée au milieu de la table. Si un joueur trouve au moins un animal correspondant, il pose sa carte sur celle au milieu de la table et annonce le nom de l'animal lui ayant permis de former une paire (ex. perroquet).
- 4 Si une carte a été déposée, le joueur retourne le plus rapidement possible une nouvelle carte de sa pile. Il essaye alors de nouveau de trouver une nouvelle paire d'animaux avec la carte But.

5 Si aucun joueur n'a de carte permettant de former une paire, tous les joueurs placent la carte sous leur pile et en retournent une nouvelle.

6 Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

Pour les enfants plus âgés : un même animal ne peut pas être cité deux fois de suite. Si, par exemple, un renard figurait sur la carte But, la carte suivante ne peut pas de nouveau être un renard.



325

Pour 1 à
5 joueurs

Avoir du chien

But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.

- 1** Chaque joueur reçoit 7 cartes. Une carte est posée face visible au milieu de la table.
- 2** Tous les joueurs retournent la première carte de leur pile.
- 3** Les joueurs décident ensemble de qui commence. Le premier joueur essaye de trouver un même animal sur sa carte et celle posée au milieu de la table afin de former une paire.



4 Si le joueur trouve un animal identique :

- Il pose sa carte de manière à ce que les deux animaux se touchent.
- Le joueur doit veiller à ce que son animal ne touche que le même animal sur la carte au milieu de la table, et aucune autre carte. Seuls les bouts des doigts peuvent se toucher ! Le joueur peut un peu glisser des cartes déjà posées, mais pas les déplacer.
- Si le joueur a pu poser un chien, il a de la chance, car il peut rejouer!
- Si une carte a été posée avec succès, le joueur dont c'est le tour peut retourner une nouvelle carte de sa pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

5 Si le joueur ne peut pas poser de carte, son tour est terminé.

6 Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.