

Animal

3-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en criant le bon nom d'animal le plus vite possible.

MISE EN PLACE

- 3 à 6 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez toutes les cartes face cachée équitablement. Chaque joueur choisit une identité d'animal.

SCORE

- Pas de points. Le premier joueur à vider toutes ses cartes gagne.

Conseil: Choisissez un nom d'animal long et mémorisez le nom de chaque joueur avant de commencer.

À VOTRE TOUR

- Retournez votre carte du dessus sur votre pile face visible.
- Si deux piles face visible montrent la même valeur, ces joueurs s'affrontent pour crier le nom de l'animal de l'autre.
- Le joueur le plus lent ramasse la pile face visible du plus rapide.

Animal est un jeu de cartes animé pour enfants où chaque joueur choisit une identité d'animal. Lorsque deux joueurs retournent des cartes de même valeur, ils doivent crier le nom de l'animal de l'autre le plus vite possible. Le joueur le plus lent ramasse la pile, et l'objectif est de se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en étant le plus rapide à crier le bon nom d'animal lorsque des cartes de même valeur apparaissent.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez l'intégralité du jeu aussi équitablement que possible, face cachée, à tous les joueurs. Chaque joueur choisit un animal et annonce son nom et son cri au groupe.

Déroulement du jeu

1. **Retourner** : À chaque tour, le joueur en cours retourne la carte du dessus de sa pile face cachée sur sa pile personnelle face visible.
2. **Correspondance** : Lorsque les piles face visible de deux joueurs montrent des cartes de même valeur, ces deux joueurs doivent s'affronter pour crier le nom de l'animal de l'autre (ou son cri).
3. **Pénalité** : Le joueur le plus lent doit ramasser l'intégralité de la pile face visible du joueur le plus rapide et l'ajouter en dessous de sa pile face cachée.
4. **Erreurs** : Si un joueur crie le mauvais nom d'animal, il doit ramasser les deux piles face visible impliquées.
5. **Continuation** : Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant retournant une carte.

Victoire

- **Main vide** : Un joueur gagne lorsqu'il n'a plus de cartes ni dans sa pile face cachée ni dans sa pile face visible.
- **Dernier joueur** : Le dernier joueur encore en possession de cartes perd la partie.

Variantes

- **Cris d'animaux** : Au lieu des noms, les joueurs doivent imiter le cri de l'animal (par exemple, meuh, groin).
- **Correspondance multiple** : Si trois joueurs ou plus retournent la même valeur simultanément, tous les joueurs concernés doivent crier, et le plus lent ramasse toutes les piles.
- **Échange de noms** : Après chaque manche, les joueurs échangent leurs identités d'animaux pour augmenter la difficulté.

Conseils et stratégies

- Choisissez un animal au nom long et difficile à prononcer pour vous donner un avantage.
- Surveillez toutes les piles face visible, pas seulement la vôtre, afin de repérer les correspondances rapidement.
- Entraînez-vous à prononcer le nom d'animal de chaque joueur avant la partie pour réagir plus vite.

Conseils et stratégie

Choisissez un nom d'animal long ou difficile à prononcer pour compliquer la tâche de vos adversaires. Restez vigilant et surveillez le retournement de chaque joueur, pas seulement de votre voisin.

La véritable compétence est l'attention périphérique : surveiller toutes les piles à la fois. Choisir un nom d'animal court est un désavantage, car les adversaires peuvent le prononcer rapidement.