

Animalo

Un jeu créé par Joshua Sharman.

Règle de jeu :

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Matériel :

1 plateau de 49 cases avec 16 palets fixes, 34 palets non fixes, 4 pions (1 rouge, 1 vert, 1 bleu, 1 jaune), 18 pions marqueurs rouges, 18 verts, 12 bleus, 10 jaunes.

But du jeu :

Posséder le plus de pions marqueurs sur le plateau.

Installation :

Les palets sont mélangés et répartis sur le plan de jeu au hasard. Il reste un palet animal : il servira à pousser les rangées de palets.

Les joueurs choisissent leur couleur et le premier joueur (tiré au sort) choisit comme point de départ l'un des 4 palets fixes des coins. Le joueur à sa gauche choisit sa couleur et son palet de départ en plaçant son pion sur l'un des 3 autres coins, et ainsi de suite si l'on est 3 ou 4 joueurs.

* * * *

Déroulement du jeu pour 2 joueurs :

Chaque joueur recherche les jumeaux des animaux qui entourent leur point de départ et les retourne par paire (schéma 1). Ces palets deviennent des palets neutres sur lesquels les joueurs pourront se déplacer librement.

Au 1^{er} coup, le 1^{er} joueur pourra utiliser les palets neutres pour se déplacer vers l'animal qu'il a choisit. Ce palet animal devra obligatoirement touché l'un des palets neutres par un côté ou par un angle. Une fois sur un animal, le pion y reste. A l'aide du palet supplémentaire, il déplace la rangée de son choix (schéma 2 et 3) afin de rapprocher son jumeau.

Pour réunir une paire, les 2 palets animaux doivent se toucher par les côtés ou par un angle.

S'il réussit, il retourne ces 2 palets et les marque à l'aide de ses pions marqueurs. Il se re-déplace sur les palets retournés (neutres ou à lui) pour désigner un nouvel animal. Puis, il déplace une rangée de son choix.

S'il ne réussit pas, il passe la main au 2^e joueur qui procède de même.

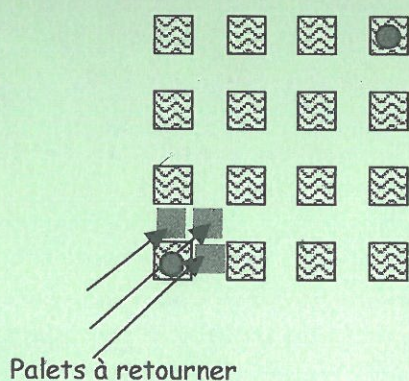


schéma 1.

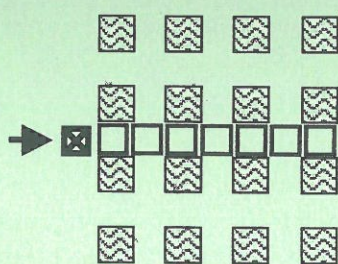


schéma 2.

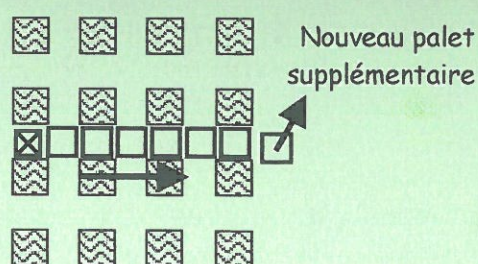


schéma 3.

Le gagnant est celui qui possède 6 pions marqueurs.

* * * *