



Liesbeth Bos

# FUNNY DOMINO



Mää

Grunz  
Grunz

Miau

F

Liesbeth Bos

# FUNNY DOMINO



miaou, ouah-ouah, bêêêh, meuh, hiiii,  
cocorico, crrr-crrr, groin-groin

Auteur :

Liesbeth Bos

Illustrations :

Rolf Vogt

Graphisme :

Johann Rüttinger,

Lena Kappler

Rédaction :

Kathi Kappler

Traduction :

Éric Bouret

©2007 :

DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs :

2 à 5

Âge :

de 4 ans

Durée :

10-15 Minuten

## Contenu

- 28 cartes Animaux : chat, chien, mouton, vache, cheval, coq, souris et cochon
- la règle



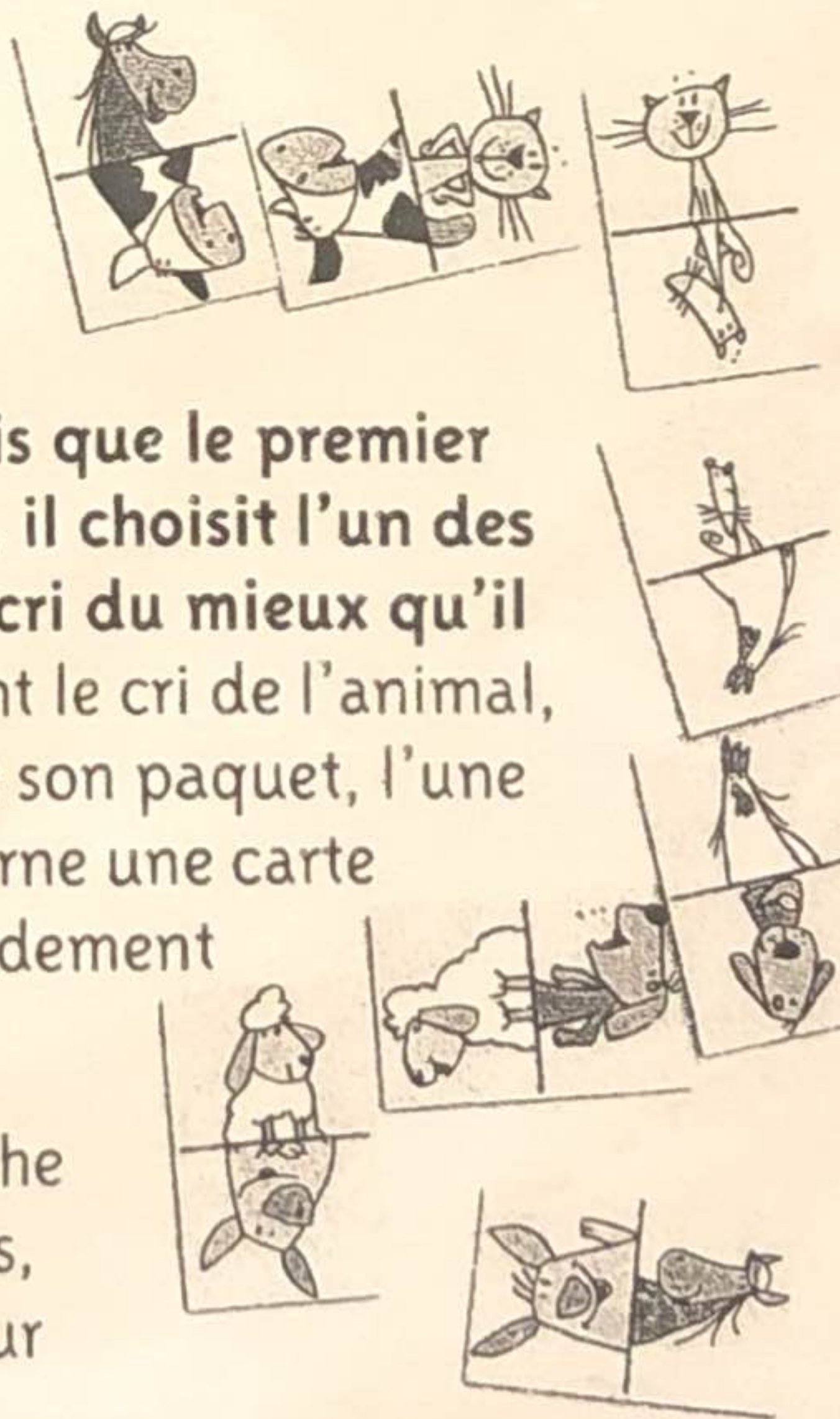
# Préparation

Mélanger toutes les cartes sur lesquelles sont représentés 2 animaux différents et les distribuer équitablement aux enfants. S'il reste des cartes, elles sont laissées de côté. Dans ce cas, le joueur qui commence (le plus jeune) peut prendre l'une d'elles et la poser sur la table. Si toutes les cartes ont été équitablement distribuées, il pose l'une des siennes.

## Déroulement du jeu

Tous les enfants tiennent leur paquet de cartes, face cachée, dans la main. **Une fois que le premier joueur a retourné une carte sur la table, il choisit l'un des deux animaux représentés et imite son cri du mieux qu'il peut.** Dès que les autres joueurs entendent le cri de l'animal, chacun retourne rapidement les cartes de son paquet, l'une après l'autre. Le premier enfant qui retourne une carte correspondant à cet animal, la place rapidement à côté de la carte déjà posée !

**Exemple :** Maya pose la carte Chien / Vache sur la table et aboie. Tous en même temps, tous les autres retournent les cartes de leur paquet le plus vite possible.



Très vite, Léo retourne la paire Chien / Chat. Il la pose de telle façon que les deux chiens soient côte à côte et le chat et la vache à chaque extrémité de la chaîne (selon le principe des dominos).

Chacun reprend ensuite toutes les cartes qu'il a retournées et les remet sous son paquet. Léo choisit la vache et, une fois que tout le monde a de nouveau son paquet en main, il crie « Meuh ! ». Aussitôt, les autres recherchent parmi leurs cartes, comme précédemment, un couple avec une vache...

- Normalement, l'enfant qui imite le cri d'un animal n'a pas le droit de retourner de cartes.
- Cependant, si aucun des autres enfants ne possède l'animal qui convient, il peut lui aussi chercher dans son paquet et, s'il en trouve une, la poser ! Et c'est de nouveau à lui de choisir...

## Fin de la partie

Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes. Si la partie s'arrête parce que plus personne ne peut poser de carte, le vainqueur est alors l'enfant qui possède le moins de cartes en main.

**Amusez-vous bien !**

**Cocorico, ouah-ouah, miaou et meuh... !**



Johann Rüttinger

## MAU MAUS

das echt  
mäusegemeine  
Mau Mau ...  
... mit mir ...

EMMi



Drei Magier Spiele  
Art.-Nr. 610/6-300

Schmidt Spiele  
Art.-Nr. 40826-8

Roberto Fraga

## GOGOGO!

... oder:  
wer will  
schon  
gestoppt  
werden?



Drei Magier Spiele  
Art.-Nr. 610/6-500

Schmidt Spiele  
Art.-Nr. 40831-2

Jacques Zeimet

## ZIFF ZOFF

das  
blitzschnelle  
»Karten-Knobel-  
Renn-Spiel«  
für Zwei



Drei Magier Spiele  
Art.-Nr. 610/6-200

Schmidt Spiele  
Art.-Nr. 40832-9

Jacques Zeimet

## KAKER- LAKEN- POKER

Bluffspiel mit  
Tieren,  
die  
keiner  
mag ...



Drei Magier Spiele  
Art.-Nr. 610/6-400

Schmidt Spiele  
Art.-Nr. 40829-9