Animal Suspect®

N'ayez pas peur d'avoir l'air bête !



Gigamic

Animal SUSPECT®

N'ayez pas peur d'avoir l'air bête !

Un jeu pour 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans. Durée moyenne : 20 min.

CONTENU
60 cartes Animal, de couleur bleue, recto-verso ; 60 cartes Expression, de couleur rouge, recto-verso ; plateau de jeu ; un gobelet secret contenant un dé rouge et un dé bleu ; un canard sonore.

PRINCIPE DU JEU
Une série de six cartes illustrant chacune un animal et une série de six cartes indiquant chacune une expression sont placées sur le plateau. Chaque carte Animal est associée à une face de dé bleu et chaque carte Expression à une face de dé rouge. À son tour, un joueur secoue le gobelet secret contenant les deux dés, puis doit imiter à la fois l'animal et l'expression correspondant au résultat du tirage. Les autres joueurs doivent alors trouver la bonne combinaison Animal/Expression. Le joueur ayant la bonne réponse ainsi que l'imitateur gagnent chacun une carte. Le joueur ayant le plus de cartes à la fin de la partie est victorieux.

MISE EN PLACE
Placez six cartes Animal sur chacun des emplacements du plateau de jeu. Faites de même avec six cartes Expression. Le canard est placé au centre de la table.



Fig. 1: mise en place

DEROULEMENT DU JEU
Celui qui imite le mieux le canard sera le premier imitateur, puis on joue dans le sens horaire.

L'imitateur secoue le gobelet contenant les deux dés. Puis, il consulte le résultat au travers du gobelet et lit discrètement les cartes correspondant à son tirage pour savoir quelle combinaison Animal/ Expression il doit imiter.



Fig. 2 : le dé bleu indique 2, ce qui correspond au « moustique » et le dé rouge indique 4, qui correspond à « timide ». Le joueur doit donc imiter un moustique timide.

Le joueur entame alors son imitation : il est permis de faire des bruitages ou des cris d'animaux mais on ne peut pas parler.

Important : il est interdit d'imiter d'abord l'animal puis l'expression ou vice versa. Le joueur doit absolument imiter un animal ayant une certaine expression. Par exemple, on ne peut imiter un moustique puis la timidité : il faut imiter un moustique ayant l'air timide.

Pendant l'imitation, le joueur qui pense avoir trouvé la bonne combinaison attrape le canard et fait une proposition. Attention, chaque joueur n'a le droit qu'à une seule proposition par tour de jeu !

- Si la combinaison annoncée par le joueur est exacte, l'imitateur en informe tous les joueurs ; le tour de jeu s'arrête et joueur et imitateur prennent chacun une carte de la combinaison imitée qu'ils placent devant eux. Puis une nouvelle carte Expression et une nouvelle carte Animal sont placées sur les espaces libres du plateau. Un nouveau tour de jeu commence, le joueur à la gauche de l'imitateur précédent devenant nouvel imitateur pour ce tour.
- Si la réponse est fausse, l'imitateur en informe les autres joueurs ; peu importe si l'un des deux éléments est exact, le joueur qui a émis sa proposition ne peut plus faire d'annonce sur ce tour de jeu. Le tour se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur propose une autre solution. Si la solution n'est trouvée par aucun des joueurs, l'imitateur dévoile ce qu'il cherchait à imiter et ses cartes restent en place. Puis un nouveau tour de jeu démarre avec, pour nouvel imitateur, le joueur situé à la gauche du précédent.

Note : pour les plus jeunes joueurs, il est possible de relancer une fois les dés s'ils ne connaissent pas l'animal ou l'expression à imiter.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque chacun a été imitateur deux fois, ou trois fois à moins de 5 joueurs. Le joueur ayant remporté le plus de cartes est le vainqueur.



Auteurs :
Bruno Faidutti
Nathalie Grandperrin
Illustrations :
Christophe Swal

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.

® & © 2014 Gigamic
B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

ANIMAL SUSPECT - FR - 03 - 2014