ANIMOTION

UNE AMBIANCE SAUVAGEMENT DRÔLE
grâce à ce jeu de
Bruno Faidutti et Nathalie Grandperrin
pour 3 à 8 joueurs dès 8 ans

8+ | 20 | 3-8

Dans ce jeu, préparez-vous à faire le singe ! Et parfois aussi l'écureuil triste, ou le buffle maladroit. Dans **ANIMOTION**, vous allez devoir donner de votre personne car seules les prestations les plus convaincantes seront récompensées par des points de victoire !

MATÉRIEL



6 cartes Chiffre



51 cartes Expression
(recto-verso)



51 cartes Animal
(recto-verso)



1 carte Animal Alpha



2 dés



5 cartes Expression et Animal vierges
(pour ajouter vos propres idées)

La règle du jeu
(en français et anglais)

Service après-vente
Vous avez acheté un produit de qualité. Si un élément est manquant ou pour tout autre motif de réclamation, contactez-nous : https://blackrockgames.fr/sav.
Nous vous souhaitons de passer d'excellents moments avec ce jeu !

MISE EN PLACE

Le plus grand d'entre vous prend la carte Animal Alpha et commence la partie.





Placez les cartes Chiffre les unes sous les autres sur la table.

Mélangez les cartes Animal et des cartes Expression séparément et placez-les au-dessus des cartes Chiffre, de chaque côté en fonction des couleurs.

Retournez 6 cartes de chaque pile et placez-les de part et d'autre des cartes Chiffre, en respectant les couleurs.

COMMENT JOUER ?

Le joueur avec la carte Animal Alpha lance les deux dés dans la boîte et regarde secrètement le résultat. Ensuite, il compare discrètement le résultat des dés aux cartes.



Le dé rouge indique l'animal.
Le dé jaune indique l'expression.
La combinaison de ces deux dés indique ce qu'il faut mimer.

Attention !
Il est interdit de parler en langage humain... En revanche, les bruits d'animaux sont autorisés (si toutefois vous connaissez le cri de l'animal à imiter).

Les deux termes (l'animal et l'expression) doivent être mimés en même temps !

PENDANT CE TEMPS...

Tous les autres joueurs tentent simultanément de deviner quelle combinaison est mimée par l'animal Alpha.

Attention : Chaque joueur ne peut faire qu'une seule proposition !
Si quelqu'un donne une mauvaise réponse - c'est-à-dire que l'animal, l'expression ou les deux ont été mal devinés -, cette personne n'est plus autorisée à faire de proposition pendant ce tour de jeu.

La première réponse correcte termine le tour de jeu. Le joueur avec la carte Animal Alpha prend une des deux cartes qu'il a interprétées : elle lui rapporte un point de victoire. La personne qui a correctement deviné prend l'autre carte, elle vaut aussi un point de victoire.

Si personne n'a donné la bonne réponse, aucun point n'est attribué pour ce tour.
Les deux cartes qui ont été interprétées sont alors retirées du jeu et...

UN NOUVEAU TOUR SE PRÉPARE.

Remplissez les emplacements vides à partir des piles de cartes correspondantes.
La carte Animal Alpha, ainsi que les dés, sont transmis au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur devient le nouvel animal Alpha et un nouveau tour de jeu débute de la même manière.

FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que chacun ait été animal Alpha 3 fois (3 à 5 joueurs) ou 2 fois (plus de 5 joueurs). Le joueur ayant récolté le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire va à la personne qui rugit le plus fort... ou qui a l'air le plus mignon... C'est vous qui voyez !

ANIMOTION est une réédition du jeu « Animal Suspect », sorti en 2014.

Bruno Faidutti, Nathalie Grandperrin
Réalisation : Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Adaptation France : Matthieu Clamot

Pablo Fontagnier
Illustration BD explicative : Marek Bláha
Maquette : Mühlenkind Kreativagentur
Soutien : Lars Frauenrath

EDITION SPIELWIESE
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

Distribution France :
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat - France
www.blackrockgames.fr

Blackrock GAMES

ANIMOTION

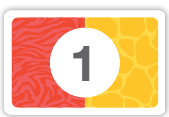


A WILD AND FUN animal themed party game
by Bruno Faidutti
and Nathalie Grandperrin
for 3 to 8 people ages 8 and up

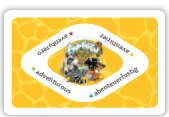
8+ | 20 | 3-8

In this game, you'll make a silly monkey of yourself... or perhaps an unhappy squirrel or a clumsy buffalo. **ANIMOTION** requires physical effort, because only the most convincing performance will be deduced by the other players and be rewarded with victory points!

GAME CONTENTS



6 number cards



51 expression cards
(double sided)



51 animal cards
(double sided)



1 alpha animal card



2 dice



5 blank expression and animal cards each
(for your own ideas)

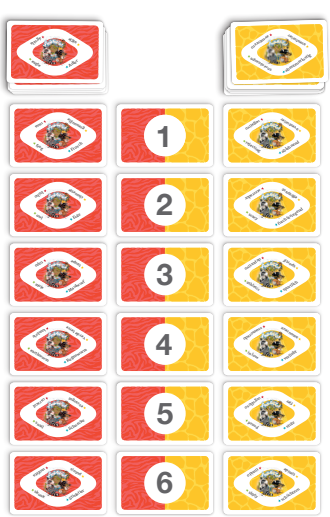
game rules
(in 2 languages)

Spare parts service: You have purchased a quality product. If a component is missing or there is any other reason for complaint, please contact us at: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. We hope you enjoy many entertaining hours with this game, from your Pegasus Games Team.

GAME SETUP

The **biggest alpha animal** among the group takes the **alpha animal card** and starts the game.





Place the number cards one below the other in a line on the table.

Shuffle the animal and expression cards separately and place them above the numbers to the left and right of the matching colours.

Now turn over 6 cards from each pile and place them next to the matching number cards.

GAME PLAY

The player with the alpha animal card takes the box and places the two dice inside. Roll the dice in the box and **secretly** look at the result. Then, search for the result inconspicuously on the table.



The **yellow die** shows the expression.
The **red die** shows the animal.
Both together makes the combination you will have to perform.

Important:
Speaking is forbidden, however animal sounds are allowed (if you know what sound the animal you are looking for makes).

The alpha animal has to mime both words at the same time!



MEANWHILE...

All the other players must guess simultaneously which combination of words the alpha animal is attempting to represent.

Remember: everyone has **only one attempt to guess!** If someone gives a wrong answer - either the animal, the expression or even both words are guessed incorrectly - this person is not allowed to guess again during the current round.

The first correct answer counts and ends the current round.
The alpha animal receives one of the two cards acted out as a victory point.
The person that guessed correctly gets the **other card** as a victory point.
If everyone guessed wrong, no one gets any points this round.
The two cards that were performed are removed from the game and then...

PREPARE FOR A NEW ROUND.

Fill up the empty spaces in the display from the appropriate pile.
The alpha animal then gives the dice in the box, along with the alpha animal card, to the next player at the table in clockwise order. This player becomes the new alpha animal and a **new round** begins as just described.

END OF THE GAME

Play continues until everyone has been the alpha animal 3 times if playing 3 - 5 people or twice if playing with more than 5 people. At this point, the player with **the most cards** wins the game. In the event of a tie, the winner is the person that can roar louder or look cuter. You can decide among yourselves...

ANIMOTION is a remake of the French game „Animal Suspect" from 2014.

Bruno Faidutti, Nathalie Grandperrin
Realisation: Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Translation: Vanessa Abel, Jason Abel

Pablo Fontagnier
Box illustration comic: Marek Bláha
Layout: Mühlenkind Kreativagentur
Support: Lars Frauenrath

EDITION SPIELWIESE
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

Distribution France :
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat - France
www.blackrockgames.fr

Blackrock GAMES