FR

SPECIFIC ®

MISE EN PLACE (fig.1)

Les 27 tuiles Animal sont mélangées et déposées au centre de la table de façon à créer un rectangle de 7 x 4, la tuile Spéciale «?» étant placée au centre. Les tuiles Animal sont posées de manière à ce que leur photo soit visible.

Explication des symboles (dés et tuiles) :

- Dé «nombre de pattes» :



L'animal possède entre 0 et 2 pattes.



L'animal possède 4 pattes.



L'animal possède 6 pattes ou +

- Dé «environnement» :



L'environnement privilégié de l'animal est l'eau.



L'environnement privilégié de l'animal est le ciel, il peut voler ou planer.



L'environnement privilégié de l'animal est la terre.

- Dé «alimentation» :



L'animal est herbivore.



L'animal est carnivore.



L'animal est omnivore.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour une première partie ou avec des plus jeunes, nous vous conseillons de jouer avec les variantes (voir fin de la règle).

Le joueur qui imite le mieux la vache lance les 3 dés, déterminant ainsi les caractéristiques de l'animal recherché : son environnement privilégié, son mode d'alimentation et son nombre de pattes. Le premier joueur qui pose la main sur la tuile qui correspond au tirage vérifie qu'il a raison en retournant la tuile : les symboles du tirage doivent apparaître sur le dos de la tuile. S'il ne s'est pas trompé, il garde la tuile et la pose devant lui, face animal visible.

Puis, le joueur suivant dans le sens horaire prend les trois dés et un nouveau tour commence. Un seul animal combine exactement les trois critères d'un tirage, il faut donc être le plus rapide à poser la main sur cette tuile.

Exemple fig.2 : Régis lance les trois dés et obtient le résultat : «4 pattes, eau, omnivore». Il n'y a qu'une possibilité. Nicolas est le premier à poser la main sur la tuile «Tortue de mer». Après vérification, il peut garder la tuile et la placer devant lui.

TUILE SPÉCIALE «?»

Si l'animal concerné par le tirage a déjà été pris par un joueur, il faut être le premier à poser sa main sur la tuile Spéciale «?» en annonçant le nom du joueur qui détient la

tuile. Le joueur qui a posé sa main sur la tuile Spéciale peut alors voler la tuile Animal concernée à son adversaire. Si le joueur qui détient la tuile concernée par le tirage pose sa main en premier sur la tuile Spéciale, il la protège et peut donc la garder.

ERREUR

Si un joueur tape en premier mais qu'il s'est trompé et que l'animal ne correspond pas au tirage, il remet au centre de la table l'une des tuile qu'il a gagnées lors d'un tour précédent (s'il en possède). Puis, un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

À 2 joueurs : le premier qui cumule 5 tuiles devant lui gagne la partie.
À 3 et 4 joueurs : le premier qui cumule 4 tuiles devant lui gagne la partie.
À plus de 4 joueurs : le premier qui cumule 3 tuiles devant lui gagne la partie.

VARIANTES

Variante intermédiaire *(pour se familiariser avec le jeu et les critères)* ***:*** le joueur dont c'est le tour lance 2 dés de son choix. Il y a alors 3 bonnes réponses possibles. Il faut donc être le premier à poser la main sur l'une des 3 tuiles Animal qui répondent à ces 2 critères.

Variante premier pas *(pour les plus jeunes qui souhaitent découvrir les animaux* ***fig.3****) :* le joueur dont c'est le tour lance 1 dé de son choix. 9 Animaux correspondent à ce critère. Dans cette variante, plusieurs joueurs peuvent gagner une tuile.

Exemple : Nicolas décide de lancer le dé «nombre de pattes». C'est la face «4 pattes» qui apparaît. Benjamin pose sa main sur la vache, Nicolas sur le tigre et Régis sur la fourmi. Après vérification, Benjamin et Nicolas peuvent garder leur tuile Animal car ils ont bien répondu. Régis qui s'est trompé doit rendre une tuile gagnée précédemment.

DÉTAIL DES ANIMAUX

1	Aigle	**10**	Castor	**19**	Tarentule
2	Chauve-souris	**11**	Crabe	**20**	Humain
3	Perroquet	**12**	Crocodile	**21**	Chenille
4	Phalanger volant	**13**	Lamentin	**22**	Fourmi
5	Mouche	**14**	Krill	**23**	Sanglier
6	Papillon	**15**	Requin	**24**	Serpent
7	Écureuil volant	**16**	Seiche	**25**	Tigre
8	Coccinelle	**17**	Tortue de mer	**26**	Vache
9	Mouette	**18**	Poisson rouge	**27**	Ver de terre

Note : les critères attribués aux animaux sont à prendre au sens large. Par exemple, certains animaux associés à l'environnement «eau» sont capables d'aller sur la «terre». Nous avons choisi le critère qui caractérise le mieux l'animal, notamment dans un contexte pédagogique, pour les plus jeunes.

® & © 2016 Gigamic from a concept by JC. Pellin & C. Kruchten.

1




4
6+
0-2




4
6+
0-2

