

# Kunterbunte Tierparade

## La course des animaux

Jeu Ravensburger N° 00 457 7  
Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans.  
Auteur : Heinz Meister  
Illustration: Uwe Schildmeier

### Contenu

39 cartes, 1 règle de jeu

### But du jeu

Chaque joueur cherche à être le premier, à avoir déposé devant soi une série de huit cartes, dont les valeurs sont classées dans l'ordre croissant.

### Préparation

Les cartes sont soigneusement mélangées. Le plus jeune joueur distribue les cartes, une à une et face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il dépose les cartes devant lui et devant chaque joueur, jusqu'à ce que chacun ait une rangée de 8 cartes, face cachée. Les cartes restantes forment le talon et sont déposées sur la table.

### Déroulement du jeu

Les valeurs figurant sur les cartes vont de 1 à 39.

Les 8 cartes déposées devant soi, face cachée, ne devront en aucun cas être retournées ou échangées.

Tout au long de la partie, chaque joueur essaie d'obtenir une rangée de 8 cartes dont les valeurs sont classées dans l'ordre croissant, mais qui ne se suivent pas nécessairement.

Les cartes, face visible, devront toujours être déposées en respectant l'ordre croissant.

*Exemple :*

3	6	13	17	21	22	31	35
---	---	----	----	----	----	----	----

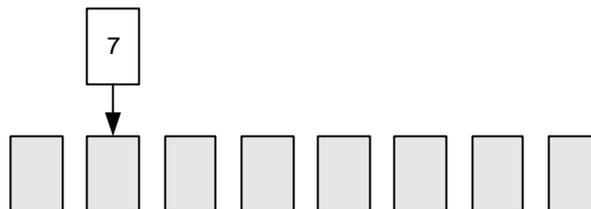
Maintenant, la partie peut commencer.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur prend la première carte du talon et la donne, face visible, à son voisin de gauche.

Celui-ci doit à présent bien réfléchir : contre laquelle de ses 8 cartes cachées, va-t-il échanger cette carte ? Naturellement, si la valeur est inférieure à 10, le joueur va la déposer à gauche; si la valeur est supérieure à 30, à droite; si elle est entre les deux, il la déposera au milieu.

Oui, mais où exactement ? Cette décision est très importante: la carte une fois posée, face visible, ne pourra plus être changée de place !

*Exemple :* La carte découverte comporte la valeur 7. Le joueur pense que durant le jeu, il obtiendra encore une carte avec une valeur inférieure à 7. Il va donc déposer cette carte sur la deuxième carte de sa rangée en partant de la gauche.



Le joueur a donc pris la décision et dépose sa carte à l'endroit choisi en prenant la carte cachée qui s'y trouve.

Il la retourne et la donne au joueur assis à sa gauche. Maintenant, c'est à lui de prendre la décision : il dépose la carte face visible à l'endroit qu'il choisit et prend la carte qui s'y trouve et la donne au joueur assis à sa gauche. Et ainsi de suite...

Si la carte proposée ne peut plus être insérée à l'endroit souhaité, une autre carte, face visible, y ayant déjà été posée, le joueur n'a pas de chance et passe son tour, en donnant la carte au joueur suivant.

Ce dernier essaie également d'intégrer cette carte dans sa rangée de 8 cartes. S'il ne parvient pas non plus à déposer sa carte, il la met sous le talon et tire la première carte du talon. S'il peut utiliser cette nouvelle carte, il la dépose à l'endroit souhaité, en la remplaçant par la carte, face cachée. Si elle ne convient pas, il la donne au joueur suivant. Puis le jeu se poursuit comme décrit plus haut.

### Fin du jeu

Le jeu est terminé quand le premier joueur aura réussi à avoir une rangée de 8 cartes, face visible, dont les valeurs se suivent dans l'ordre croissant. Ainsi, il y aura la carte avec la valeur la plus basse entièrement à gauche et la carte avec la valeur la plus haute entièrement à droite.

### Variante

Pour apprendre à jouer à ce jeu, il est conseillé de commencer avec une rangée de 6 ou 7 cartes.

Pour ceux qui aiment la difficulté, on peut jouer avec une rangée de 9 à 10 cartes.

Avec deux joueurs, la rangée peut compter jusqu'à 12 cartes.

Dans ces cas, la règle de jeu est inchangée.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg