

- **An animal?**

What a pity! Take it and keep it in front of you. This animal has had enough jostling and prefers to stay with you.

- **A suitcase?**

What luck! Without their suitcases the animals cannot go on vacation. Take the suitcase and put it back in the pile of extras.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends when a player has four or more animals in front of them.

The player with the fewest animals wins the game. In case of a draw there are several winners.

Jeu Habermaaß n°4357

Animo-Express

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs voyageurs de 4 à 99 ans.

Idée :

Günter Burkhardt

Illustration :

Antje Flad

Durée de la partie : env. 15 minutes



Les animaux sont pressés de partir ! Ils ont décidé de partir en vacances tous ensemble. Le train des animaux à destination d'Animal-Ville est déjà en gare et tous se précipitent pour y monter avec leurs bagages. Mais il n'y a pas assez de place et les premiers sont déjà expulsés du wagon. Il va donc falloir se serrer !

Contenu

- 1 wagon
- 20 animaux
- 10 valises
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui sera adroit et, avec de la chance au dé, pourra se débarrasser du plus grand nombre d'animaux à la fin de la partie ?

Préparatifs

Le jeu se joue dans la boîte. Retirer tous les accessoires posés dans la partie inférieure de la boîte.

Poser le wagon sur la boîte, comme illustré : insérer la languette entre le couvercle et le cadre de manière à fixer le wagon.



Ensuite, de chaque couleur, pousser à plat une valise et un animal de votre choix dans le wagon. Les pièces en bois doivent être les unes à côté des autres et non les unes sur les autres.



Poser les pièces restantes à côté de la boîte : ce sera la réserve. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est parti en vacances en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quel motif est tombé le dé ?

- **La locomotive ?**

Prends n'importe quelle pièce en bois de la réserve et pousse-la dans le wagon.

- **Un point d'une couleur ?**

Prends une pièce en bois de couleur correspondante dans la réserve et pousse-la dans le wagon. S'il n'y a plus de pièces de couleur correspondante dans la réserve, tu ne mets rien dans le wagon.

Règles importantes de l'Animo-Express :

- Toujours faire rentrer les éléments à plat par le côté avant du wagon. Tu n'as pas le droit de poser deux pièces l'une sur l'autre.
- Pousser doucement la pièce pour éviter qu'une autre sorte du wagon.
- Continuer de pousser la pièce en bois dans le wagon même si des pièces sont déjà ressorties.

Est-ce qu'une ou plusieurs pièces sont tombées du wagon ?

Regarde ce qui est tombé :

- **Un animal ?**
Pas de chance ! Prends-le et pose-le devant toi. Cet animal n'a plus envie d'être bousculé et préfère rester avec toi.
- **Une valise ?**
Quelle chance ! Sans valise, les animaux ne peuvent pas partir en vacance. Prends la valise et remets-la dans la réserve.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre animaux ou plus.

Le gagnant est celui qui aura récupéré le moins d'animaux. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Habermäß-spiel Nr. 4357

De Dierenexpress

Een behendigheids spel voor 2 - 4 reislustige spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Günter Burkhardt

Illustraties: Antje Flad

Speelduur: ca. 15 minuten



De dieren hebben reiskoorts!

Ze hebben besloten om met z'n allen op vakantie te gaan.

De Dierenexpress naar Luilekkerland

staat klaar en alle dieren proberen met bagage en al naar binnen te dringen. Maar is dat schrikken! Zo veel dieren passen helemaal niet in de trein! Daar rollen de eerste alweer uit de wagon. Nu geldt voor iedereen: inschikken geblazen!

Spelinhoud

- 1 wagon
- 20 dieren
- 10 koffers
- 1 dobbelsteen
- spelregels