

Cridanimo



Dès 6 ans



De 2 à 6 joueurs



Contenu : 42 cartes



But du jeu : Etre le plus rapide à imiter le bruit d'un animal et ainsi gagner le plus de cartes possible.

Préparation du jeu:

Les cartes sont mélangées et posées en un tas faces cachées au centre de la table.



Règle du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la première carte de la pioche, qu'il pose au centre de la table, et prononce le cri de l'animal présent sur la carte.

La partie à proprement parler peut alors débuter : le joueur suivant retourne une nouvelle carte de la pioche et la pose par-dessus la précédente, visible par tous les joueurs :

- Si cette carte comporte un nombre pair d'animal : le 1^{er} joueur à prononcer le cri de cet animal gagne la carte et la pose devant lui face visible.

- Si cette carte comporte un nombre impair d'animal : le 1^{er} joueur à prononcer le cri de l'animal de la carte précédemment retournée gagne la carte et la pose devant lui face visible.

- Si un joueur se trompe et prononce le mauvais cri d'animal : il perd une carte précédemment gagnée (s'il en a une) qu'il remet à la fin de la pioche.

Et ainsi de suite, chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs retournent de nouvelles cartes.

Fin de la partie :

Lorsque la pioche est épuisée, le joueur ayant gagné le plus de cartes remporte la partie.

Attention. Petits éléments.

DJECO