

## F Règle du jeu

# Folanimos



De 4 à 10 ans



2 - 4 joueurs



15 min

**Contenu :** - 24 cartes : 12 « têtes » et 12 « corps »  
- 24 tuiles (cartes plus épaisses) : 12 « têtes » et 12 « corps »

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes.

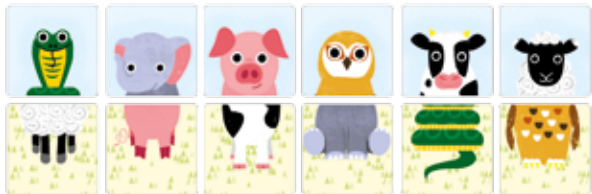
### Préparation du jeu :

Les cartes « têtes » et « corps » sont séparées ; puis chacun des deux tas est mélangés et posés en 2 pioches faces cachées.

Les tuiles « corps » sont posées sur la table les unes à côté des autres faces visibles.



Puis, une tuile « tête » est positionnée sur chacun des corps (sans tenir compte d'une quelconque correspondance entre le corps et la tête). C'est avec ces drôles d'animaux maintenant formés que le reste du jeu va se dérouler.



### Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune commence.

A son tour de jeu, le joueur pioche une carte « corps » et la pose sur la table pour qu'elle soit visible par tous les joueurs.

C'est alors une course de vitesse entre les joueurs, car il faut repérer parmi les animaux bizarres celui dont le corps est le même que celui de la carte piochée et être le premier à imiter le cri de la « tête » associée au « corps » pioché.

Dans notre exemple, lorsque le « corps » du serpent est retourné, il faut vite repérer la tête qui est associée au corps du serpent - une tête de vache - et donc être le premier à crier « MEUUUUUH ! ». Le plus rapide gagne la carte tirée qu'il garde devant lui en tas.

**NB :** S'il y a égalité entre deux joueurs, la carte est remise en jeu et replacée au milieu de la pioche. Puis la partie continue : le joueur suivant pioche une nouvelle carte « corps » et ainsi de suite. Quand il n'y a plus de carte « corps », on joue avec la pioche des cartes « têtes ».

**Fin de la partie :** Lorsqu'il ne reste plus de carte à piocher, la partie s'arrête.

Chaque joueur compte alors le nombre de carte qu'il a gagné et celui qui en a le plus remporte la partie.

**NB :** Pour augmenter la difficulté du jeu on peut mélanger les cartes « corps » et « têtes » dans une seule pioche. Lorsqu'on tire une carte « tête » on imite le cri du corps associé et inversement.