

Cridanimo



Vanaf 6 jaar



2 tot 6 spelers



Inhoud: 42 kaarten



Doel van het spel:

Als eerste het geluid van een dier nadoen en daarmee zoveel mogelijk kaarten verdienen.

Vorbereiding van het spel:

De kaarten worden geschud en op een stapel met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel gelegd.



Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij draait de eerste kaart van de stapel om en legt deze in het midden op tafel. Vervolgens doet hij het geluid na van het dier dat op het kaartje staat.

Dan kan het spel beginnen: de volgende speler draait een nieuwe kaart om van de stapel en legt deze met het plaatje naar boven op de vorige kaart.



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 :



- Wanneer op deze kaart een even aantal dieren staat, wint de 1e speler die het geluid van dit dier imiteert, de kaart en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer.

- Wanneer op deze kaart een oneven aantal dieren staat, wint de 1e speler die het geluid van het dier op het vorige kaartje imiteert, de kaart en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer.

- Wanneer een speler zich vergist en het verkeerde dierengeluid nadoet, verliest hij een eerder gewonnen kaart (wanneer hij die heeft) en legt deze onderop de stapel terug.

Zo wordt er verder gespeeld; de andere spelers draaien steeds om beurten en met de klok mee nieuwe kaarten om.

Einde van de partij:

Wanneer de stapel op is, is de speler met de meeste kaarten de winnaar.

Een spel van Sébastien Decad

- Si cette carte comporte un nombre pair d'animal : le 1er 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 1er 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.

Un jeu de Sébastien Decad

DJECO

DJECO