






# ZANIMATCH

 5-9 jaar

 Van 2 tot 6 spelers

 **Inhoud:** 12 grote "mengelmoes" kaarten, 60 "dier" kaarten, 1 "index" kaart

 **Doel van het spel:** Als eerste geen kaarten meer hebben

 **Spelregel:** De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. Aan iedere speler 8 "dier" kaarten geven. De overige kaarten vormen de pot.

De stapel "mengelmoes" kaarten wordt in het midden van de spelers gelegd, met het plaatje naar beneden. De eerste speler draai de eerste "mengelmoes" kaart om. Hij legt deze met het plaatje naar boven temidden van de spelers. Iedere speler kijkt aandachtig naar zijn kaarten en de "mengelmoes" kaart.

De spelers moeten snel een van hun kaarten pakken waarop een van de dieren van de "mengelmoes" kaart staat. De snelste speler wint als op de gespeelde kaart inderdaad een dier staat dat ook op de "mengelmoes" kaart staat. Hij raakt zodoende deze kaart kwijt. Anders moet hij zijn kaart terugpakken en moet hij voor straf 2 kaarten van de pot pakken. De overige spelers pakken hun kaarten terug. Ieder draait om de beurt een "mengelmoes" kaart, en zo verder.

Wanneer men aan het eind van de stapel "mengelmoes" kaarten komt, wordt deze stapel omgedraaid en wordt er weer opnieuw begonnen.

**Een rustigere variant:** Een speler draait de eerste "mengelmoes" kaart om en hij legt deze temidden van de spelers. Hij telt dan hardop tot vijf. In de tussentijd moeten de spelers goed naar het tafereel en de details hiervan kijken. Vervolgens wordt de "mengelmoes" kaart omgedraaid. Iedere speler moet dan alle kaarten neerleggen waar dieren opstaan die ook op de "mengelmoes" kaart staan.

De "mengelmoes" kaart wordt ter controle nog een keer omgedraaid. De spelers die onjuiste kaarten neergelegd hebben, moeten dezen terugpakken, en moeten er een extra uit de pot nemen. De goede kaarten worden niet opnieuw in het spel gedaan en worden aan de kant gelegd.

De winnaar is degene die de minste kaarten in zijn handen heeft als alle "mengelmoes" kaarten gespeeld zijn.



Bij



Bizon



Dromedaris



Aardbeikikker



Zeekoe



Rob



Zalm



Albatros



Paard



Elan



Egel



Moeraal



Inktvis



Koraalslang



Alligator



Geit



Olifant



Zeepaardje



Vogelspin



Pinguin



Stinkdier



Ara Macao



Condor



Slak



Iguana



Watervogel



Dwergvleermuis



Schorpioer



Struisvogel



Slang



Zeester



Kangoeroe



Paradijsvogel



Clownvis



Tonijn



Walvis



Krab



Woestijnvos



Wild konijn



Orang-oetang



Visarend



Schildpad



Zeeduivel



Sprinkhaan



Mier



Leeuw



Fossiel



Wasbeer



Wezel



Ratelslang



Springmuis



Meerkat



Panda



Haai



Reuzemossel



Dolfijn



Giraf



Vorst



Pelikaan



Neushoorn



# ZANIMATCH



5-9 ans



De 3 à 6 joueurs



**Contenu :** 12 grandes cartes "méli-mélo", 60 cartes "animaux",  
1 carte "index"



**But du jeu :** être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes



**Règle du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer 8 cartes "animaux" à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le paquet des cartes "méli-mélo" est placé au milieu des joueurs, face cachée. Le premier joueur retourne la première carte "méli-mélo". Il la pose face découverte au milieu des joueurs.

Chaque joueur observe attentivement son jeu et la carte "méli-mélo". Les joueurs doivent trouver très vite une carte de leur jeu où figure un des animaux vu sur la carte "méli-mélo".

Le plus rapide gagne si la carte jouée représente en effet un animal figurant sur la carte "méli-mélo". Le joueur se débarrasse alors de sa carte. Sinon, il reprend sa carte et il est pénalisé en piochant 2 cartes supplémentaires. Les autres joueurs reprennent leurs cartes.

On retourne chacun son tour une autre carte "méli-mélo", et ainsi de suite. À la fin du paquet de cartes "méli-mélo", on le retourne et on recommence.

**Variante, pour les plus calmes :** Un joueur retourne la première carte "méli-mélo" et il la pose au milieu de tous les joueurs. Il compte à voix haute jusqu'à cinq.

Pendant ce temps, les joueurs doivent observer attentivement la scène et les détails qui la constituent. Ensuite la carte "méli-mélo" est retournée. Chaque joueur doit alors poser devant lui toutes les cartes où figurent des animaux vus sur la carte "méli-mélo".

La carte "méli-mélo" est encore une fois retournée pour vérification. Les joueurs qui ont mis de mauvaises cartes les reprennent, et en piochent une supplémentaire.

Les bonnes cartes ne seront pas réintégrées dans les jeux et seront mises de côté.

Le gagnant est celui qui a le moins de cartes en main, quand toutes les cartes "méli-mélo" ont été jouées.



abeille



bison



dromadaire



grenouille  
fraise



morse



phoque



saumon



albatros



cheval



élan



hérisson



murène



pieuvre



serpent  
corail



alligator



chèvre



éléphant



hippocampe



mygale



pingouin



sconse



ara macao



condor



escargot



iguane



nautilé



pipistrelle



scorpène



autruche



couleuvre



étoile de mer



kangourou



oiseau de  
paradis



poisson-  
clown



thon



baleine



crabe



fennec



lapin



orang-outang



pygargue



tortue-luth



baudroie



criquet



fourmi



lion



oryx



raton laveur



belette



crotaie



gerboise



macaque



panda



requin



bénitier



dauphin



girafe



monarque



pélican



rhinocéros