



Onze diertjes hebben beslist een wedstrijd te houden in de tuin.
Maar opgelet! Ze moeten zich goed camoufleren om zich tegen roofdieren te beschermen!

Inhoud:

- 32 kaarten
- 4 pionnen

Doel van het spel:

Als eerste aankomen aan het eind van het parcours.

Spelregels :

De 32 kaarten worden geschud. In het midden van de tafel leg je een parcours van 10 vakjes door 10 kaarten met de afbeelding naar boven op een rij te leggen.

Elke speler krijgt 2 kaarten, die hij voor zich legt met de afbeelding naar boven.

De rest van de kaarten vormt de stapel. De eerste 2 kaarten van de stapel worden omgedraaid met de afbeelding naar boven.

Elke speler kiest een dierenpion en zet deze voor het eerste vakje van het parcours. De jongste speler begint, we spelen met de wijzers van de klok mee.



De spelers moeten het parcours vakje per vakje afleggen.

Om het parcours af te leggen, moeten de spelers de juiste camouflage gebruiken. Ze moeten ofwel een kaart van dezelfde kleur afleggen, of van dezelfde afbeelding als het vakje waarop ze willen verdergaan.

Opgelet: met eenzelfde kaart kan soms op verschillende opeenvolgende vakjes worden verdergegaan. Eens de kaart is gespeeld, wordt de kaart weggelegd.

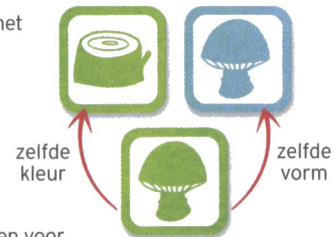
Daarna kan de speler verder spelen indien hij wil en indien hij nog (een) kaart(en) in de hand heeft waarmee hij kan verdergaan.

Hij kan ook kiezen om zijn kaart(en) op te sparen voor de volgende beurt. Aan het einde van de beurt neemt de speler een nieuwe kaart: hij kan één van de 2 kaarten kiezen met de afbeelding naar boven, of de eerste kaart van de stapel trekken. Wanneer hij één van de 2 kaarten op tafel met de afbeelding naar boven heeft gekozen, draait hij de eerste kaart van de stapel om en legt deze op de plaats van de kaart die hij net heeft weggenomen.

Een speler mag niet meer dan 3 kaarten in de hand hebben. Indien hij een vierde kaart wil nemen, moet hij eerst een andere kaart wegleggen.

Indien er geen kaarten meer op de stapel liggen, wordt een nieuwe stapel gemaakt met de weggelegde kaarten.

De speler die als eerste aankomt op het laatste vakje van het parcours is de winnaar.



F Règle du jeu Camouflanimmo



De petits animaux ont décidé de faire une course dans le jardin !
Mais attention ! Pour éviter les prédateurs il va falloir bien se camoufler !

Contenu :

- 32 cartes
- 4 pions



But du jeu :

Être le premier à arriver au bout du parcours

Règle du jeu :

Les 32 cartes sont mélangées. Un parcours de 10 cases est formé au centre de la table en plaçant 10 cartes faces visibles à la suite les unes des autres.

2 cartes sont distribuées à tous les joueurs qui les posent faces visibles devant eux.

Le reste des cartes constitue la pioche. On retourne face visible les 2 premières cartes de la pioche.

Chaque joueur choisi un pion animal et le place avant la première case du parcours.



Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Les joueurs doivent franchir le parcours case après case.

Pour avancer sur les cases du parcours les joueurs devront utiliser le camouflage adéquat : ils devront présenter une carte.

- Soit de la même couleur
- Soit de la même forme que la case sur laquelle ils veulent avancer.

Remarque : une même carte peut permettre d'avancer sur plusieurs cases successives.

Une fois la carte jouée elle est défaussée.

Puis, s'il le souhaite et s'il a encore en main une/des carte(s) lui permettant d'avancer, le joueur peut continuer à jouer.

Il peut aussi choisir de garder sa(ses) carte(s) pour le prochain tour.

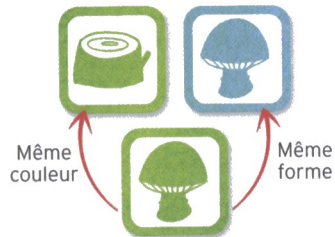
À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle carte : il peut choisir l'une des 2 cartes découvertes ou la première carte cachée de la pioche. Dans le cas où il a choisi une des deux cartes découvertes, il retourne la première carte cachée de la pioche et la pose à la place de celle qu'il vient de prendre.

Un joueur n'a pas le droit d'avoir plus de 3 cartes en main.

S'il souhaite piocher une 4^{ème} carte, il doit d'abord se défausser de l'une de ses cartes.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche, on reconstitue une nouvelle pioche en mélangeant les cartes défaussées.

Le premier joueur qui atteint la dernière case du parcours remporte la course.



Un jeu de Agnès Largeaud