

2-6 joueurs - 20 minutes - 6 ans et +

# ANIMOTS

## But du jeu

Après leur bain quotidien dans le lac Komentutapel, un phénomène étrange s'est produit : les animaux ont oublié leur nom ! Aidez-les à le retrouver !

À chaque manche, reconstituez le nom de votre animal, puis essayez de deviner les noms des animaux des autres joueurs.

À la fin de la 5<sup>e</sup> manche, comptez le nombre d'étoiles remportées tous ensemble et évaluez votre score.

## Mise en place

- 1 Mettez toutes les lettres dans le sac, puis posez celui-ci au milieu de la table, à portée de main de chacun.
- 2 Chaque joueur prend un plateau individuel et un écran à carte puis les place devant lui.
- 3 Le paquet de cartes Animal est placé face cachée sur la table, ainsi que le sablier.



### Cocow, notre mascotte de l'espace !

*Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.*

Dans votre boîte de jeu, vous trouverez un paquet de cartes en français et un autre en anglais.

À chaque partie, vous pourrez jouer avec les noms des animaux dans la langue de votre choix.

La variante pour les plus jeunes permettra aux enfants qui découvrent l'anglais de se familiariser avec les noms des animaux, tandis que le mode normal apportera plus de complexité.



Les animaux  
ont perdu leur nom !  
Aidez-les à le retrouver !



## Matériel

- 82 lettres en carton
- 6 plateaux individuels
- 60 cartes Animal
- 6 écrans à carte
- 1 sac en tissu – le lac Komentutapel
- 1 sablier de 2 minutes
- 1 livret de règles



Pour votre première partie, pliez les écrans à carte de sorte à faire apparaître la partie inférieure des cartes qui y sont insérées.



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 5 manches.

À chaque manche, commencez par reconstituer le nom de votre animal en piochant des lettres dans le sac, puis devinez les noms écrits par les autres joueurs.

### Première phase : reconstituez le nom de votre animal

À chaque manche, commencez par distribuer une carte Animal face cachée à chaque joueur.

Chacun choisit ensuite un des deux animaux de sa carte, dont il va faire deviner le nom.

Chaque carte présente un animal « facile », qui rapporte 1 étoile ☆ s'il est deviné, et un animal « difficile », qui rapporte 2 étoiles ☆☆.

La carte est ensuite insérée dans l'écran de manière à ne laisser apparaître que l'animal choisi.

Puis chaque joueur retourne son plateau individuel sur la face « facile » (☆) ou « difficile » (☆☆).

Lorsque tout le monde est prêt, le joueur le plus âgé annonce « PLONGEZ ! » en même temps qu'il retourne le sablier.

En même temps, tous les joueurs mettent alors une (et une seule !) main dans le sac pour tenter de reconnaître ou toucher les lettres qui composent le nom de leur animal.

Les joueurs doivent sortir les lettres du sac une par une, toujours avec une seule main, et sans regarder dans le sac.

Quand une lettre est sortie du sac, le joueur a le choix :

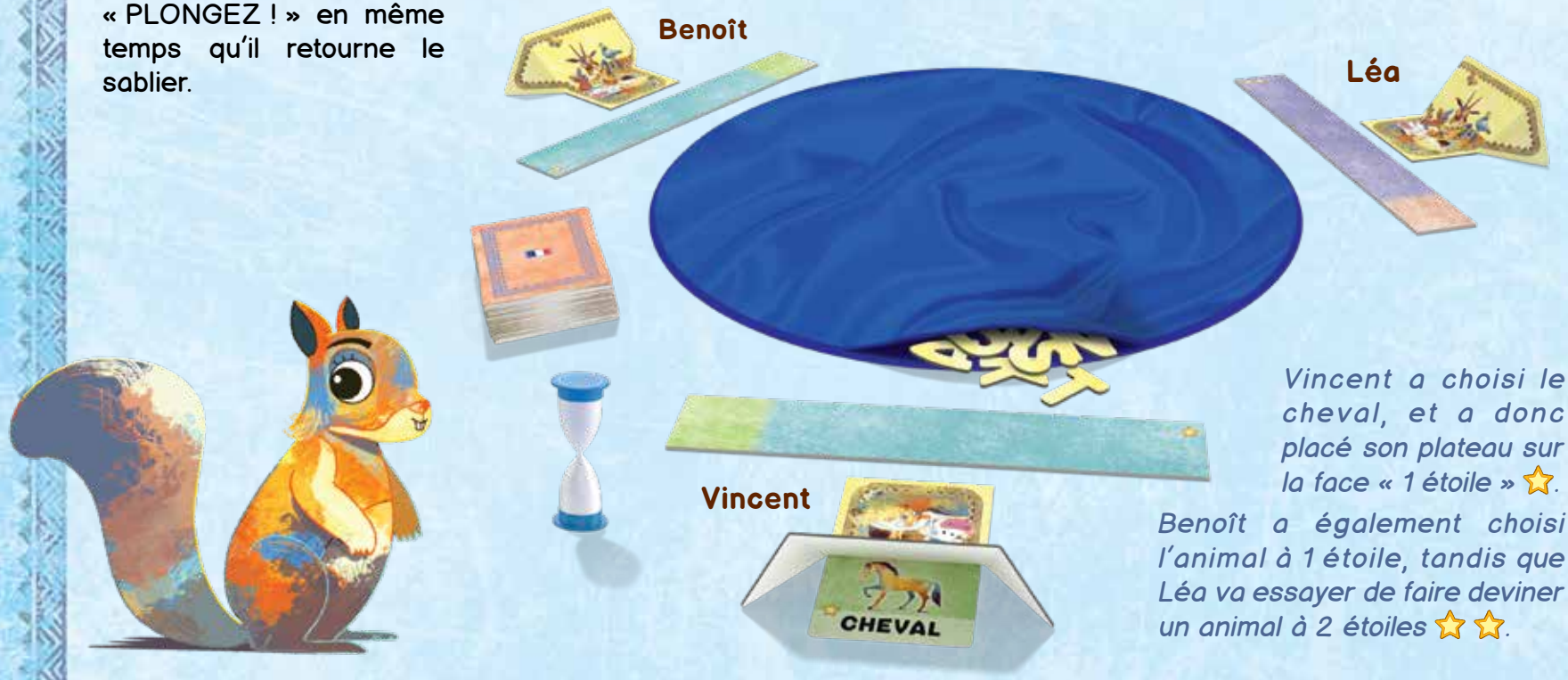
**Garder la lettre en la plaçant sur son plateau individuel si elle correspond bien au nom de son animal.**

◀ OU ▶

**Remettre la lettre dans le sac pour en prendre une nouvelle en cas d'erreur.**

Le nombre de lettres qu'un joueur peut placer est limité par la taille de son plateau. Si son plateau est plein, le joueur doit remettre une lettre dans le sac ou arrêter de piocher, et ses partenaires devront trouver le nom de l'animal avec les lettres déjà placées.

Le joueur le plus âgé est chargé de surveiller le sablier, en même temps qu'il fouille. Dès que tout le sable s'est écoulé, il dit « REMONTEZ », et tous les joueurs retirent immédiatement leur main du sac, sans en sortir de lettre (même s'ils en avaient déjà attrapé une).



*Vincent a choisi le cheval, et a donc placé son plateau sur la face « 1 étoile » ☆.*

*Benoît a également choisi l'animal à 1 étoile, tandis que Léa va essayer de faire deviner un animal à 2 étoiles ☆☆.*

## Deuxième phase : devinez les noms des animaux

Une fois le temps écoulé, chaque joueur peut réorganiser les lettres sur son plateau, et remettre dans le sac des lettres qui ne correspondraient pas au nom de son animal.

Si elle a été trouvée, la première lettre du nom de l'animal est placée sur la case la plus à gauche de son plateau. Sinon, cette case reste vide. Les autres lettres sont placées suivant l'ordre des lettres du nom de l'animal, le joueur pouvant laisser des espaces entre certaines lettres.

Puis les plateaux sont retournés pour que les noms soient lisibles par les autres joueurs.

Ces derniers doivent deviner les noms des animaux écrits sur les plateaux.

Pour chaque plateau, les autres joueurs se concertent pour faire une seule proposition d'animal. **Si la proposition correspond au nom de l'animal à trouver, la carte est gagnée.**

### Variante pour les plus jeunes :

Au moment de deviner les noms d'animaux, mélangez les cartes à faire deviner, face cachée, en y ajoutant autant de cartes de la pioche (exemple : à trois joueurs, ajoutez 3 cartes de la pioche aux 3 cartes des joueurs), puis placez ces cartes face visible sur la table.

Les noms des animaux à trouver sont parmi ceux visibles sur les cartes.

Pour chaque nom d'animal à deviner, les joueurs qui devinent se mettent d'accord et montrent un des animaux visibles.

Les cartes qui ne sont pas gagnées sont ensuite mélangées et placées sous la pioche.



Il est interdit aux joueurs de donner des indications (gestes, expressions, bruits, etc.) sur l'animal qu'ils doivent faire deviner.

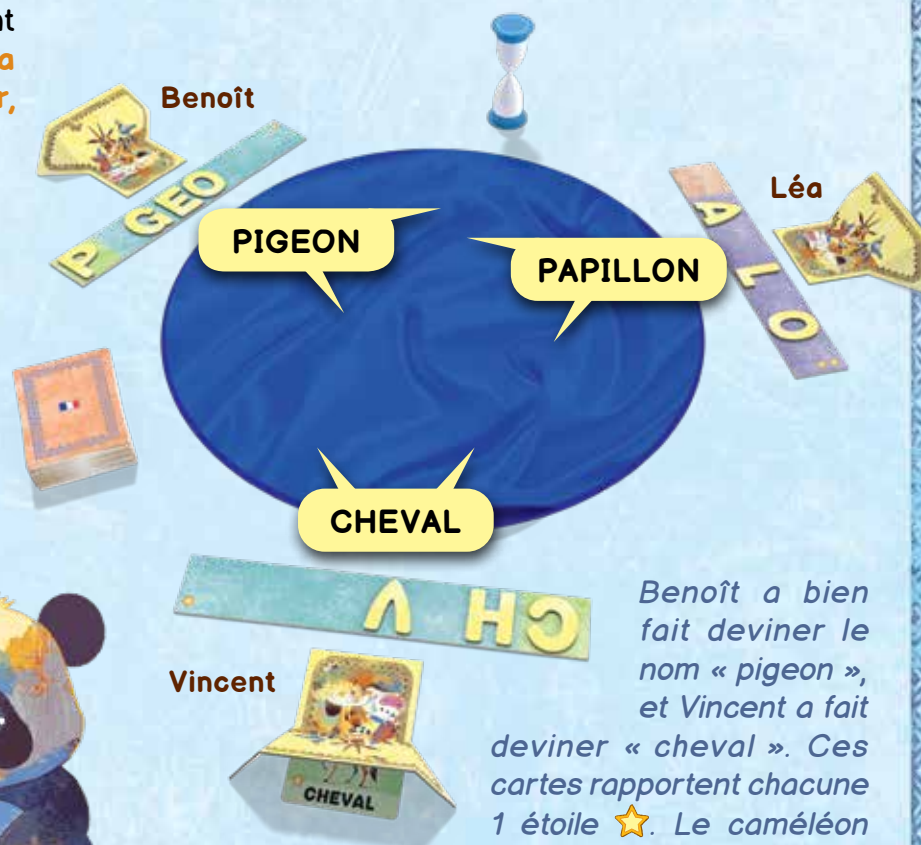


Si un joueur n'a trouvé aucune lettre, les autres devront proposer un animal au hasard.

### Fin de la manche

Placez les cartes gagnées sur le côté, en les superposant de manière à faire apparaître les étoiles ☆.

Rangez les cartes non trouvées dans la boîte, puis remettez toutes les lettres dans le sac. Si vous n'avez pas encore joué 5 manches, redistribuez une carte à chaque joueur pour en démarrer une nouvelle.



*Benoît a bien fait deviner le nom « pigeon », et Vincent a fait deviner « cheval ». Ces cartes rapportent chacune 1 étoile ☆. Le caméléon n'a pas été deviné, la carte de Léa ne rapporte donc aucune étoile ☆.*

## Fin du jeu

À la fin de la 5<sup>e</sup> manche, comptez le nombre d'étoiles ★ que vous avez gagnées, puis évaluez votre score grâce au tableau ci-dessous :




Pour aller plus loin, rendez-vous sur notre site pour télécharger des cartes à personnaliser, et jouer avec vos propres mots !

◀ ou ▶ [www.spacecow.fr/animots-cartes](http://www.spacecow.fr/animots-cartes)



Nombre de joueurs	Nombre d'étoiles				
	★	★	★	★	★
2	1 à 4	5 à 9	10 à 14	15 à 19	20
3	1 à 7	8 à 14	15 à 22	23 à 29	30
4	1 à 9	10 à 19	20 à 29	30 à 39	40
5	1 à 12	13 à 24	25 à 39	40 à 49	50
6	1 à 14	15 à 29	30 à 44	45 à 59	60

 <p><b>Vous avez le même score que le pigeon.</b> Pour progresser, n'hésitez pas à jouer sans le sablier afin de vous familiariser avec les lettres !</p>	 <p><b>La chèvre a fait le même score que vous !</b> Vous connaissez les noms des animaux, maintenant il vous faudra trouver plus de lettres pour améliorer votre score !</p>	 <p><b>Vous avez battu l'antilope !</b> Vous formez une belle équipe, maintenant vous pouvez essayer de vous frotter aux noms des animaux les plus difficiles !</p>	 <p><b>Vous avez fait aussi bien que le singe !</b> Impressionnant, c'est presque un sans-faute. Notre ami l'ornithorynque vous a-t-il donné du fil à retordre ?</p>	 <p><b>Vous avez égalé le lion !!</b> Bravo, les lettres n'ont plus de secret pour vous. Vous pouvez maintenant jouer dans une autre langue, ou remplacer le sablier par un minuteur d'une minute !</p>
---	---	--	--	---

## Cocow vous dit meuhrci !

Cocow remercie « vachement » les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu. Les auteurs aussi remercient leurs petits et surtout grands Terriens et Terriennes.

© 2024 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur : 