

Chaque joueur reçoit 7 cartes et les 10 cartes restantes forment une pioche, face cachée.

Déroulement du jeu

Lorsque l'on n'obtient pas la carte demandée, on pioche une carte. Si la carte piochée est celle demandée, on continue à jouer sinon c'est à l'autre joueur de demander une carte.

Lorsqu'un joueur réussit à regrouper dans sa main les 4 cartes d'une même famille, il les pose sur la table.

Fin du jeu

La partie s'achève dès que les 2 joueurs n'ont plus de cartes en main. Le joueur qui a reconstitué le plus de familles a gagné.

Ce jeu est édité par



dans la collection



BALLON BLEU

Un jeu conçu et développé par
Sweet November
14 rue de l'aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines
France
Conservez ces coordonnées.

Illustrations : Pathat
© 2011 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.com

Tous au ZOO

2 à 4 joueurs
Dès 4 ans



But du jeu

Constituer un maximum de familles de 4 cartes.

Une famille est constituée des 4 cartes de couleur représentant un même animal.

Le jeu comporte 8 familles correspondant à 8 animaux différents.

Contenu

32 cartes

Sur chaque carte figurent en haut à gauche la trace de l'animal dans sa bonne couleur et en rappel en bas de la carte les 3 autres couleurs complémentaires.



Règle sans pioche pour 3 à 4 joueurs

Préparation du jeu

Les 32 cartes sont toutes distribuées entre les joueurs (à 3 joueurs, l'un des joueurs débute la partie avec une carte en moins, ce n'est pas grave).

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune est désigné comme étant le premier joueur.

À son tour, un joueur demande à la personne de son choix un animal dans le but de compléter une famille.

Attention, on ne peut pas demander une carte d'une famille si l'on ne possède pas déjà au moins une carte de cette famille.

Exemple : Adèle possède déjà dans sa main l'éléphant jaune, elle peut demander à Hector s'il possède l'éléphant bleu.

À chaque fois que l'on obtient la carte demandée, on continue à jouer en demandant une autre carte.

Quand un joueur ne possède pas la carte qui lui est réclamée, c'est à son tour de jouer et ainsi de suite.

Exemple : Hector ne possède pas l'éléphant bleu que lui demande Adèle, c'est à lui maintenant de demander une carte dans le but de compléter une famille...

Lorsqu'un joueur réussit à regrouper dans sa main les 4 cartes d'une même famille, il les pose sur la table.

Fin du jeu

La partie s'achève dès que les joueurs n'ont plus de cartes en main. Le joueur qui a reconstitué le plus de familles a gagné.

Règle avec une pioche pour 2 joueurs

Préparation du jeu

Pour faciliter le jeu on ne prend que 24 cartes (6 familles).

Écartez les 4 cartes pingouins et les 4 cartes crocodiles.

Mélangez les cartes restantes.