

# Animo-Décllic !

Un jeu d'observation pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

**Auteur :** Roberto Fraga  
**Illustration :** Barbara Stachuletz  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

Les animaux du zoo en ont assez d'être toujours pris en photo. Ils ont donc volé l'appareil photo d'un visiteur et se photographient les uns les autres ! Les gardiens du zoo ne retrouvent que d'amusantes photos des animaux mais pas l'appareil photo. Pour le trouver, il faut s'aider des photos pour déterminer qui les a prises. Mais il semble parfois que les gardiens aient eux-mêmes photographié certains animaux ! Qui a donc l'appareil photo ? Pars à sa recherche en t'aidant des photos !

FRANÇAIS



## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (constitué de 4 pièces de puzzle)
- 48 photos (bord vert foncé)
- 32 photos (bord vert clair)
- 4 gardiens de zoo
- 1 règle du jeu



## Idée

Chaque photo représente toujours deux animaux du zoo : l'un de grande taille au premier plan et l'autre de petite taille montré en arrière-plan. Les joueurs doivent trouver qui a pris la photo. C'est l'un des animaux ou l'un des quatre gardiens. Les joueurs doivent alors bien observer et réfléchir pour savoir qui est placé de manière à voir les deux animaux, comme représentés sur la photo, et qui peut les avoir photographiés.

Celui qui donnera la solution en premier sera le prochain joueur à retourner une photo de sa pile. Le but du jeu est de se débarrasser en premier de ses photos.

## Préparatifs

Assemblez les pièces de puzzle pour obtenir le plateau de jeu et posez-le au milieu de la table.

Posez un gardien de zoo de chaque côté du plateau de jeu.

Triez les photos avec le bord vert foncé et mélangez-les.

Les cartes au bord vert clair seront utilisées pour la variante et sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend six cartes, faces cachées. Le joueur le plus jeune commence et prend une

carte en plus : il en a donc sept. Empilez vos cartes, faces cachées, devant vous sans les regarder.

Les cartes restantes sont empilées comme pile de dépôt et mises de côté.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui commence retourne la carte posée en haut de sa pile en la tenant en direction du milieu de la table et la pose face visible à côté de sa pile.

Maintenant vous jouez tous ensemble ! Essayez de trouver qui (animal ou gardien) peut voir les animaux de la photo comme ils sont représentés (grand animal devant, petit animal à l'arrière).

C'est un animal du plateau de jeu ou un gardien posté sur le côté du plateau. Les deux animaux peuvent se trouver dans la rangée horizontale ou verticale par rapport au photographe, cela n'a pas d'importance.

### Qui a pris la photo ?

- **Un animal ?**

Annonce vite le nom de l'animal !

Qui a été le plus rapide ?

Super, tu es un bon observateur !

Glisse la photo sous la pile de dépôt et retourne une nouvelle carte de ton paquet.

**Exemple :**

la carte montre le cheval en grand au premier plan et le chat en petit en arrière-plan. Seul le coq a pu prendre cette photo.



## • Un gardien ?

Certaines photos n'ont pu être prises que par un gardien parce que c'est seulement depuis l'endroit où il se trouve qu'il a pu voir le grand animal et le petit l'un derrière l'autre sur une rangée. Cela est vrai pour tous les animaux sur les côtés du plateau de jeu.

Attrapez vite le gardien ! Qui l'a attrapé ?

Bravo, tu as donc le droit de retourner une carte de ta pile.

Le gardien est de nouveau remis en place.

### **Exemple :**

la carte retournée montre le cheval en grand en premier plan et le lion en petit en arrière-plan. Cette photo peut seulement avoir été prise par le gardien bleu.



FRANÇAIS

### **Attention :**

Vous n'avez le droit de faire qu'une seule annonce ou de n'attraper qu'un seul gardien !

Si personne n'a trouvé la bonne solution ou si les joueurs ont tous donné une mauvaise réponse, la photo est glissée face cachée sous la pile de dépôt. Le joueur qui a retourné une carte en dernier retourne alors la carte posée en haut de la pile de dépôt et tous se mettent à chercher le photographe.

## **Fin de la partie**

Celui qui aura pu remettre en premier toutes ses cartes sous la pile de dépôt aura fait preuve d'une bonne observation et gagne la partie.

### **Conseil :**

Au lieu de dire le nom de l'animal, vous pouvez aussi imiter le cri de l'animal correspondant. Mettez-vous d'accord au début de la partie pour savoir quel cri ou bruit les animaux doivent faire.

## Variante Méli-mélo

On joue suivant les règles ci-dessus en prenant cette fois toutes les photos, c'est-à-dire que vous les mélangez avant de les distribuer.

### Attention :

Quand on joue avec les cartes vert clair, il faut suivre la règle suivante : les deux animaux sont placés en diagonale par rapport au photographe recherché.

### Exemple :

la carte retournée montre le lion en grand au premier plan et l'ours en petit en arrière-plan. Cette photo ne peut avoir été prise que par le coq.

