

# SAUVONS LES ANIMAUX

## I. BUT DU JEU :

Gagner les trois couronnes représentant les trois thèmes du jeu.

## II. THÈMES DU JEU :

1° Animaux domestiques 2° Animaux d'Europe 3° Animaux du monde

Les couleurs indiquées se trouvent sur le plateau de jeu, les fiches, les pastilles, et les couronnes.

## III. AVANT DE COMMENCER LA PARTIE DU JEU :

Les joueurs doivent trier les cartes et les placer dans chaque alvéole du formage de la boîte. Chaque alvéole devant contenir les cartes d'un même thème.

Chaque joueur choisit un pion de couleur (nu, sans couronne), et se place sur la case départ.

Chaque joueur lance le dé ; celui qui fait le plus petit nombre démarre la partie. Il sera suivi par les autres joueurs en respectant le sens des aiguilles d'une montre. (Les couleurs des « pions nus » n'ont aucun rapport avec les couronnes ou les jetons qui font partie du jeu.)

## IV. COMMENT JOUER :

Le joueur lance le dé et avance sur le plateau de jeu du même nombre de cases que lui indiquent les points du dé. On avance sur le plateau de jeu dans le sens indiqué sur la flèche de la case départ. Une fois arrivé sur la case indiquée par le dé, il tire une fiche dans le paquet correspondant au thème indiqué sur la case et la remet sans la regarder au joueur qui le précède. Ne pas tirer la fiche du dessus du paquet. Le joueur qui vient de tirer la fiche annonce 3 chiffres qui correspondent aux n° des questions qui vont lui être posées par le questionneur (joueur qui le précède).

Il devra alors répondre aux 3 questions sur les 10 de la fiche.

Le questionneur pose la 1<sup>re</sup> question au joueur qui a tiré la fiche.

a) Si le joueur questionné répond convenablement : le questionneur lui remet une pastille (pion rond) de la couleur du thème de la question.

b) Si le joueur questionné ne répond pas ou ne répond pas convenablement : le questionneur reposera la même question au joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bonne réponse soit apportée.

Le joueur qui répond bien à la question gagne la pastille de la couleur du thème en question.

Le questionneur posera ensuite la deuxième question au joueur qui a tiré initialement la carte et ainsi de suite, selon le même système que la question précédente (pour les 3 questions choisies par le joueur questionné.)

Le joueur qui tire la fiche est toujours prioritaire pour répondre aux questions. S'il ne répond pas bien à la question, c'est ensuite aux autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre), d'apporter la réponse.

Si aucun joueur ne trouve la réponse le questionneur la lit à haute voix. Dans ce cas, aucun joueur ne gagne la pastille.

Une fois les 3 questions posées, le questionneur placera la fiche sous le paquet correspondant au thème, ou hors du jeu.

Toutefois, le questionneur mettra la fiche sous le paquet ou hors du jeu immédiatement dès que le joueur « questionné prioritaire » gagne la couronne. C'est alors au joueur suivant qui vient d'être « questionné prioritaire » de lancer le dé et de procéder à la même démarche que le joueur précédent. C'est le joueur qui questionne, qui juge l'exactitude de la réponse.

En ce qui concerne les longues réponses, c'est l'idée forte ou l'idée générale qu'il faut retenir pour juger la réponse.

Le joueur qui totalise 10 pastilles rondes d'une même couleur, les rend à la pioche et se voit attribuer immédiatement une couronne de la même couleur que les pions ronds qu'il vient de rendre, et la place dans son pion.

**A) Case « ANIMAUX MAGAZINE » :**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « ANIMAUX MAGAZINE », il choisit le thème de sa fiche.

**B) Case « POINT D'INTERROGATION » :**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « ? », c'est au joueur qui doit questionner de choisir le thème de la fiche, à l'exception d'un thème dont le joueur questionné possède déjà la couronne.

**C) Si un joueur tombe sur une case dont il possède déjà la couronne :** il relance le dé et se déplace à nouveau.

Si cette situation se reproduit malgré trois lancers de dé consécutifs : le joueur peut choisir le thème qu'il veut en se plaçant sur une case suivante, et correspondant au thème de son choix.

**D) Case « DÉPART » :**

Lorsqu'un joueur tombe sur la case « DÉPART », il passe son tour. C'est au joueur suivant de jouer.

**E) Possibilité de jouer avec des joueurs d'âges différents :**

Jusqu'à 13 ans, les joueurs doivent avoir 5 pastilles de même couleur pour avoir la couronne. De 13 à 18 ans, les joueurs doivent avoir 8 pastilles de même couleur pour avoir la couronne. Au-delà de 18 ans, les joueurs doivent avoir 10 pastilles de même couleur pour avoir la couronne.

**F) En jouant avec des joueurs qui devraient être de force égale :**

On peut déterminer, avant de commencer la partie, si le gain de la couronne se fait avec 10 bonnes réponses ou moins.

Le premier joueur qui gagne les 3 couronnes gagne la partie.

La partie peut s'arrêter ou continuer, pour déterminer le 2<sup>e</sup>, le 3<sup>e</sup>, etc...

Une partie peut se jouer de 2 à 36 joueurs soit individuellement (jusqu'à 6 joueurs), soit par équipe (jusqu'à 6 joueurs par équipe : 36 joueurs).

**Cette boîte contient :**

1 plateau de jeu, 6 pions, 180 pastilles, 18 couronnes, 1 dé, 300 cartes et 1 règle de jeu