



2-6 joueurs + 6 ans et + + 10-15mn
Un jeu de Henri Kermarrec - piel@hod-factory.net

Matériel

50 cartes :

- + 49 cartes animaux
- + 1 tuile cartonnée pour le Gourdin

Principe et but du jeu

Vous partez chasser dans la plaine, vous voulez bien sûr ramener plus de trophées que les autres chasseurs. Pour cela, il va falloir être attentif, et frapper le Gourdin seulement quand des groupes d'animaux de même couleur ou de même forme sont révélés !

PRÉPARATION

Placez le Gourdin au centre de la table. Distribuez les cartes Animaux entre tous les joueurs. Chaque joueur garde sa pioche devant lui, face cachée.

Le premier joueur est choisi au hasard. La partie peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Révéler les Animaux

Le premier joueur retourne une à une les cartes de son paquet, face visible vers les autres joueurs, au rythme de son choix. Il peut les placer où il le souhaite autour du Gourdin, dans n'importe quel sens, tant que toutes les cartes restent visibles.

Lorsqu'il aura retourné toutes les cartes de son paquet, ce sera au joueur suivant (dans le sens horaire) de retourner les cartes de son paquet, etc.

Frapper le Gourdin !

Pendant qu'un des joueurs révèle les cartes, tous les joueurs (le donneur également) doivent observer les Animaux présents sur la table. Si à n'importe quel moment, un joueur voit **3 cartes d'animaux identiques** ou **3 cartes de la même couleur**, il doit placer sa main sur le Gourdin et indiquer l'animal ou la couleur commune aux 3 bonbons. Si plusieurs joueurs veulent frapper le Gourdin en même temps, c'est celui qui a la main «dessous», le plus près du Gourdin, qui l'emporte. Il prend les trois cartes, et les place en un tas face visible, devant lui. Par la suite, s'il gagne d'autres animaux, il les placera dans d'autres tas à côté des précédents, devant lui.

Mes Animaux... mais pas pour toujours !

Les paquets que les joueurs possèdent devant eux possèdent tous une carte visible au sommet. Pendant la partie, ces cartes comptent toujours dans le jeu, et peuvent donc être utilisées par les joueurs pour constituer des groupes de 3 animaux !

Si un joueur identifie un groupe de trois cartes incluant des tas possédés par lui même et/ou d'autres joueurs et/ou des cartes au centre de la table, il s'empare des tas complets et des cartes correspondants, et en fait un nouveau tas qu'il place devant lui; puis le jeu continue. Au moment de constituer ce tas, il peut choisir lequel des trois animaux du groupe il souhaite placer au sommet du nouveau paquet.

Ex : Un joueur identifie 3 animaux de même couleur, comprenant un tigre rose sur un tas d'un autre joueur, une carte au centre portant un mamouth rose, et un de ces propres tas portant un paresseux rose. Il tape le Gourdin, en annonçant «Rose !», puis prend tout le tas de l'autre joueur, la carte du milieu ainsi que son propre tas pour constituer un nouveau tas devant lui. Il choisit de laisser la carte du Mamouth rose visible au dessus de cette pile.

Ex2 : Un joueur identifie un groupe de trois animaux de même type incluant un rhinocéros visible sur un tas d'un autre joueur, un rhinocéros du centre et un rhinocéros visible sur un tas d'un troisième joueur. Il frappe le Gourdin, annonce «Rhinocéros !», rassemble devant lui les deux tas et la carte qu'il a regroupé, et choisit lequel des rhinocéros il laisse visible au sommet de ce tas.

Et si on se trompe ?

Si un joueur frappe le Gourdin alors qu'il n'y avait pas de trois cartes de même couleur ou du même animal, il prend une carte face cachée de n'importe quel tas en «pénalité», qu'il conserve devant lui. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de pénalités perd son plus gros tas.

Fin de partie

Lorsque toutes les cartes ont été révélées, la partie prend fin.

Le joueur qui possède le plus de cartes l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.