

Contenu du jeu : 50 cartes Animaux (5x10 animaux : éléphant, rhinocéros, gorille, lion, tigre, léopard, crocodile, serpent, hippopotame & caméléon) 20 cartes Défi, 5 cartes Appareil photo (de 1 à 5), 1 notice en français et 1 notice en anglais.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 3 cartes **Défi** face visible devant soi, tout en évitant les pénalités pour ne pas être éliminé.

MISE EN PLACE

Laissez de côté les cartes Animaux Caméléon et les cartes Défi Caméléon, elles ne sont utiles qu'avec la variante *Léon le Caméléon*.

- 1 Placez, en vrac, les cartes Animaux au centre de la table, sans tenir compte de leur sens (recto ou verso) et de manière à ce que plusieurs d'entre elles se chevauchent : **cet espace s'appelle la Savane**.
- 2 Mélangez les cartes **Défi** et formez la pioche **Défi**, face cachée. Placez-la à la vue des joueurs.
- 3 Placez les 5 cartes **Appareil photo**, face visible, du plus petit au plus grand, autour de la **Savane**.



Astuce : Pour les plus petits, formez un tas de cartes plus large. Il sera plus facile de voir les animaux.

LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs manches de 2 phases :

PHASE 1 : PRISE DE PHOTOS

Un joueur désigné retourne la première carte de la pioche **Défi** et la pose face visible, à la vue de tous. Les joueurs vont alors devoir **observer la Savane SANS toucher les cartes** et déduire le nombre de fois où l'animal de la carte **Défi** apparaît !
Lors de l'observation pour retrouver l'animal recherché, observez bien les cartes partiellement recouvertes, vous pourriez reconnaître l'animal que vous recherchez.

! Prenez votre temps, ce jeu est un jeu d'observation avant d'être un jeu de rapidité. Une erreur peut vous coûter cher !

Lorsqu'un joueur est sûr du nombre de fois où l'animal apparaît, il prend l'**appareil photo** avec le chiffre en question, le place devant ses yeux et annonce **3 fois à haute et intelligible voix "CLIC-CLAC"**. Les autres joueurs ont le temps du décompte pour attraper un **appareil photo** au chiffre plus élevé s'ils pensent que l'animal recherché est présent en plus grand nombre. Même si d'autres joueurs surenchérissent ensuite, seul le 1^{er} joueur fait CLIC CLAC 3 fois. À la fin de ce décompte, la phase "Prise de photos" se termine.



! Attention : Une fois un Appareil photo pris en main, il est interdit de s'en débarrasser ou d'en prendre un autre.

PHASE 2 : DÉVELOPPEMENT DES PHOTOS

Le joueur avec l'**appareil photo de plus grande valeur** montre les cartes de l'animal recherché uniquement en les pointant du doigt, sans faire bouger les cartes dans un 1^{er} temps (pour éviter toute triche possible). Dans un 2^{ème} temps, afin de valider ses propositions, il dévoile **une par une** les cartes partiellement recouvertes qu'il a pointées.



DÉFI GAGNÉ

Si toutes les cartes Animaux indiquées sont validées, le joueur remporte la carte **Défi** qu'il place face visible devant lui.



DÉFI RATÉ

Si toutes les cartes animaux ne sont pas validées, le joueur reçoit une pénalité et place la carte **Défi** face cachée devant lui pour le signifier. **Si un joueur reçoit une 2^{ème} pénalité (2 cartes Défi face cachée devant lui), il est éliminé de la partie !**

La phase "Développement des photos" se termine. Les cartes Animaux de la Savane sont ensuite retournées et remélangées (au bon vouloir des joueurs) pour être replacées en vrac comme lors de la mise en place initiale. Les cartes appareils photo sont remises à leur place. Les joueurs peuvent commencer une **nouvelle manche**.

EXEMPLE :
Lucie, Nathan & Tom commencent une partie d'Animooz.



Carte Défi lion !

Lucie retourne la 1^{ère} carte de la pioche Défi.

Les 3 joueurs observent la Savane à la recherche du Lion (complet ou partiel). Nathan pense en voir 3 en tout, il attrape alors l'**appareil photo 3** le met devant ses yeux et entame son décompte pendant que Lucie et Tom scrutent la Savane : "CLIC CLAC... CLIC CLAC..." Lucie pense voir 4 Lions, elle attrape alors l'**appareil photo 4** mais sans faire CLIC CLAC. **Nathan, lui, finit son décompte "CLIC CLAC..." la manche se termine.** Tom n'a pas voulu surenchérir.

PHASE 1



PHASE 2



Nathan prend le 3

Lucie prend le 4

Tom ne surenchérit pas

Lucie remporte le Défi lion !

Lucie est celle qui a pris l'Appareil photo avec le plus grand chiffre lors de la phase "Prise de photos". Elle montre du doigt les 4 Lions qu'elle pense avoir vus dans la Savane. Deux sont aisément identifiables mais deux autres sont partiellement recouverts par d'autres cartes Animaux. Elle décale donc ces deux cartes pour confirmer que ce sont bien deux Lions : c'est le cas ! Lucie remporte alors la carte Défi.

BREDOUILLE !

L'animal n'apparaît aucune fois ?!

Lors de la phase 1 "Prise de photos", au lieu de prendre un appareil photo, un joueur peut crier "**BREDOUILLE !**" s'il pense que l'animal demandé n'apparaît aucune fois dans la Savane.

Dans ce cas la phase, "Prise de photos" s'arrête immédiatement.

Puis, les autres joueurs ont le droit de **se mettre d'accord sur une contre-proposition** pour montrer qu'il y a bien au moins une fois l'animal en question dans la Savane.

DÉFI GAGNÉ pour le joueur qui a crié BREDOUILLE !

Si la contre-proposition ne montre pas l'animal recherché, le joueur ayant crié **BREDOUILLE !** remporte la carte Défi et place cette dernière, face visible devant lui.

DÉFI RATÉ pour le joueur qui a crié BREDOUILLE !

Si la contre-proposition montre l'animal recherché, le joueur ayant crié **BREDOUILLE !** reçoit une pénalité et place la carte Défi face cachée devant lui.

FIN DE PARTIE

Le 1^{er} joueur à remporter sa 3^{ème} carte **Défi** face visible gagne la partie.

NB : Si tous les joueurs sont éliminés sauf un, ce dernier remporte immédiatement la partie.

VARIANTES

SAVANE EN DANGER :

Jouez comme expliqué dans la règle de base, mais un joueur est éliminé dès qu'il reçoit UNE pénalité !



➔ **1 pénalité
= élimination**

LÉON LE CAMÉLÉON :

Au début de la partie, ajoutez les **5 cartes Animaux Caméléon** aux cartes Animaux et ajoutez les **2 cartes Défi Caméléon** à la pioche Défi. Lorsqu'une carte Défi Caméléon est retournée, tous les caméléons sont à retrouver, peu importe leur couleur.



**2 cartes
Défis Caméléon**



**5 cartes
Animaux Caméléon**

Contenu : 75 cartes + 2 notices (FR & ENG). Un jeu de Jonathan FAVRE-GODAL & Corentin LEBRAT, illustré par Marie COTTU.

widyka!

Suivez notre actualité



DÉCOUVREZ NOTRE
CHAÎNE YOUTUBE WIDYKA
AVEC LES TUTOS
DE TOUTS NOS JEUX !!!



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en Chine.



Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in China.



¡Advertencia! No indicado para menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guarde o elimine con seguridad el embalaje antes de entregar el juguete al niño. Conserve la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles del contenido pueden variar. Fabricado en China.

www.widyka.com

PENSEZ
AU TRI !

BARQUETTE ET
FILM PLASTIQUE
A JETER

ETUI
CARTON
A RECYCLER

CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETIL.FR

Attention !



REFERENCE A2201177
ANIMOZ - WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI, 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE - Fabriqué en Chine. Batch N°WDKPE20221



5+
ans

2-5
joueurs

15 min

widyka!