

# RÈGLES DU JEU

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Pour commencer distribue 5 cartes par joueur et met le reste des cartes de côté.

Les cartes sont à garder en main, face « animal » vers soi.

**Important :** Les joueurs ne doivent pas regarder le côté « caractéristiques » des cartes qu'ils ont en main !

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur annonce une caractéristique (taille, poids, vitesse ou longévité), choisit ensuite une carte de son jeu et la pose en la retournant, afin que la face caractéristique soit visible.

Le joueur suivant doit essayer de trouver dans son jeu un animal qu'il pense correspondre à la caractéristique demandée et annonce « + » ou « - » pour lancer la tendance.

Par exemple, si le joueur 1 annonce « Vitesse » et pose la carte Hippopotame (30 km/h) et que le joueur 2 annonce « + » et pose la carte Lion Blanc (60 km/h), le joueur 3 devra poser une carte d'un animal plus rapide que le Lion Blanc, et ainsi de suite. En cas d'égalité, la partie continue.

Si un des joueurs pose une carte qui ne correspond pas à la demande ou pense ne pas avoir de carte qui y correspond, il perd la bataille, récupère toutes les cartes de la défausse et les reprend en main.

C'est ensuite à son tour de décider d'une caractéristique et au joueur suivant de décider de la suite croissante ou décroissante.

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes.

Pour commencer une nouvelle partie, reprends la totalité des cartes en les mélangeant bien.