



### Fabriquer le jeu

Découpez les cartes et les pastilles. Collez les pastilles sur des capsules de bouteilles d'eau. Faites un talon avec les cartes.

**Basse-cour** Posez les capsules-animaux au milieu de la table en les espaçant d'environ 10 cm les unes des autres. Les animaux ainsi posés forment la basse-cour.

**Le but du jeu** est d'attraper le plus de capsules-animaux possible pour les mettre dans son enclos.

### Déroulement du jeu

A chaque tour, on tire des cartes qui désignent quel animal il faut attraper lors de ce tour. Pour attraper un animal, il faut connaître sa couleur, donc vous devrez piocher des cartes jusqu'à ce qu'une carte couleur succède ou précède une carte animal et à ce moment là vous devrez être le plus rapide à vous saisir de l'animal correspondant.

### Exemples

Vous piochez une carte verte puis une carte poule, alors vite attrapez la poule verte !

Vous piochez une carte renard puis une carte jaune, vite attrapez le renard jaune !....

Si vous piochez une carte lapin puis une carte poule ; rien ne se passe, vous repiochez et découvrez une carte bleue, vite attrapez la poule bleue.

Si vous piochez une carte verte puis une carte rouge ; rien ne se passe, vous piochez alors une carte jaune, toujours rien et vous piochez enfin une carte vache, vite attrapez la vache jaune !

**Enclos** : Placez les animaux que vous parvenez à attraper devant vous en les espaçant d'environ 10 cm les uns des autres. Les animaux ainsi placés forment votre enclos.

**Attraper un animal dans un enclos**: Si les cartes désignent un animal qui se trouve dans un enclos, vous pouvez attraper l'animal. La seule façon pour un joueur de protéger un animal de son enclos, est de l'attraper avant les autres joueurs.

### Les cartes nourriture

Si un joueur pioche une carte oeuf, carotte, lait ou os, cela annule les cartes précédentes et vous devez immédiatement attraper, en premier, l'animal correspondant, sans tenir compte de sa couleur:

**Oeuf = Poule Carotte = Lapin Lait = Vache Os = Renard**

Par exemple si vous piochez la carotte, vous devez attraper un lapin (peu importe sa couleur) avant les autres. Seul le premier qui saisi un lapin gagne. Les retardataires reposent leur lapin où ils l'ont pris.

### Attraper !

Les joueurs doivent garder leurs deux mains posées sur la table devant eux tant qu'ils n'ont pas décidé d'attraper un animal. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main pour attraper. Si vous attraper le mauvais animal, remettez-le en place et remettez également l'un des vôtres, dans la basse-cour, en guise de pénalité.

Lorsque des joueurs saisissent un animal en même temps, alors on replace l'animal où il était et on pioche de nouvelles cartes. Les joueurs ne doivent pas empêcher les autres d'attraper un animal en faisant barrage avec leur main.

### Pénalité !

Si un joueur ne respecte pas les règles il perd un animal qui est replacé au milieu de la table.

**Qui pioche les cartes ?** Un joueur pioche des cartes jusqu'à ce qu'un animal soit attrapé, puis c'est le joueur suivant qui pioche.

### Avant de piocher les cartes...

Avant qu'un joueur ne pioche une carte, tous les joueurs doivent poser leurs mains sur la table devant eux.

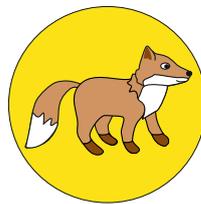
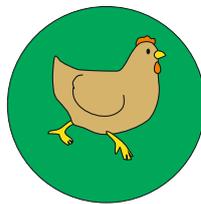
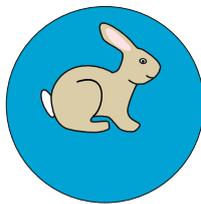
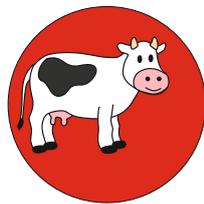
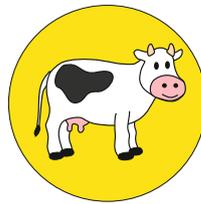
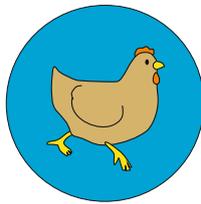
Le joueur qui pioche, doit poser le paquet devant lui ou à côté de son enclos sans gêner l'accès des autres joueurs à la basse-cour et aux enclos. Le piocheur doit retourner la carte rapidement, de sorte que tous les joueurs puissent la découvrir en même temps.

Lorsque le talon de carte est épuisé, rebattez les cartes et recommencez à piocher.

### Fin de partie

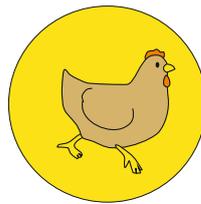
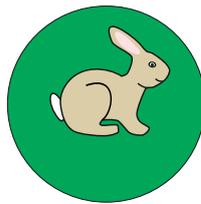
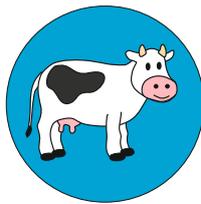
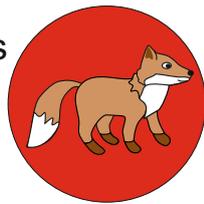
La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus d'animaux dans la basse-cour. Le gagnant est le joueur qui a le plus d'animaux dans son enclos.

# Réflexo Animaux

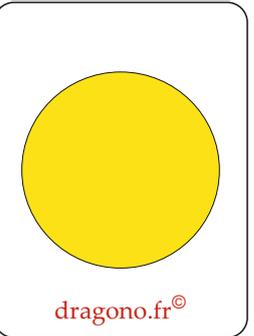
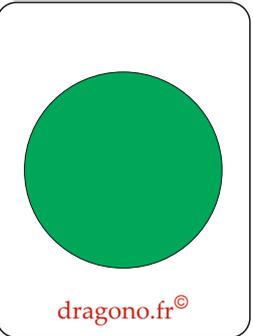
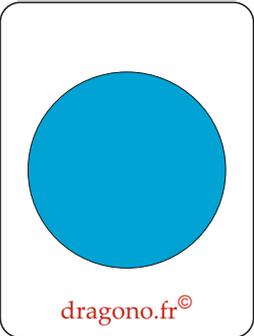
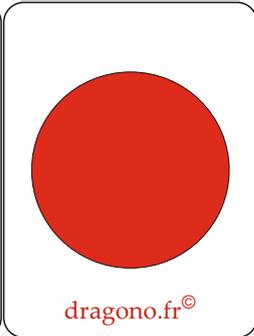
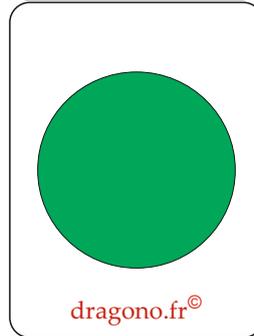
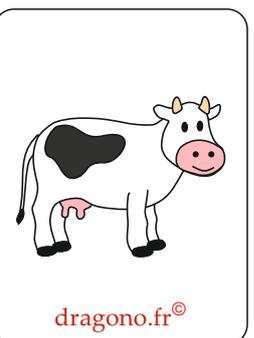
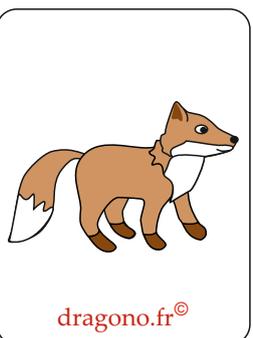
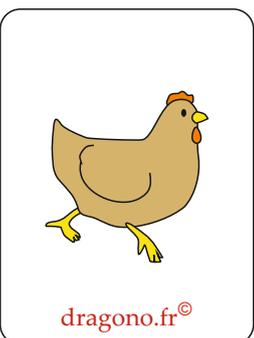
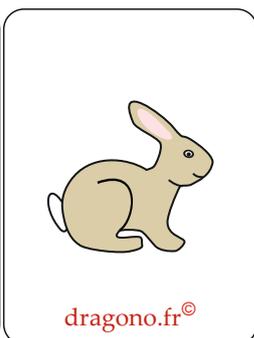
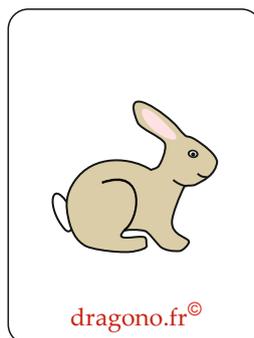
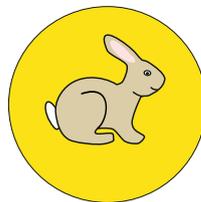
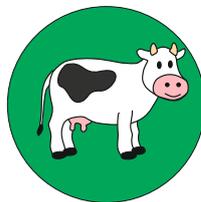
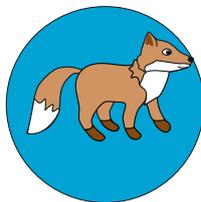
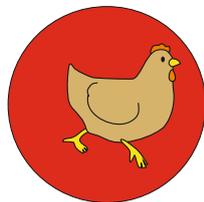


## Pastilles

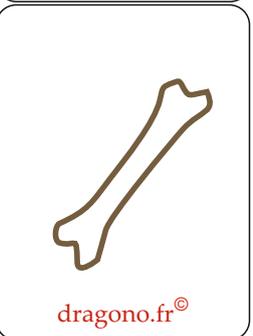
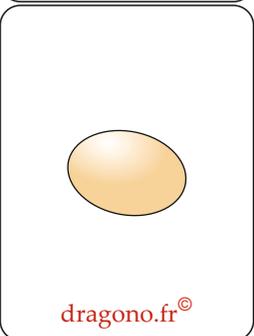
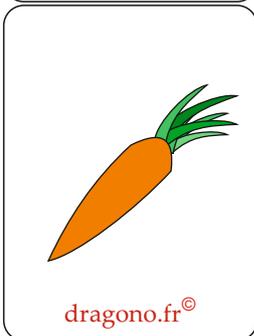
à coller sur des capsules  
de bouteilles d'eau



A imprimer  
sur du papier  
épais  
environ 160 gr



## Cartes



## Facultatif !

Si vous souhaitez obtenir un jeu plus joli,  
vous pouvez imprimer le dos des cartes.

---

La page suivante permet d'imprimer  
le dos des cartes.

---

Remettez, dans l'imprimante,  
la feuille où sont imprimées les cartes.

Assurez-vous de remettre la feuille de façon  
à imprimer la face vierge des cartes

---

Imprimez la page 4

