

BUT DU JEU

Le loup veut jouer avec les animaux de la ferme, mais il sait qu'ils ont peur de lui. Il a donc enfilé ses nouveaux onesies 'animaux de la ferme' pour les tromper... Repère les bonnes combinaisons, sois le premier à faire le bon cri d'animal et collecte le plus de cartes pour gagner.

MISE EN PLACE

- Mélange les 78 cartes face cachée et place 1 carte face visible au centre de la table. Cette carte constituera l'une des 2 piles de jeu. Si c'est une carte loup, replace-la au milieu de la pioche et retourne une nouvelle carte.
- Distribue toutes les cartes restantes (plus ou moins) équitablement entre tous les joueurs.
- Place ta pile de cartes face cachée devant toi.

JOUER & S'ADAPTER

Le joueur à gauche du donneur commence en retournant la carte du dessus de sa pile face visible à côté de la carte déjà visible sur la table. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant la partie, il doit toujours y avoir 2 piles face visible, donc si une pile est vide (après avoir remporté des cartes), tu dois jouer là en premier. Sinon, les joueurs peuvent choisir sur quelle pile retourner leurs cartes.

NOTES Veille à retourner la carte vers l'extérieur afin que tous les joueurs la voient en même temps.



BONNES COMBINAISONS

Après qu'une nouvelle carte est retournée, tous les joueurs cherchent des combinaisons entre les 2 piles. Pour gagner des cartes, tu dois être le premier à poser ta main sur l'une des piles tout en faisant le bon bruit !



MÊME ANIMAL

Si les 2 cartes visibles montrent le même animal de la ferme (peu importe si le fond est jour ou nuit), fais le cri de cet animal et remporte toutes les cartes de la pile que tu as touchée !



SOMME = 7

Si la somme des nombres des 2 cartes est égale à 7, crie 'AOOOUUH !' (cri du loup) et remporte toutes les cartes de la pile que tu as touchée !

NOTES

- Si le même animal est visible ET que la somme des nombres des 2 cartes est égale à 7, tu DOIS crier 'AOOOUUH !' pour gagner toutes les cartes de la pile que tu as touchée !
- Si 2 joueurs touchent simultanément la même pile, le joueur qui fait le bon son en premier remporte toutes les cartes de cette pile.
- Si 2 joueurs touchent simultanément des piles différentes et font le bon son, ils remportent chacun la pile qu'ils ont touchée, moins 1 carte qui doit rester sur chaque pile de jeu (mais ces cartes n'ont pas encore d'effet de combinaison).
- Lorsque tu gagnes des cartes, place-les en une pile face visible devant toi.
- Si un joueur n'a plus de cartes à retourner, donne-lui des cartes ou passe simplement son tour.
- Si un joueur fait une erreur, il doit distribuer toutes les cartes de la pile qu'il a touchée dans le sens des aiguilles d'une montre à tous les autres joueurs, qui les ajoutent à leur pile de cartes gagnées.

CARTES LOUP

Si une carte loup est retournée, tu dois être le premier à poser ta main sur la carte loup tout en faisant le bon son !

- Si la carte visible sur l'autre pile est une carte JOUR, les animaux reconnaissent le loup. Dans ce cas, crie 'AOOOUUH !' et remporte toutes les cartes de la pile du loup !
- Si la carte visible sur l'autre pile est une carte NUIT, les animaux ne reconnaissent pas le loup. Dans ce cas, fais le cri de l'animal dont le loup porte le onesie et remporte toutes les cartes de la pile du loup !

CARTE JOUR



CARTE NUIT



FIN DU JEU - LE GAGNANT !

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'il n'y a plus de combinaisons possibles. Chaque joueur compte alors ses cartes gagnées.

Le joueur qui a collecté le plus de cartes, remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes loup gagne. Sinon, il y a égalité.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ !

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



TACTICAL
CARD
GAMES



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
POCHE



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW