



## DIERENKWARTET

### Doel van het spel

Elke speler moet proberen om zoveel mogelijk kwartetten te verzamelen. Een kwartet bestaat altijd uit 4 kaarten. Wie aan het einde van het spel de meeste kwartetten heeft, is de winnaar.

### Voorbereiding

Schud alle kaarten goed door elkaar en geef elke speler evenveel kaarten. (Bij twee spelers krijgt elke speler 10 kaarten. De kaarten die overblijven worden omgekeerd op een stapel in het midden van de tafel gelegd.)

### Het spel

De jongste speler begint en vraagt een kaart, die hij nodig heeft om een kwartet te vormen, aan een speler naar keuze. Als de gevraagde speler de kaart heeft, moet hij die afgeven. De vrager blijft dan aan de beurt en mag net zo lang kaarten aan de andere spelers vragen tot een gevraagde speler de kaart niet heeft. Dan is de speler links van hem aan de beurt. (In geval van slechts 2 spelers: als de gevraagde speler de kaart niet heeft, moet de vrager een kaart van de stapel nemen. Dan is de andere speler aan de beurt.) Zodra een speler een kwartet heeft, legt hij dit open voor zich neer op tafel.

**Speciale kaart** 'Bumba en zijn vriendjes': de speler die op het einde van het spel deze 4 kaarten bezit, mag kiezen welk dierengeluid de andere spelers moeten nabootsen!

**Extra:** om het extra leuk te maken, vraag je niet naar de diersoort die je nodig hebt, maar doe je het geluid van het diertje na. Miauw, knor, blaf, hinnik, piep, kwaak, mekker of loei je kwartet bij elkaar!

### Einde van het spel

De speler die aan het einde de meeste kwartetten voor zich heeft liggen, is de winnaar. Bij een gelijk aantal kwartetten zijn er meerdere winnaars.



Creation: Jan Mallard

MEBU00005450

© & ® Studio 100

Studio 100 - Halfstraat 80 - 2627 Schelle - Belgium



## QUARTET D'ANIMAUX

### Objectif du jeu

Chaque joueur doit essayer de collecter autant de quartets que possible. Un quartet se compose toujours de 4 cartes. Celui qui a le plus de quartets à la fin du jeu est le gagnant.

### Préparation

Mélangez bien toutes les cartes et donnez à chaque joueur un nombre égal de cartes. (En cas de deux joueurs, chaque joueur reçoit 10 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée en pile au milieu de la table.)

### Le jeu

Le joueur le plus jeune commence et demande une carte dont il a besoin pour former un quartet à un joueur de son choix. Si le joueur interrogé possède la carte, il doit la remettre. Le joueur qui a fait la demande continue son tour et peut demander des cartes aux autres joueurs jusqu'à ce qu'un joueur interrogé n'ait pas la carte demandée. Dans ce cas, le joueur qui a fait la demande doit prendre une carte de la pile, et c'est le joueur à sa gauche qui joue ensuite. (En cas de seulement 2 joueurs : si le joueur interrogé n'a pas la carte, le demandeur doit prendre une carte de la pile. Alors c'est à l'autre joueur de jouer.) Dès qu'un joueur forme un quartet, il le place devant lui sur la table.

**Carte spéciale "Bumba et ses amis"** : le joueur qui possède ces 4 cartes à la fin du jeu peut choisir quel son d'animal les autres joueurs doivent imiter !

**Extra** : pour rendre les choses encore plus amusantes, au lieu de demander la spèce animale dont vous avez besoin, imitez le son de l'animal. Miaou, grogne, aboie, hennis, pépie, coasse, bêle ou meugle pour former ton quartet !

### Fin du jeu

Le joueur qui a le plus de quartets devant lui à la fin est le gagnant. En cas d'égalité, il peut y avoir plusieurs gagnants.