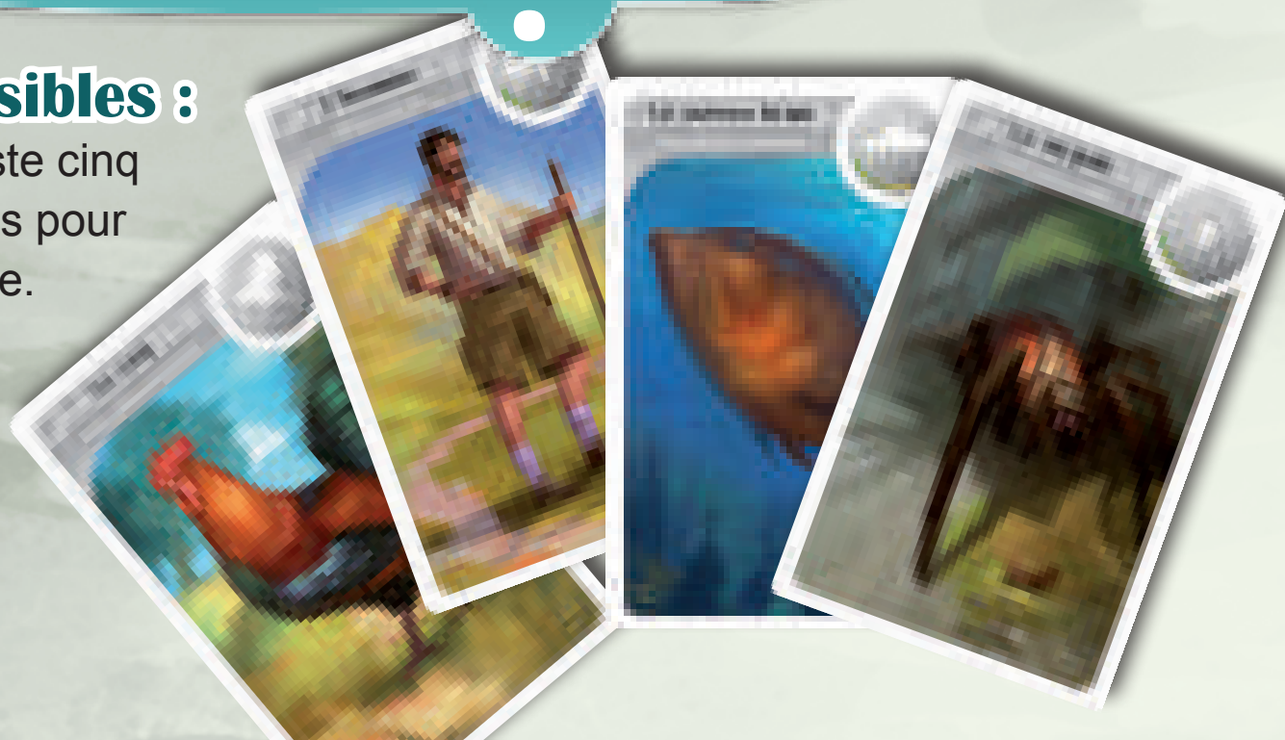
COMMENT JOUER ?

- Le premier joueur à être seul dans un tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.
- A chaque fois que c'est à son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes à la bonne place.
- S'il échoue, il range la carte dans la boîte et doit en piocher une autre.



Emplacements possibles :

dans cet exemple, il existe cinq emplacements possibles pour positionner l'homme.



Matériel

110 cartes, avec au recto de chacune, le nom d'un animal et son illustration et, au verso, ces mêmes informations plus les caractéristiques de l'animal.

1. **Nom commun.**
2. **Nom scientifique.**
3. **Dessin.**
4. **Famille.**
5. **Niveau de risque d'extinction,** (Lorsqu'il n'y a pas de jauge, c'est qu'il n'existe pas assez de données pour l'évaluer).
6. **Caractéristiques.**



FACE RECTO



FACE «CARACTERISTIQUES»

Les familles d'animaux



Les amphibiens



Les mammifères marins



Les arachnides



Les crustacés



Les mollusques



Les oiseaux



Les insectes



Les poissons



Les mammifères



Les reptiles

Détails sur les caractéristiques



La taille moyenne : il s'agit de la taille moyenne des animaux sans la queue, sauf pour les reptiles pour lesquels la queue est prise en compte. Concernant les oiseaux, la mesure retenue correspond à la taille des pattes à la tête et non l'envergure des ailes. La taille est exprimée en millimètres (mm), centimètres (cm) et mètres (m).



Le poids moyen : il s'agit du poids moyen des animaux. Le poids est exprimé en grammes (g), kilogrammes (kg) et tonnes (t).



La durée de vie moyenne : il s'agit de la durée de vie moyenne des animaux. La durée de vie est exprimée en jours (j.), mois et années.

But du jeu

Être seul à ne plus avoir de carte.

Installation

1 Les joueurs s'installent autour de la table.

2 Ils choisissent ensemble qui sera le premier joueur et avec quelle caractéristique sera jouée la partie (taille, poids ou durée de vie).

3 On mélange les cartes.

4 Chaque joueur reçoit, **face « caractéristiques » cachée**, quatre cartes. **Il ne doit en aucun cas en consulter le verso** (la face « caractéristiques »). Cependant les joueurs sont libres de s'accorder sur le nombre de cartes à distribuer en fonction de leur expérience du jeu.

5 On laisse le paquet de cartes sur la table, **faces « caractéristiques » cachées**.

6 On pose au centre de la table la première carte du paquet (appelée plus tard carte initiale) en la retournant **face « caractéristiques » visible**. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.

7 Vous pouvez commencer à jouer !



1. **Premier joueur**
2. **Aire de jeu**
3. **Carte initiale**
4. **Paquet de cartes**
5. **Cartes distribuées aux joueurs**

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale :

- S'il estime que la caractéristique de l'animal sur sa carte est inférieure à celle de l'animal sur la carte initiale, il pose sa carte à la gauche de cette dernière.

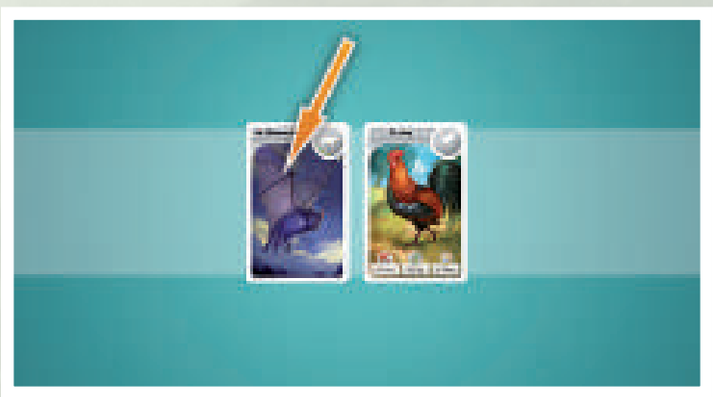
- S'il estime que la caractéristique de l'animal sur sa carte est supérieure à celle de l'animal sur la carte initiale il pose sa carte à la droite de cette dernière.

Une fois posée, le joueur retourne sa carte face « caractéristiques » visible, afin de vérifier que la valeur de sa caractéristique correspond bien à la position qu'elle occupe dans la ligne :

- Si la carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « caractéristiques » visible.

- Si la carte est mal placée, on la range dans la boîte. Le joueur doit alors piocher la première carte du paquet et la placer devant lui face « caractéristiques » cachée, avec ses autres cartes.

Tour du premier joueur



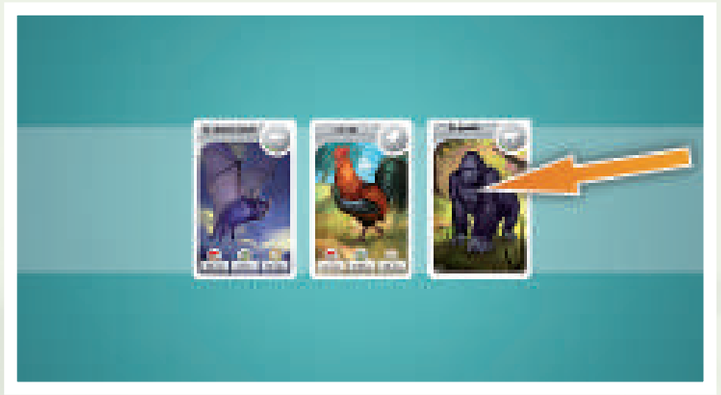
C’est ensuite au second joueur (le joueur directement à la gauche du premier) de jouer.

- Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a alors le choix entre trois places pour poser l’une de ses cartes : à la gauche des deux cartes déjà posées, à leur droite, ou entre les deux.

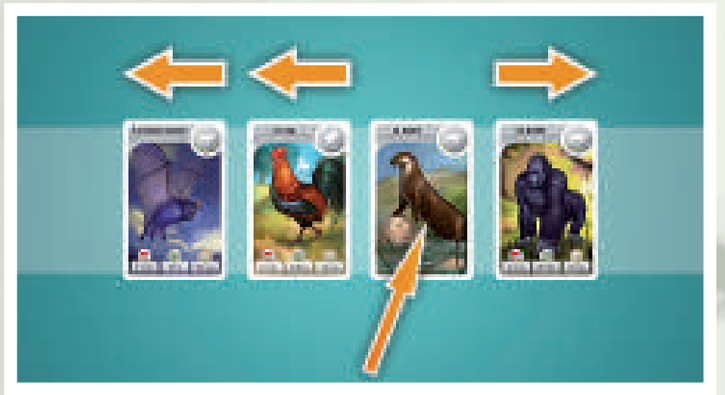
- Si le premier joueur a mal placé sa carte, le deuxième joueur n’a alors le choix qu’entre deux places (à la droite ou à la gauche de la carte initiale).

- Si le deuxième joueur place bien sa carte à son tour, elle reste ainsi, face « caractéristiques » visible. On réaménage alors simplement la ligne de façon à ce qu’il reste un espace entre chaque carte.

Tour du second joueur



Tour du troisième joueur



C’est maintenant au troisième joueur de jouer.

- Si les deux joueurs avant lui ont bien placé leur carte, il a maintenant le choix entre quatre places.

- Et ainsi de suite…

Fin de partie et victoire

Si un joueur est seul à poser correctement sa dernière carte au cours d’un tour de jeu, il est immédiatement déclaré vainqueur.
Si plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, ils restent en jeu et les autres sont éliminés. Les joueurs restés en jeu reçoivent chacun une carte du paquet avec laquelle ils continueront à jouer jusqu’à ce qu’il n’y ait qu’un seul joueur à poser correctement sa carte.

Cas particulier

Au cours de la partie, il se peut qu’un joueur ait à placer une carte avec la même valeur de caractéristique qu’une carte déjà posée. Dans ce cas, les deux cartes doivent être placées côte à côte, sans souci d’ordre.



Crédits

Auteur : Frédéric Henry
Illustrateur : Gaël Lannurien
Recherches encyclopédiques : Guillaume Blossier

Cardline Animaux est un jeu coédité par Asmodee et Bombyx.
©Asmodee/Bombyx 2012 - Tous droits réservés