

ALPHA ANIMALS™

RÈGLE DU JEU



*M*erci d'avoir acheté le jeu *Alpha Animals™*. Nous espérons que vous vous amuserez bien avec votre famille et vos amis.

Le temps de réponse n'est pas fixé, mais si vous souhaitez le limiter, nous vous suggérons 15 secondes.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à arriver sur la dernière case en déplaçant son pion sur les lettres de l'alphabet.

Alpha Animals Classique

C'est le plus jeune joueur qui commence. On passe ensuite au joueur assis à sa gauche. Puis c'est au tour de la personne assise à sa gauche et ainsi de suite.

POUR SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU DE JEU

Posez votre pion sur la case «A» et jetez le dé. Selon le chiffre indiqué, vous devez suivre les indications inscrites dans la marge du plateau de jeu.

- | | |
|-----------------------|--|
| 1 Nommez un mammifère | 4 Nommez un reptile ou amphibien |
| 2 Nommez un poisson | 5 Nommez un insecte, une araignée ou un crustacé |
| 3 Nommez un oiseau | 6 Nommez n'importe quel animal |

Par exemple, si vous faites un « 1 », vous devez nommer un mammifère commençant par un « A ». Si vous donnez une bonne réponse, par exemple « antilope », continuez à déplacer votre pion jusque sur la lettre « B » et lancez à nouveau le dé. Si vous faites un « 3 », vous devez nommer un oiseau commençant par « B », par exemple « buse » et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à ce que vous ne puissiez plus donner de réponse correcte et vous perdez alors votre tour; ou bien jusqu'à ce que vous arriviez sur une case « Carte Tigre ». Si vous arrivez sur une case « Carte Tigre », vous devez suivre les instructions ci-dessous et vous perdez ensuite votre tour. C'est alors le tour du joueur suivant qui commence par déplacer son pion sur la lettre « A », lance le dé et continue à jouer comme décrit précédemment.

L'une des caractéristiques du jeu est les cases « Carte Tigre ». La première se trouve après la lettre « CD ». Lorsque vous avez répondu correctement à la question « CD », vous vous placez sur la case « Carte Tigre ». **Le joueur à votre gauche choisit la carte pour vous.** S'il s'agit d'une carte à questions, la personne qui l'a choisie doit vous demander si vous souhaitez répondre à la première question ou à la deuxième. Si vous choisissez la première question et que vous y répondez correctement, vous avancez d'une case. Si vous choisissez la deuxième question et que vous y répondez correctement, vous avancez de deux cases. Cependant, une réponse incorrecte vous fera reculer d'une ou deux cases selon la question choisie!

Si la carte ne comporte pas de question, on doit vous la donner et vous devez suivre les instructions. Un plus (+) ou un moins (-) vous indiquera de combien de cases vous devez avancer ou reculer. Que vous avanciez ou que vous reculiez, vous perdez ensuite votre tour.

Certaines cases ont plus d'une lettre de l'alphabet. Vous pouvez alors utiliser n'importe quelle lettre inscrite dans cette case.

Les répétitions ne sont pas permises. Une réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours du jeu.

VARIANTES DU JEU

Limites de temps: les joueurs doivent répondre en moins de 15 secondes.

Questions: les joueurs de plus de 18 ans doivent répondre correctement aux deux questions avant de pouvoir avancer d'une case. S'ils donnent une mauvaise réponse, ils doivent reculer de deux cases.

LES ENFANTS PLUS JEUNES (5-7 ANS), PEUVENT JOUER AU JEU DU "PETIT TIGRE"

Les mêmes règles s'appliquent, sauf qu'on joue sans catégorie.

Par exemple, les joueurs plus jeunes nomment simplement n'importe quel animal dont le nom commence par la lettre « A ».

S'il donne une bonne réponse, il avance à la case « B » et s'il nomme un animal qui commence par la lettre « B », il continue à jouer jusqu'à ce qu'il se trouve sur la case « Carte Tigre » et là, il nomme simplement n'importe quel animal qui n'a pas encore été nommé. C'est alors au tour du joueur suivant.

S'il ne peut pas donner de réponse correcte, il perd son tour et doit attendre le prochain.

Si les plus jeunes jouent à ce niveau au même temps que les adultes font une partie classique, les participants se retrouvent à égalité et toute la famille peut s'amuser.

Bonne chance!

ALPHA
ANIMALS
A-Z

Reportez-vous à la liste suivante pour éviter toute discussion, étudiez-la bien avant de commencer le jeu ou lisez-la simplement pour le plaisir. Elle ne recouvre pas l'ensemble des animaux de l'univers, car il faudrait pour cela de nombreuses encyclopédies! Nous y avons inclus des noms familiers, mais aussi certains auxquels nous n'avons pas pu résister tels le chirurgien, le capitaine ou L'orytréope.

MAMMIFÈRES

- L'addax
- L'alpaga
- L'antilope
- L'autruche
- Le babouin
- La baleine
- Le bison
- Le blaireau
- Le bouquetin
- Le buffle
- Le cachalot
- Le castor
- Le cerf
- Le chameau
- Le chamois
- Le chat
- Le chauve-souris
- Le cheval
- La chèvre
- Le chevreuil
- Le chien
- Le chimpanzé
- Le cobaye
- Le daim
- Le dauphin
- Le dingo
- Le dromadaire
- L'échidné
- L'écureuil
- L'élan
- L'éléphant
- Le fennec
- Le fourmilier
- La gazelle
- Le gibbon
- La girafe
- Le hamster
- Le gorille
- Le guépard
- Le hamster
- Le hérisson
- L'hermine
- L'hippopotame
- La hyène
- L'impala
- Le jaguar
- Le kangourou
- Le koala
- Le lama
- Le lapin
- Le lémur
- Le léopard
- Le lièvre
- Le lion
- Le loris
- Le loup
- La loutre
- Le lynx
- Le macaque
- Le magot
- Le mouton

- Le mandrill
- La marmotte
- La martre
- Le morse
- Le mouflon
- Le mulot
- Le muscardin
- Le narval
- Le nyctipithèque
- L'okapi
- L'onagre
- L'opossum
- L'orang-outan
- L'ornithorynque
- L'orque
- L'orytréope
- L'oryx
- L'otarie
- Le ouistiti
- L'ours
- Le panda
- La panthère
- Le paresseux
- Le petit-gris
- Le phoque
- Le porc-épic
- Le puma
- Le renard
- Le renne
- Le rhinocéros
- Le sanglier
- Le serval
- Le singe
- La souris
- Le tapir
- Le tatou
- La taupe
- Le tigre
- L'unau
- Le veau marin
- Le wallaby
- Le wapiti
- Le yack
- Le zèbre
- Le zébu
- La zibeline

POISSONS

- L'aiguillat
- L'alose
- L'anchois
- L'anguille
- La baliste
- Le bar
- Le barracuda
- La baudroie
- La bouvière
- Le brochet
- Le capitaine
- La carpe
- Le chabot
- Le chevaine

- Le chirurgien
- Le congre
- La donzelle
- La dorade
- La dragonnet
- L'éperlan
- L'épinoche
- L'espadon
- L'exocet
- Le flétan
- La gambusie
- Le gardon
- Le goujon
- La grémille
- La gymnote
- Le hareng
- L'hippocampe
- L'ide
- Le lieu
- La loche franche
- La lotte
- Le maquereau
- Le merlan
- Le meunier
- La morue
- La murène
- Le nase
- L'omble chevalier
- L'ombre
- L'orphie
- La perche
- Le piranha
- Le poisson-chat
- La plie
- La raie
- La rascasse
- Le requin
- Le rouget
- La roussette
- Le saumon
- La sardine
- Le saurel
- Le scare
- Le silure
- La sole
- Le tadorne
- La tanche
- Le tarpon
- Le thon
- Le triton
- La truite
- Le turbot
- Le vairon
- La vandoise

OISEAUX

- L'agami
- L'aigle
- L'aigrette
- L'albatros
- L'alouette
- L'ange

- L'autruche
- La barge
- La bécasse
- Le bec-fin
- La bergeronnette
- Le bouvreuil
- Le bruant
- La buse
- Le canard
- Le chardonneret
- Le choucas
- La chouette
- La cigogne
- Le colibri
- La colombe
- Le condor
- Le coq
- Le corbeau
- Le cormoran
- La corneille
- Le coucou
- Le cygne
- Le dindon
- Le dronte
- L'émeu
- L'engoulevent
- L'étourneau
- Le faisan
- Le faucon
- La fauvette
- Le flamand
- La foulque
- La frégate
- Le geai
- Le gobe-mouche
- Le goéland
- Le grèbe
- La grive
- La grue
- Le héron
- Le hibou
- L'hirondelle
- La huppe
- L'ibis
- Le jacana
- Le jacquot
- Le jaseur
- Le kookaburra
- Le kiwi
- Le loriot
- Le macareux
- Le martin-pêcheur
- Le martin
- Le ménure
- Le merle
- Le mésange
- Le milan
- Le moineau
- La mouette
- La nette rousse
- L'oie
- L'ombrette

- L'outarde
- Le paon
- Le pélican
- La perdrix
- Le perroquet
- La perruche
- Le pic
- La pie
- Le pigeon
- Le pinson
- Le pintade
- La poule d'eau
- Le rossignol
- Le rouge-gorge
- Le serin
- La spatule
- Le tétras-lyre
- Le tourne-pierre
- Le toucan
- Le troglodyte
- Le vanneau
- Le vautour
- Le verdier

REPTILES ET AMPHIBIENS

- L'aéto-saure
- L'alligator
- L'anaconda
- L'aspic
- Le basilic
- Le boa constrictor
- Le caméléon
- La caouanne
- Le cobra
- La couleuvre
- Le crapaud
- Le crapaud accoucheur
- Le crocodile
- Le crotale
- Le dragon de Komodo
- L'élaphe
- L'esculape
- Le gavial
- Le gecko
- La grenouille
- L'hétérodon
- L'iguane
- Le lézard
- La loutre de mer
- Le mamba
- La méduse
- Le naja
- L'ornithorynque
- L'orvet fragile
- Le pélobate brun
- Le python
- La rainette
- La salamandre
- Le sonneur à ventre jaune

- La tarente
- Le triton
- La tortue
- Le varan du Nil
- La vipère
- Le zonure

INSECTES, ARAIGNÉES ET CRUSTACÉS

- L'abeille
- L'amphiprion
- L'araignée
- La belladone
- Le bernard -l'ermite
- Le bourdon
- Le cerf-volant
- Le citron de mer
- La coccinelle
- La courtilière
- Le crabe
- La crevette
- Le criquet
- Le demi-deuil
- La demoiselle
- Le doryphore
- L'écrevisse
- La fourmi
- Le grillon
- La guêpe
- Le hanneton
- L'hespérie
- L'hétéroptère
- Le homard
- L'hydrophile
- Le lampyre
- La libellule
- La mante religieuse
- Le mille-pattes
- La mouche
- Le moustique
- Le paon du jour
- Le papillon
- La phrygane
- La piéride
- Le porte-queue
- La sauterelle
- Le scarabée
- Le scorpion
- La tarente
- La tipule
- La tique
- La tortue
- Le ver de terre
- Le ver luisant
- Le vulcain
- Le xylocope
- La zygène de la

ALPHA ANIMALS™

SPIELREGELN



*Vielen Dank für den Kauf
unseres Alpha Animals™
Spieles. Wir wünschen viel Spaß
beim Spielen mit der Familie und
Freunden.*

*Es gibt kein Zeitlimit für die
Beantwortung der Fragen.
Wir würden 15 Sekunden
vorschlagen.*

ZIEL DES SPIELES

Ziel beider Spielvarianten ist es, als Erster das Ziel zu erreichen, indem man seine Spielfigur den Buchstaben des Alphabetes entlang bewegt.

Alpha Animals Classic

Grundregel – Der jüngste Mitspieler beginnt. Die Person an seiner linken Seite ist als nächste am Zug u.s.w.

SPIELVERLAUF

Du stellst deine Spielfigur auf den Buchstaben "A" und würfelst. Deiner gewürfelten Zahl entsprechend mußt du die Anweisungen am Rand des Spielbrettes einhalten:

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Name eines Säugetiers | 4. Name eines Reptils oder einer Amphibie |
| 2. Name eines Fisches | 5. Name eines Insekts, einer Spinne oder eines Schalentieres |
| 3. Name eines Vogels | 6. Name irgendeines Tieres |

Beispiel

Angenommen du würfelst eine "1", dann mußt du den Namen eines Säugetiers sagen, der mit dem Buchstaben "A" beginnt. Hast du eine richtige Antwort gegeben, z.B. "Antilope", dann darfst du deine Spielfigur auf den Buchstaben "B" stellen und noch einmal würfeln. Würfelst du nun eine "3", mußt du den Namen eines Vogels mit "B", nennen: z.B. "Bussard" u.s.w. Du bist solange am Zug, bis du eine falsche Antwort gegeben hast oder du auf ein **Tiger**-Feld kommst.

Wenn du ein **Tiger**-Feld erreichst, mußt du den Anweisungen folgen, die im nächsten Absatz beschrieben werden, und dann ist dein Spielzug diesmal beendet. Jetzt kann der nächste Spieler beginnen, indem er seine Spielfigur auf den Buchstaben "A" stellt und wie oben beschrieben anfängt.

Tiger-Felder

Die Besonderheit dieses Spieles sind die Tiger-Felder. Das erste Feld kommt nach den Buchstaben "CD". Nachdem du Frage "CD" richtig beantwortet hast, erreichst du das erste **Tiger**-Feld. Dein linker Mitspieler zieht eine Karte für dich. Ist diese Karte eine Fragekarte, wird er dich fragen, ob du die untere oder obere Frage beantworten möchtest. Hast du dich für die obere Frage entschieden und beantwortest diese richtig, darfst du 1 Feld vorwärtsgehen. Hast du die untere Frage gewählt und richtig beantwortet, darfst du 2 Felder vorwärtsgehen. Mit einer falschen Antwort gehst du dementsprechend 1 oder 2 Felder zurück.

Ist auf der Karte keine Frage, muß die Karte dir gegeben werden, und du mußt den entsprechenden Anweisungen folgen. Die Anzahl der Felder, die du entweder vorwärts- oder rückwärtsgehen mußt, ist dir mit einem Plus (+) oder Minus (-) angezeigt. Dein Spielzug ist demit beendet.

Einige Felder haben mehr als einen Buchstaben, du kannst dir einen davon auswählen. Wiederholungen sind nicht erlaubt. Jeder Begriff aus dem Tierreich darf nur einmal im ganzen Spiel genannt werden.

SPIELVARIANTE

Zeitlimit: Jeder Spieler muß innerhalb von 15 Sekunden antworten.

Fragekarten: Mitspieler über 18 Jahren müssen beide Fragen auf der Karte richtig beantworten, um 1 Feld weitergehen zu dürfen. Wird eine Frage falsch beantwortet, muß dieser Spieler 2 Felder zurück.

KLEINERE KINDER (5 BIS 7 JAHRE), KÖNNEN "JUNGER TIGER" SPIELEN

Es gelten dieselben Spielregeln, außer daß nicht nach Kategorien unterschieden wird.

Ein jüngerer Mitspieler kann zum Beispiel irgendein Tier nennen, das mit "A" beginnt. Wenn du ein solches Tier genannt hast, kommst du zum Buchstaben "B", wo du irgendein Tier, das mit "B" beginnt, nennen mußt. Das geht so weiter, bis du auf ein Tiger-Feld kommst. Jetzt kannst du irgendein Tier nennen, das noch nicht genannt worden ist. Dein Spielzug ist für diesmal zu Ende.

Wenn du unterwegs steckenbleibst, weil du eine Frage nicht beantworten kannst, mußt du warten, bis du wieder an der Reihe bist. Dann kannst du wieder vorrücken, indem du den Buchstaben entsprechende Tiernamen nennst..

Jüngere Mitspieler können auf dieser Stufe spielen, während die größeren nach den Regeln von "Alpha Animals Classic" wettelfern. Auf diese Weise kann die ganze Familie zusammen spielen!

Viel Spaß!

ALPHA ANIMALS A-Z

Benutzen Sie die folgenden Listen, um bestehende Zweifel auszuräumen sich auf ein Spiel vorzubereiten, oder lesen Sie sie einfach nur zu Ihrem Spaß. Diese Listen beinhalten nicht alle Tierarten des Universums. Das würden viele Enzyklopädien füllen! Wir haben für unsere Listen sowohl vertraute Tierarten ausgewählt, als auch weniger bekannte wie die Blicke, das Neunauge oder den Zebu.

SÄUGETIERE

der Affe
der Ameisenbär
die Antilope
der Bär
der Biber
der Bison
der Braunbär
der Büffel
der Chinchilla
der Collie
der Dachs
der Damhirsch
der Delphin
das Eichhörnchen
der Eisbär
der Elch
der Elefant
der Erdferkel
der Esel
die Feldmaus
die Fledermaus
der Flughund
der Fuchs
die Gazelle
der Gepard
der Gibbon
die Giraffe
das Gnu
der Gorilla
der Hamster
der Hase
das Hermelin
der Hirsch
der Hund
die Hyäne
der Igel
der Impala
der Jaguar
das Kamel
das Känguruh
das Kaninchen
der Karibu
die Katze
der Koalabär
die Kuh
das Lama
der Lemur
der Leopard
der Löwe
der Luchs
der Maulwurf
die Maus
das Meerschweinchen
das Nashorn
das Opossum
der Orang-Utan
der Otter

der Panther
das Pferd
das Pony
der Puma
die Ratte
das Reh
das Rentier
die Robbe
der Rottweiler
das Schaf
der Schimpanse
das Schwein
das Stachelschwein
der Tiger
der Vampir
das Vikunja
der Wal
das Walross
der Wasserbüffel
das Wiesel
der Wolf
der Yak
der Zahnwal
der Zebu
das Zebra
die Ziege
der Zobel

FISCHE

der Aal
der Agone
der Anglerfisch
die Bachforelle
die Barbe
der Barsch
die Blicke
der Döbel
die Dorngrundel
der Dorsch
das Egli
die Elritze
der Fächerfisch
die Felchen
die Flunder
der Flußbarsch
die Forelle
der Goldfisch
die Groppe
der Haifisch
der Hammerhai
der Hecht
der Heilbutt
der Hering
der Kabeljau
der Karpfen
der Katzenhai
der Krake
der Lachs

der Lungenfisch
der Marlin
die Makrele
die Meeräsche
die Meergrundel
der Menschenhai
die Muräne
der Nagelrochen
die Namaycushforelle
die Nase
das Neunauge
der Pigo
der Piranha
der Rochen
die Rotzunge
der Sambesihai
die Scholle
der Schwertfisch
das Seepferd
der Stichling
der Stör
der Thunfisch
der Tintenfisch
der Tümmler
der Zander
der Zitteraal

VÖGEL

der Adler
der Albatros
die Amsel
der Austernfischer
die Backstelze
der Bienenfresser
der Brachvogel
der Buchfink
der Buntspecht
der Bussard
die Chinesische Gans
der Distelfink
die Drossel
der Eichelhäher
die Eiderente
der Eisvogel
die Elster
der Emu
die Ente
die Eule
der Falke
der Fasan
der Flamingo
die Gans
der Geier
die Goldammer
die Goldamsel
der Häher

das Huhn
der Ibis
der Kanarienvogel
der Kiwi
der Königsadler
der Kolibri
die Krähe
der Kranich
der Kuckuck
die Lachmöwe
der Leierschwanz
der Löffler
die Meise
der Milan
die Möwe
der Moorhuhn
die Nachtigall
der Nandu
der Papagei
der Paradiesvogel
der Pelikan
der Pfau
der Pinguin
der Rabe
das Rebhuhn
der Regenpfeifer
der Reiher
die Schnepfe
die Schwalbe
der Schwan
die Seemöwe
der Spatz
der Star
der Storch
der Strauß
die Taube
der Truthahn
der Tukan
der Turmfalke
die Turteltaube
der Uhu
die Wachtel
der Wanderfalke
der Wellensittich
der Zaunkönig
der Zeisig

REPTILIEN & AMPHIBIEN

die Abgottschlange
die Aeskulapnatter
der Alligator
der Axolotl
die Bergeidechse
die Blindschleiche
die Blindwühle
der Braunfrosch
das Chamäleon

die Eidechse
der Fadenmolch
der Feuersalamander
der Frosch
die Gelbbauchunke
die Glattnatter
der Kammolch
die Klapperschlange
die Kobra
die Kreuzotter
das Krokodil
die Kröte
der Laubfrosch
der Leguan
die Mamba
der Molch
die Natter
der Ochsenfrosch
der Python
die Ringelnatter
der Salamander
die Schildkröte
die Schlange
die Seeschlange
die Sumpfschildkröte
die Unke
die Viper
der Waran
der Wasserfrosch
der Wassermolch
die Zauneidechse
die Zornnatter

INSEKTEN, SPINNEN & SCHALEN- TIERE

die Ameise
die Auster
der Bärenspinner
die Biene
die Blattlaus
die Bohrrassel
der Einsiedlerkrebs
die Eintagsfliege
der Feuertefel
die Filzlaus
die Fliege
der Floh
der Flußkrebs
die Fruchtfliege
die Garnele
die Gottesanbeterin
der Grashüpfer

das Heimchen
die Heuschrecke
der Hirschkäfer
die Honigbiene
die Hummel
der Hummer
der Junikäfer
der Käfer
die Kaiserlibelle
die Kammmuschel
der Kaisernachtfalter
die Kleidermotte
die Königskrabbe
die Krabbe
der Krebs
die Krevette
die Küchenschabe
die Landkrabbe
die Languste
die Laus
die Leopardmotte
die Libelle
der Maikäfer
das Marienkäfer
die Milbe
der Mistkäfer
der Moskito
die Motte
die Mücke
der Nachtfalter
der Ohrwurm
die Pferdebremse
die Raupe
der Rankenfüßer
der Rüsselkäfer
die Sandfliege
die Schlupfwespe
der Schmetterling
die Schnake
die Seejungfer
das Silberfischchen
der Skorpion
die Spinnenkrabbe
der Spinner
der Strandfloh
die Stubenfliege
die Tarantel
der Tausendfüßler
die Tauflye
die Termite
die Vogelspinne
die Wanze
der Wasserfloh
der Wasserkäfer
die Wespe
die Winkerkrabbe
die Zecke