

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

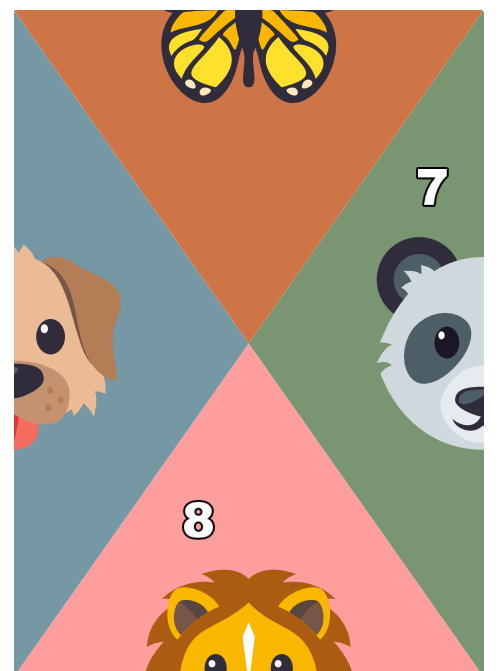
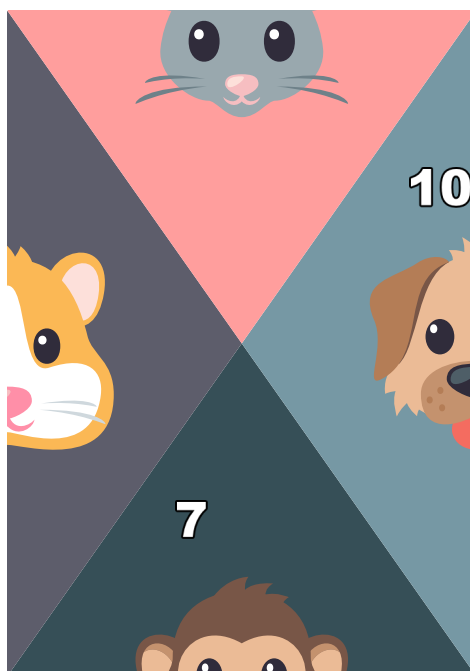
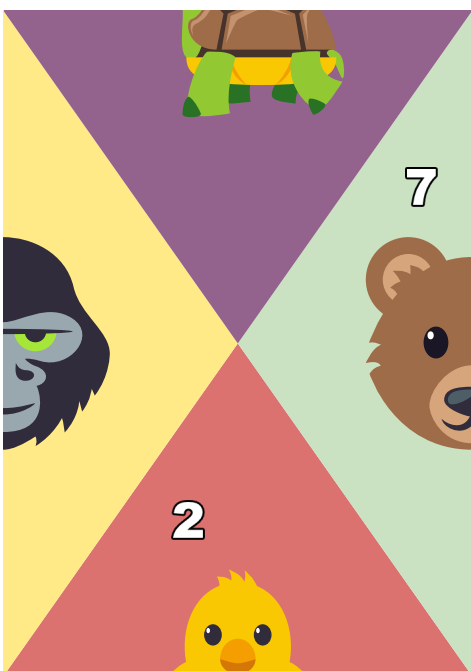
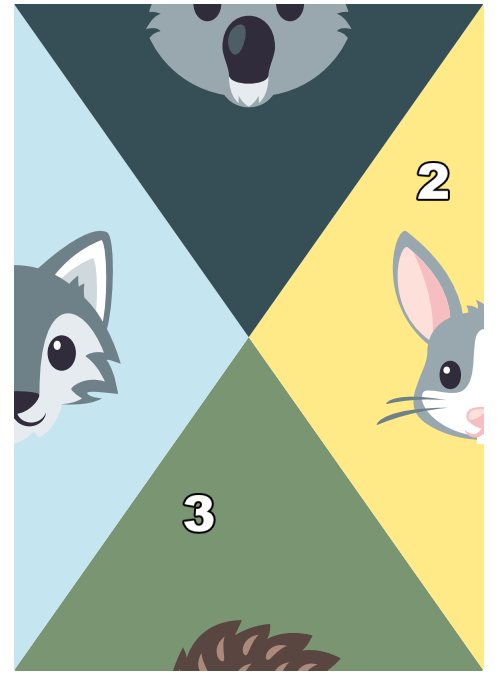
**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**



**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

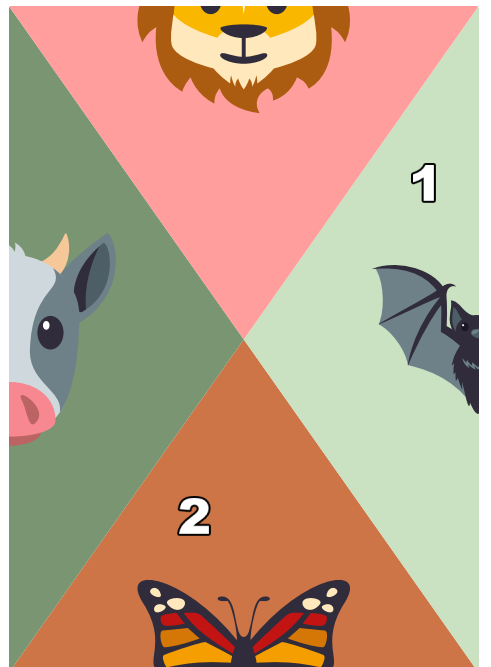
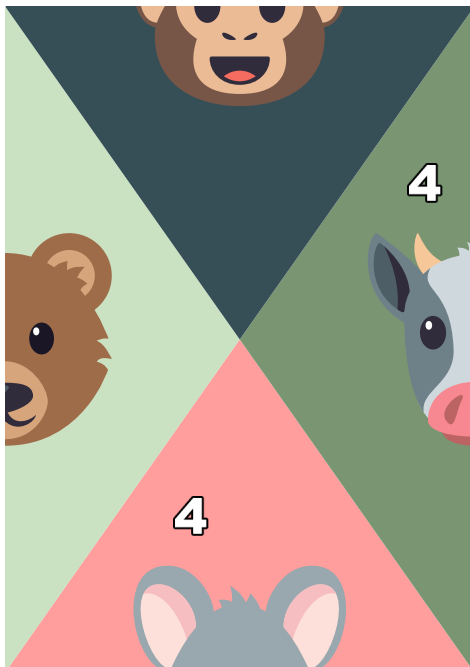
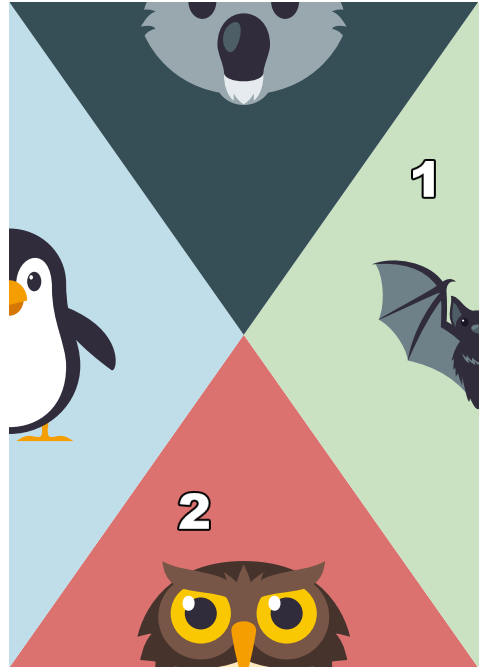
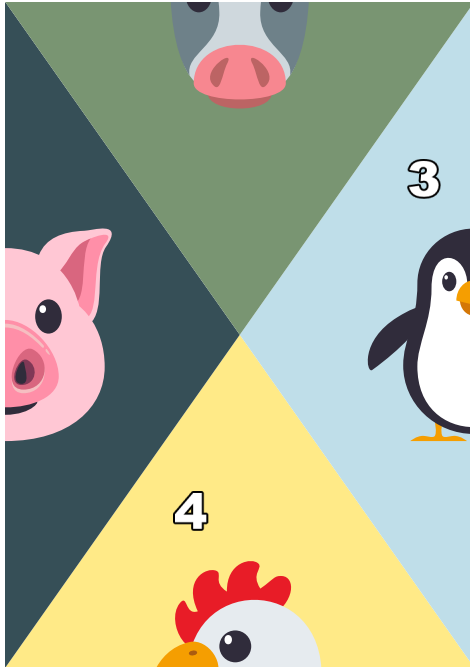
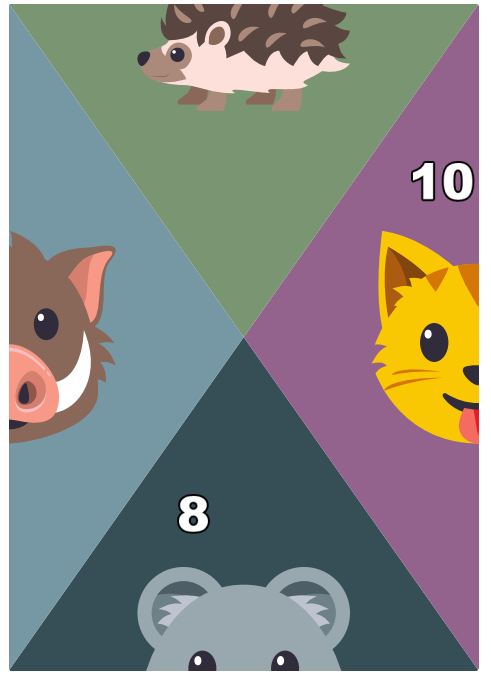
**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**



**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

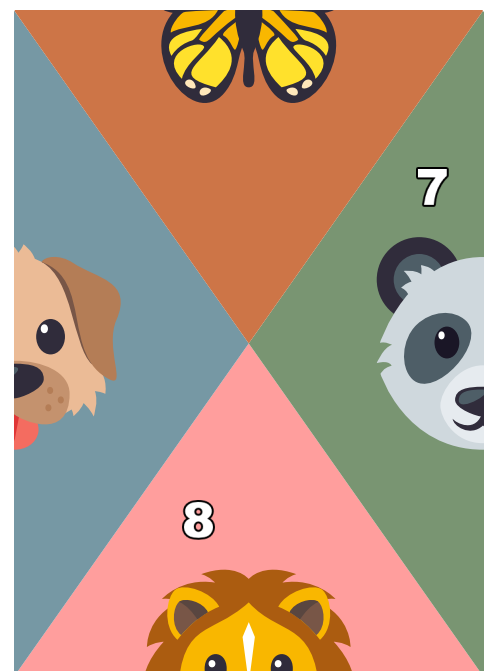
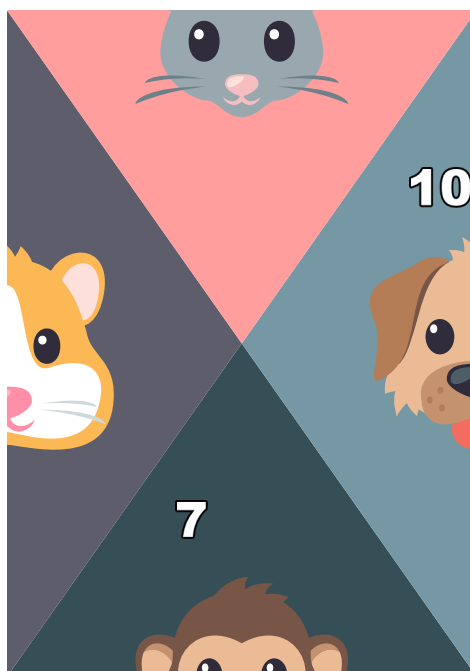
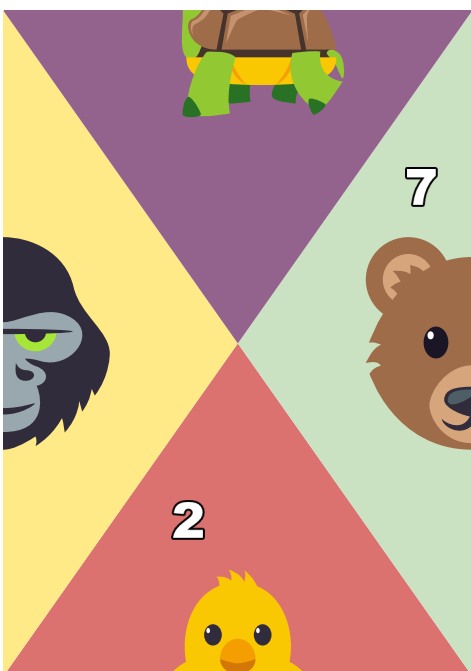
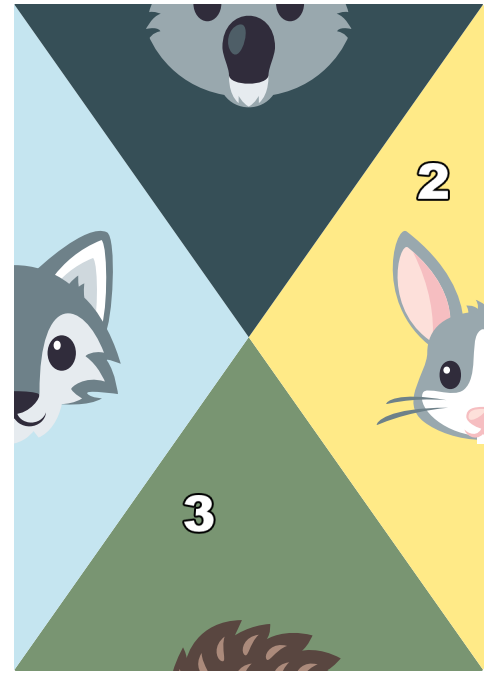
**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**



**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**

**QUADRANIMAUX**



# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant

## Contenu

36 cartes de jeu  
Règles du jeu

## But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la  
partie.

## Mise en place

Se munir d'un papier et d'un crayon.  
Installer 1 à 4 joueurs autour de la  
table.  
Placer la totalité des cartes à jouer  
face cachée afin de former une pioche.  
Retourner la première carte afin qu'elle  
soit visible et la poser au centre de la  
table.

# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant

## Déroulement 2/2

Dans le cas où la carte ne pourrait être  
jouée, elle est remise à la fin de la  
pioche.

Le tour se termine et le joueur suivant  
prend la main.

## Fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les  
cartes ont été jouées.  
Le joueur avec le plus de points  
remporte le jeu.

# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant



# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant

## Variante plus courte

Les cartes passées ne sont pas remises  
au fond de la pioche. Elles ne seront  
pas jouées à nouveau.

La partie se termine une fois les cartes  
de la pioche épuisées.

# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant

## Déroulement 1/2

Le joueur qui commence est celui qui  
est allé dans la fosse aux lions le plus  
récemment. Si personne n'y est allé ou  
en cas d'égalité, le joueur le plus jeune  
commence la partie. Par la suite, on  
jouera en suivant le sens des aiguilles  
d'une montre.

Durant son tour, le joueur doit retourner  
une carte de la pioche.

Il peut la placer sur la table si et  
seulement si un des côtés permet de  
compléter un animal déjà présent sur  
la table. Dans ce cas, le joueur  
remporte le nombre de points indiqués  
sur cet animal et l'additionne à son  
score.

# QUADRANIMAUX

Jeu éducatif pour apprendre les maths  
en s'amusant

