

WonderZoo



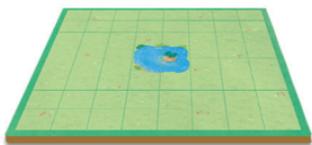
7-99
ans years
años Jahre

F GB D NL E
I P DK S RUS



WonderZoo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X4



X69



X10

X10

X10

X10



X1



X1



X1

F Règle du jeu



7+ ans



2 à 4



20 mn



Contenu : 4 plateaux terrain recto/verso. Rectos : faces faciles, versos : faces difficiles. 4 tuiles « entrée », 45 tuiles « enclos » (15 cartes vertes « herbe », 15 cartes marrons « vivarium » et 15 cartes bleues « eau »), 20 tuiles « chemin », 40 pions visiteurs (10 rouges, 10 bleus, 10 jaunes, 10 verts), 1 pion autobus, 1 sac pour les 65 cartes (enclos et chemin), 1 sac pour les pions visiteurs.

But du jeu :

Créer le plus beau zoo avec le plus de visiteurs autour de ses animaux.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend un plateau et une tuile entrée.

Les tuiles « chemin et enclos » et les pions « visiteurs » sont placés dans leurs sacs respectifs.

Les joueurs placent devant eux leur plateau (du côté de la difficulté choisie) et posent leurs tuiles « entrée » ; celles-ci doivent avoir au moins un côté adjacent avec le bord du plateau.

Le plus jeune joueur reçoit le pion bus qu'il place devant lui.

On pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs en jeu plus une. Ces tuiles sont posées au centre de la table.

Déroulement du jeu : Lors d'un tour de jeu, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui a le bus.

Chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Il choisit une tuile parmi celles posées sur la table,

- Il la pose sur son plateau suivant les règles énoncées plus loin,
- Il effectue - s'il le souhaite - l'action représentée sur cette tuile.

À la fin du tour, si aucune action n'a été effectuée avec le bus, le pion bus est donné au joueur de gauche et un nouveau tour de jeu commence.

On pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs et on les place à côté de la tuile restante. Le joueur qui a le bus démarre le nouveau tour de jeu.

Règle de pose des tuiles :

Une tuile peut être posée, dans n'importe quel sens, sur des cases vides de son plateau et sans dépasser du plateau (et sans se positionner sur un obstacle lors des parties avec le recto des plateaux).

La tuile « chemin » a une contrainte supplémentaire : elle doit être posée contre une autre tuile « chemin ».

NB : la tuile « entrée » est considérée comme une tuile « chemin ».

Actions des différentes tuiles :

Sur chaque tuile se trouve une icône qui propose une action supplémentaire. Lorsqu'un joueur choisit une tuile, il peut (s'il le souhaite) réaliser l'action proposée par l'icône de celle qu'il choisit :



Le joueur pioche 1 (ou 2) pion(s) « visiteurs » dans le sac et les place où il le souhaite sur une des cases vides de ses tuiles « chemin ». Une case ne peut contenir qu'un seul pion « visiteur ». Si toutes les cases de ses tuiles « chemin » sont occu-

pées, il remplace le(les) pion(s) « visiteur(s) » dans le sac.



Le joueur déplace 1 (ou 2) pion(s) « visiteur » déjà posé(s) sur son plateau vers une(d') autre(s) case(s) vide(s) de ses tuiles « chemin ».



Le joueur peut déplacer une de ses tuiles « enclos » vers un autre emplacement de son plateau OU échanger l'emplacement de deux tuiles enclos de même forme. (NB : l'action de la carte déplacée n'est pas actionnée à nouveau).



Le joueur prend le bus et le place devant lui. Ce sera lui qui jouera en premier lors du tour de jeu suivant (le pion bus ne passera pas au joueur de gauche à la fin du tour).

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur ne peut plus placer de tuile sur son plateau, la partie s'arrête pour lui, mais les autres joueurs continuent à jouer. Lorsque tous les joueurs ne peuvent plus poser de tuile, la partie s'arrête et on compte les points.

Chaque pion visiteur adjacent (pas en diagonale) à une tuile « enclos » fait gagner un point. Un même pion « visiteur » peut donc faire gagner plusieurs points s'il est adjacent à plusieurs tuiles « enclos ».

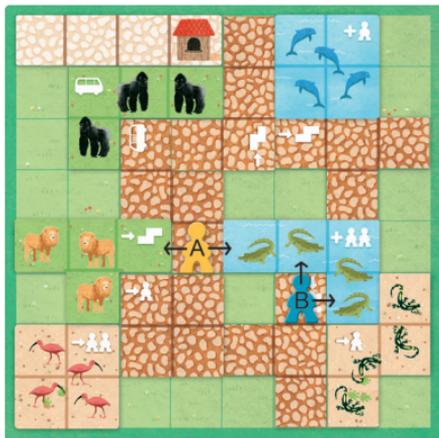
Exemple :

Le pion A fait gagner 2 points :

1 pour la tuile enclos « herbe » et 1 pour la tuile enclos « eau ».

Le pion B fait gagner 2 points : 2 pour la tuile enclos « eau ».

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !



Partie pour les experts :

La couleur des pions « visiteur » est utilisée. Chaque visiteur a un type d'animal préféré :

- les visiteurs bleus préfèrent les animaux des enclos « eau »,
- les visiteurs jaunes préfèrent les animaux des enclos « vivarium »,
- les visiteurs verts préfèrent les animaux des enclos « herbe »,
- les visiteurs rouges n'ont pas de préférence.

Lors du décompte des points, un visiteur placé à côté d'une case comportant un de ses animaux préférés apporte 2 points au lieu de 1 :

- 1 visiteur bleu placé à côté d'une tuile « eau » = 2 points,
- 1 visiteur jaune placé à côté d'une tuile « vivarium » = 2 points,
- 1 visiteur vert placé à côté d'une tuile « herbe » = 2 points,
- 1 visiteur rouge placé à côté de n'importe quelle tuile = 2 points.