

Zooloretto

Le jeu de dés

Un jeu pour 2 à 4 directeurs de zoo âgés de 7 ans et plus.

MATÉRIEL

10 dés

chacun avec
ces 6 symboles



Crocodile



Atruche



Singe



Éléphant



Lion



Pièce

1 plateau réversible

présentant 3 ou 4
camions de livraison



pour 2 et 3 joueurs



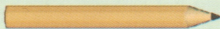
pour 4 joueurs

1 bloc de pointage

avec 100 pages



1 crayon



IDÉE DU JEU

Créez votre premier zoo à l'aide de dés ! Vous incarnez le directeur d'un petit zoo à la recherche d'animaux pour combler vos enclos. Ces derniers vaudront des points à la fin de la partie, mais une fois un enclos rempli, les animaux supplémentaires nuiront à votre score. Réussirez-vous à être celui qui marquera le plus de points ?

MISE EN PLACE

- En fonction du nombre de joueurs, utilisez le nombre approprié de dés :

À 2 joueurs : 6 dés

À 3 joueurs : 8 dés

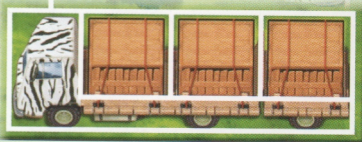
À 4 joueurs : 10 dés

Ces dés constituent la réserve.

Les dés excédentaires ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

- Placez ensuite le plateau au centre de l'aire de jeu. Utilisez le côté avec 3 camions à 2 et 3 joueurs et celui avec 4 camions à 4 joueurs. Chaque camion montre 3 caisses.

Camion de livraison



- Remettez à chaque joueur une feuille de score représentant leur zoo. Placez le crayon à portée de main de tous les joueurs. Le plus jeune joueur débute.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule sur plusieurs manches. À chacun de vos tours, vous devez choisir l'une des deux actions suivantes :

A. Lancer deux dés et les ajouter à un ou deux camions de livraison, **ou**

B. Prendre tous les dés d'un camion et passer pour le reste de la manche.

Ensuite, le prochain joueur en sens horaire fait de même. Lorsque tous les joueurs ont pris les dés d'un camion et passé, la manche en cours est terminée et une nouvelle manche débute.

A. LANCER DEUX DÉS ET LES AJOUTER À DES CAMIONS DE LIVRAISON

Prenez deux dés de la réserve et lancez-les. Vous devez ensuite les placer sur les caisses vides de votre choix, parmi celles encore disponibles sur les camions du plateau.

Important : Vous ne pouvez changer les résultats des dés après les avoir lancés.

Vous pouvez ajouter les deux dés au même camion ou les placer sur deux camions différents. Chaque camion peut accueillir un maximum de 3 dés, c'est-à-dire autant de dés qu'il y a de caisses. S'il n'y a plus de dés dans la réserve, vous ne pouvez choisir cette action. Dans un tel cas, vous devrez choisir l'action B.

B. PRENDRE TOUS LES DÉS D'UN CAMION ET PASSER POUR LE RESTE DE LA MANCHE

Prenez tous les dés du camion de livraison de votre choix et placez-les sur la case à dés située dans le coin supérieur droit de votre zoo. Immédiatement après, vous devez ajouter les symboles illustrés à votre zoo.

Important : Vous ne pouvez choisir un camion vide ; il doit y avoir au moins 1 dé.

Une fois que vous avez choisi de prendre les dés d'un camion, vous devez passer pour le reste de la manche. Vous ne jouerez à nouveau que lors de la prochaine manche.

Note : Ce camion nouvellement vidé peut être utilisé par les autres joueurs !

Il est facile de voir quels joueurs passeront pour le reste de la manche : il y a un ou des dés dans le coin supérieur droit de leur zoo !

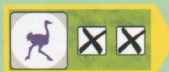
Observez ces règles lorsque vous ajoutez des symboles à votre zoo :

● Symboles d'animaux

Pour chaque animal, cochez une case de l'enclos correspondant.
Les enclos doivent être remplis de gauche à droite



Si un enclos est plein, vous devez alors cocher la case de l'étable correspondant à cette espèce. Si cette case a déjà été cochée, vous pouvez ignorer ce symbole.



Le premier joueur à remplir l'enclos d'une espèce doit l'annoncer aux autres joueurs. Ce joueur reçoit un bonus et coche la case bonus située à gauche de l'enclos correspondant.



Important : Une fois réclamé, les autres joueurs ne peuvent obtenir le bonus pour cette espèce d'animal.

● Symboles de pièce

Cochez une case de la boutique par symbole de pièce obtenu.
Les cases de la boutique doivent elles aussi être cochées de gauche à droite. Une fois votre boutique remplie, ignorez tout symbole de pièce supplémentaire.



FIN D'UNE MANCHE

Une manche prend fin lorsque chaque joueur a pris les dés d'un camion. Remettez tous les dés dans la réserve et une nouvelle manche débute en commençant par le dernier joueur à avoir pris des dés dans la manche précédente.

Note : Lorsqu'il ne reste qu'un joueur dans une manche, ce dernier peut, si possible, réaliser plusieurs actions avant de prendre des dés et passer.



Exemple : Alice marque 1 point par animal dans ses enclos. Elle marque également les points bonus pour le crocodile et les lions, car elle a été la première à remplir complètement ces enclos. Elle n'a complété qu'un seul groupe de pièces, lui permettant d'ignorer la case cochée représentant un crocodile dans son étable. Malgré cela, elle perd 2 points pour la case cochée de son étable représentant une autruche. Son score final est de 13 points.

Auteur : Michael Schacht, www.michaelschacht.net

Graphisme : Design/Main

Version française : Équipe Filosofia

© 2012 **ABACUSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.

© 2013 Filosofia Éditions inc., 31, rue des Coopératives, Rigaud (Québec), J0P 1P0, Canada

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com

Fabriqué en Allemagne. Tous droits réservés.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur passe, s'il a rempli tous ses enclos ou s'il ne lui reste des cases libres que dans un seul enclos, la partie se terminera à la fin de la manche en cours. Dès que tous les joueurs ont pris des dés et passé, la partie est terminée et les joueurs procèdent au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs calculent les points de leur zoo et écrivent ces résultats dans les cases de score appropriées :

- Par enclos, chaque case d'animal coché rapporte 1 point.
- Chaque case bonus à gauche d'un enclos vaut un certain nombre de points, indiqué dans l'hexagone.
- La totalité des six cases de pièces de la boutique est divisée en trois groupes. Chaque joueur doit choisir comment il utilise chaque groupe complété (dont toutes les cases sont cochées) :

Un groupe de pièces complet rapporte 1 point

ou

permet d'ignorer une case cochée de l'étable.

- Chaque case toujours cochée de votre étable vous fait perdre 2 points.

Ensuite, les joueurs font la somme de leurs points et écrivent le total dans la dernière case de leur feuille de score. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui parmi les ex aequo qui a le plus de pièces l'emporte. Si l'égalité persiste, il y a alors plusieurs gagnants.