Zooloretto MINI

pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans, durée 30 minutes environ

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est le directeur d'un petit zoo, qu'il va chercher à peupler d'animaux et à aménager au mieux, afin de marquer des points en fin de partie. Lorsqu'un enclos est plein, les animaux en excédent vont dans l'étable, et feront perdre des points. Le joueur ayant le score le plus élevé en fin de partie est vainqueur.

MATERIEL

Avant votre première partie, retirez soigneusement les divers éléments de jeu de leurs planches.

14 jetons bébés (2 de chacune des 7 espèces animales, un cercle au dos)

77 jetons animaux (11 de chacune des 7 espèces animales, un carré au dos)

9 jetons paysage (3 étangs, 3 buissons, 3 rochers, un carré au dos)

5 camions (une face sur fond vert, une face sur fond bleu)

1 sac et 1 pion panda

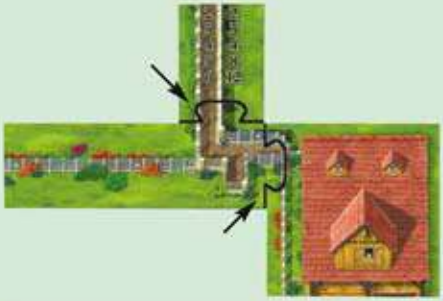
5 plateaux zoos

Chaque zoo comprend trois zones, les enclos, qui peuvent chacun abriter jusqu'à 6 jetons. Chaque zoo comprend également une étable pour les jetons en excèdent.

Les règles ci-dessous sont celles pour 3 à 5 joueurs. Les **modifications pour le jeu à 2 joueurs** figurent à la fin de ce livret.

MISE EN PLACE

- **À 3 joueurs,** tous les jetons animaux et bébés de **deux espèces** sont retirés du jeu.
  À 4 joueurs, rtous les jetons animaux et bébés **d'une espèce** sont retirés du jeu.
  À 5 joueurs, tous les jetons sont utilisés.
- Les **jetons bébés** sont reconnaissables au cercle figurant au dos, ainsi qu'autour de l'animal. Ils sont placés faces visibles sur la table, à côté de la surface de jeu.
- Tous les jetons ayant au dos un carré, donc tous les jetons **animaux** et **paysages**, sont mis dans le **sac** et soigneusement mélangés.
- On pioche ensuite **15 jetons** du sac, sans regarder leurs faces. Ces jetons sont placés en une pile, **face cachée**, à côté des bébés animaux. Ils serviront à la fin de la partie. Le **pion panda** est placé au sommet de la pile.



- Chaque joueur prend les trois parties de son plateau zoo et les assemble devant lui.
- Les camions sont placés faces vertes visibles. On place au centre de la table autant de **camions** qu'il y a de joueurs.
- Les zoos et camions non utilisés sont retirés du jeu.
- On choisit un premier joueur.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches.
À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes:

A. Placer un jeton sur un camion **ou**

B. Prendre un camion et ne plus participer à la manche

Le tour passe ensuite au joueur à votre gauche.

La manche se termine lorsque chacun des joueurs a pris un camion, et on passe alors à la manche suivante.

A. PLACER UN JETON SUR UN CAMION

Vous piochez un jeton du sac et le placez, face visible, sur un emplacement libre du camion de votre choix. Votre tour est alors terminé.

Chaque camion peut transporter jusqu'à 3 jetons. Si tous les camions transportent déjà 3 jetons, il n'est plus possible de choisir l'action A. Vous devez alors effectuer l'action B.

Important: Les jetons de la pioche recouverte par le pion panda ne sont piochés que lorsque le sac est vide.

B. PRENDRE UN CAMION ET NE PLUS PARTICIPER À LA MANCHE

Choisissez l'un des camions et placez-le, avec tous les jetons qu'il transporte, devant vous.

Important: Vous n'êtes pas obligé de prendre un camion plein, mais vous devez prendre un camion transportant au moins un jeton.

Après avoir choisi un camion, vous devez passer jusqu'à la fin de la manche. Vous ne prendrez de nouveau part au jeu que pour la manche suivante. Les joueurs qui doivent passer sont donc aisés à repérer, puisqu'ils ont un camion devant eux.

Lorsque vous prenez un camion, vous devez immédiatement placer tous les jetons qu'il transporte dans votre zoo. Vous pouvez placer ces jetons soit sur des emplacements libres de votre zoo, soit dans l'étable, conformément aux règles ci-dessous.

● Les enclos

Chaque enclos peut contenir jusqu'à 6 jetons.

Il peut y avoir des jetons animaux et paysages dans le même enclos.

Tous les animaux présents dans un enclos doivent être de la même espèce. Des animaux d'espèces différentes doivent donc être dans des enclos différents.

Note: Un même enclos peut contenir des jetons paysages identiques ou différents.

Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, placer un jeton dans l'un de vos enclos, vous devez alors le mettre dans votre étable.

● L'étable

Important: Vous pouvez avoir dans votre étable des jetons animaux de plusieurs espèces, et des jetons paysages de plusieurs types, sans restrictions.

Note: Vous pouvez mettre un animal dans votre étable même s'il reste de la place disponible dans un enclos.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont chacun pris un camion.

Note: Si tous les joueurs sauf un ont pris un camion, le joueur restant peut continuer à piocher des jetons et les ajouter au dernier camion restant, jusqu'à ce qu'il soit plein ou qu'il décide de le prendre.

Les camions vides sont remis au centre de la table et la manche suivante débute, en commençant par le joueur qui a été le dernier à prendre un camion à la manche précédente.

DEUX CAS PARTICULIERS:

● Naissances

Il y a, pour chaque espèce, deux males et deux femelles reproducteurs, reconnaissables aux symboles sur les jetons.

Si vous placez un reproducteur dans un enclos où se trouve déjà un reproducteur du sexe opposé, une naissance se produit **immédiatement**. Prenez un jeton bébé de la même espèce et placez-le dans l'enclos, sur un emplacement libre. Le bébé compte comme un animal supplémentaire de la même espèce.

À défaut de place libre dans l'enclos des parents, le bébé doit être placé dans votre étable.

Note: Il suffit que mâle et femelle soient dans le même enclos, il n'est pas nécessaire qu'ils soient l'un à côté de l'autre.

Chaque mâle et chaque femelle ne peut engendrer **qu'un seul bébé**. Il n'y a donc pas de naissance lorsqu'un troisième reproducteur est ajouté dans un enclos où se trouve déjà un couple reproducteur. Une nouvelle naissance se produirait si, par la suite, le quatrième reproducteur de l'espèce y était également placé.

Note: Les couples ne donnent naissance à des bébés que dans les enclos, pas dans une étable ou un camion.

● Six jetons dans un enclos

Si, à votre tour, vous complétez l'un de vos enclos en y mettant le sixième et dernier jeton, vous pouvez, à la fin de votre tour, effectuer l'une des deux actions bonus ci-dessous:

I. Prendre un jeton *ou*
II. Défausser un jeton

Note: Peu importe que vous complétiez votre enclos en plaçant un animal adulte, un bébé ou un jeton paysage. La seule chose qui compte est que l'enclos soit plein.

Toutes les règles de placement des jetons doivent être respectées lorsque vous effectuer cette action bonus.

I. Prendre un jeton

Prenez un jeton de votre choix **dans l'étable** d'un autre joueur et placez-le dans l'un de vos enclos. Le joueur concerné ne peut s'y opposer.

Note: Si, ce faisant, vous complétez un autre enclos, vous ne bénéficiez pas d'une seconde action bonus.

II. Défausser un jeton

Prenez un jeton de votre choix de votre étable et mettez-le dans la boite. Il est retiré du jeu.

FIN DU JEU

Lorsque le sac est vide, la partie continue en piochant les jetons de la pile située sous le panda.

Lorsque le premier jeton de cette pile est pioché, on termine la manche en cours et la partie se termine, Lorsque chaque joueur a pris un camion, le jeu est fini et on calcule les scores.

SCORE

Chaque joueur compte les points qu'il gagne et perd pour calculer son score final.

● Vous marquez des points pour chaque enclos, selon le nombre d'animaux qui s'y trouvent:

Jetons animaux	1	2	3	4	5	6
Point	1	2	3	4	8	12

Rappel: Les bébés comptent comme les autres animaux. Ce tableau est reproduit sur les zoos des joueurs.

Les jetons paysages ne sont pas des animaux et ne sont donc pas comptés.

● Pour chaque **type** de paysage présent dans au moins un enclos, vous marquez 2 points.

Exemple: Brigitte a un rocher et un étang dans un enclos, un rocher et un buisson dans un autre. Elle a donc trois types de paysages différents, et marque 6 points. Le second rocher ne lui rapporte aucun point.

● Pour chaque **espèce** d'animal dans votre étable, vous perdez 2 points

Exemple: Charles a 3 lamas dans son étable et perd donc 2 points.

● Pour chaque **type** de paysage dans votre étable, vous perdez 2 points.

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.
En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a le plus grand nombre de jetons paysage, quels que soient leurs types, dans ses enclos.
S'il y a encore égalité, c'est une victoire commune.

QUESTIONS ET REPONSES

QUESTION: Je suis le seul à ne pas avoir encore pris de camion, et suis donc seul à jouer. Puis-je effectuer plusieurs actions?

RÉPONSE: Oui, vous pouvez continuer à piocher des jetons tant qu'il y a de la place sur un camion. La manche ne se termine que lorsque vous décidez de prendre un camion.

QUESTION: Puis-je déplacer un animal d'un lieu à un autre dans mon zoo – par exemple d'un enclos à l'étable, ou d'un enclos à un autre enclos?

RÉPONSE: Non.

QUESTION: Lorsque je complète un enclos, puis-je effectuer les deux actions bonus?

RÉPONSE: Non.

QUESTION: J'ai 3 impalas et 2 buissons dans mon premier enclos. J'ai 5 rhinocéros dans mon second enclos, dont une femelle reproductrice. J'ai 4 lamas et un étang dans mon troisième enclos. Je prend un camion dans lequel se trouve un lama. Mon enclos de lamas est maintenant plein, et je dois effectuer une action bonus. J'utilise cette action pour prendre un rhinocéros mâle reproducteur dans l'étable d'un autre joueur. Mon enclos de rhinocéros est également plein. Mon couple de rhinocéros se reproduit-il?

RÉPONSE: Oui. Comme il n'y a pas de place dans l'enclos pour le bébé, vous devez le placer dans l'étable. En outre, comme on ne peut pas enchainer les actions bonus, vous ne bénéficiez pas d'action bonus pour avoir complété l'enclos des rhinocéros.

EXEMPLE DE SCORE

Il y a 4 animaux dans l'enclos des impalas.	***4 points***
Il y a 6 animaux dans l'enclos des rhinocéros.	***12 points***
Il y a 5 animaux dans l'enclos des lamas.	***8 points***
Le joueur a 2 types de paysages différents dans ses enclos et marque donc:	***4 points***
Le joueur perd 2 points pour chaque espèce d'animal et chaque type de paysage dans son étable, quel qu'en soit le nombre, soit :	***–4 points***
Total:	***= 24 points***

LE ZOOLORETTO SITE WEB

Vous trouverez d'autres informations, exemples et variantes pour ce jeu et pour toute la gamme Zooloretto et Coloretto sur:

www.zooloretto.com

Pour toute question sur les règles, envoyez un email (en anglais) à: post-timbuktu@web.de

Auteur: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Illustrations: Design/Main

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Touts droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

REGLES POUR 2 JOUEURS

Toutes les règles ci-dessus restent en vigueur, avec les modifications suivantes:

- Tous les jetons animaux et bébés de **trois espèces** sont retirés du jeu.
- Les faces bleues des camions sont utilisées. Il faut un camion à 1 case, un camion à 2 cases et un camion à 3 cases. Ces trois camions sont placés au centre de la table au début de chaque manche.

Une manche se termine lorsque les deux joueurs ont pris chacun un camion. Les jetons transportés par le camion restant sont retirés du jeu.

CONSEILS TACTIQUES

Il faut savoir prendre des risques. Vous pouvez ainsi laisser un camion dont vous pensez qu'il ne peut intéresser que vous, afin de piocher un jeton de plus. Si ce jeton vous intéresse, vous pourrez alors l'y charger.

Votre étable est aussi importante que vos enclos. Essayez d'y avoir aussi peu d'espèces que possible. Si vous devez prendre des animaux que vous ne pouvez placer dans vos enclos, choisissez dont vous avez déjà des congénères dans votre étable. Vous pouvez aussi choisir ceux qui peuvent intéresser vos rivaux, espérant qu'ils profiteront de leurs actions bonus pour vous les prendre.

PETITE ENCYCLOPEDIE ANIMALE

Le suricate
Ces petites mangoustes vivent en groupe d'une vingtaine d'individus dans des terriers dont les salles peuvent faire 5 mètres de large. Pendant les repas, les suricates se relaient pour monter la garde – mais le gardien a toujours déjà mangé.

La girafe
La girafe est reconnaissable à son long cou qui, comme celui de tous les mammifères, n'est pourtant constitué que de sept vertèbres. Il lui permet de chercher les feuilles vertes des arbres jusqu'à une hauteur de six mètres, où la girafe ne craint guère la concurrence.

L' impala
Avec sa vitesse de pointe de 90 km/h et ses sauts de 3 mètres de haut et 10 mètres de long, l'impala n'est pas une proie facile. Capable de s'adapter à des environnements variés, c'est l'un des animaux les plus souvent rencontrés dans la savane.

Le lama
Dépourvu de bosse et ne pouvant donc stocker l'eau, le lama n'en est pas moins un cousin du chameau. Très robuste, il peut porter jusqu'à 60 kg de charge. Un lama en colère peut cracher pour se défendre – et un lama qui crache vise avec une grande précision.

Le rhinocéros
Ses 2 mètres de haut et son poids de 5 tonnes n'empêchent pas ce colosse d'atteindre une vitesse de course de 45 km/h. Il compense sa très mauvaise vue par une ouïe et un odorat très développés.

L'autruche
Quand elle est menacée, l'autruche plaque sa tête contre le sol pour ne pas être vue. C'est là l'origine de la légende selon laquelle elle enfouirait sa tête dans le sable pour ne pas voir le danger. Elle peut aussi survivre longtemps sans eau.

Le loup
Le territoire d'une horde, c'est à dire d'une famille, de loups peut atteindre 3000km². Chaque portée se compose de 5 ou 6 loups. Les loups, qui avaient presque disparu de l'Europe centrale et occidentale, sont aujourd'hui de retour.

Les joueurs qui possèdent déjà Zooloretto peuvent créer le zoo de leurs rêves en remplaçant les espèces animales de Zooloretto par celles de ce jeu.