

1. MAIS POURQUOI LE ZOO ?

JE POURRAIS VOUS RACONTER TOUTE L'HISTOIRE MAIS COMME IL FAUDRAIT SEPT BOUQUINS, QUE TU COMPRENDRAIS PAS TOUT, ET QU'EN PLUS J'AI CARRÉMENT PAS LE TEMPS, JE VAIS LA FAIRE COURTE. EN PLUS, LES LIVRES EXISTENT EN VRAI !

RIEN NE VA DROIT À CARSON CITY DEPUIS QUE LES MILITAIRES ONT PAUMÉ DANS LE LAC UNE SUBSTANCE QUI MUTIFIE TOUT CE QUI VIT...

ALORS ON SE RETROUVE, JE SAIS MÊME PLUS TROP COMMENT, DANS CE ZOO, AVEC À NOS TROUSSES DES TRUCS MOITIÉ HUMAINS, MOITIÉ ANIMOÏDES UN PEU MORTS... PUIS LES AUTRES GLANDUS SONT AUSSI DANS LES PARAGES... BREF, FAUT QU'ON LA JOUE SERRÉE POUR... C'EST QUOI CE BRUIT ? NON, AAAAAAAH...



2. DANS LA BOITE, TU TROUVES :

10 CARTES PERSO DES 4 ÉQUIPES :

- 4 CARTES AVEC LES MILITAIRES (JAUNES),
- 4 CARTES AVEC DES AUTOCHTONES (BLEUES),
- 4 CARTES AVEC D'AUTRES AUTOCHTONES (VERTES),
- 4 CARTES AVEC LE GANG DES BLACKWOOD (ROUGES).

CHAQUE PERSO POSSÈDE UNE VALEUR DE 3 À 6. LE VERSO LE REPRÉSENTE AUSSI, MAIS EN TRAIN DE MUTER...



3. BUT DU JEU :

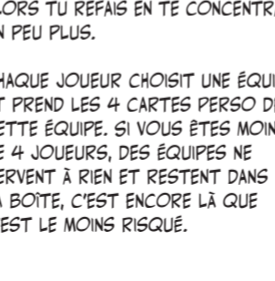
- 50 CARTES ZOO :
- 10 CARTES « 0 » (AVEC PAS GRAND-CHOSE DESSUS),
 - 10 CARTES « 1 » (AVEC 1 HUMAIN MAL EN POINT),
 - 10 CARTES « 2 » (AVEC 2 HUM...),
 - 10 CARTES « 3 » (AVEC 3 MUTANTS),
 - 10 CARTES « 4 » (AVEC DES ANIMAUX BIEN SAINS ET CHOUPIPOUS).

AU VERSO DE 4 CARTES ZOO SE PLANQUE UN MUTANT VRAIMENT VILAIN. COMME À CARSON CITY ON EST DES GENS À LA COOL MAIS PRÉCIS QUAND MÊME, ON VOUS DIT QUE C'EST AU VERSO D'UN 0, D'UN 1, D'UN 2 ET D'UN 3. NON, PAS LA PEINE DE POSER LA QUESTION, DERRIÈRE UN 4, VOUS NE TROUVEREZ JAMAIS DE GROS MUTANT QUI TÂCHE.



4. MISE EN PLACE :

FAIRE UN MAX DE POINTS. ET POUR ÇA IL FAUT : SURVIVRE, LIBÉRER LES ANIMAUX QUI DEVRAIENT JAMAIS ÊTRE ENFERMÉS DANS UN ZOO, DÉZINGUER LES MUTANTS, DÉGOMMER LES NAZES DES AUTRES ÉQUIPES, ET... SURVIVRE.



5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU
- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 3 JOUEURS :



5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU
- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :

5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU
- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :



5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU
- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :



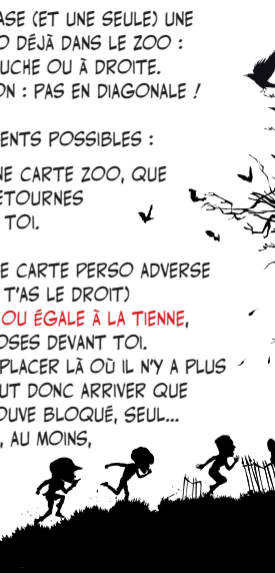
5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU
- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :



LORS DE CE DÉBUT DE PARTIE, LE JOUEUR ROUGE A POSÉ SON 4. PUIS LE JAUNE A MIS SON 5 JUSTE À GAUCHE, ET ENFIN LE BLEU A POSÉ SON 5 AU-DESSUS DU 4 ROUGE, SE DISANT QUE SI LE 5 JAUNE VIENT DÉGOMMER LE 4 ROUGE, IL SERA À SA MERCI.

MAINTENANT, LE ROUGE HÉSITE ENTRE 2 POSSIBILITÉS :

A FUIR EN DÉPLAÇANT SON 4 SUR LA CARTE ZOO À SA DROITE (QU'IL RÉCUPÉRERA POUR MARQUER 2 POINTS)

OU

B DISSUADER LES AUTRES EN POSANT SON 5 OU SON 6 À DROITE DU 4, AFIN DE MENACER LE JAUNE ET LE BLEU QUI VOUDRAIENT CHOPER LE 4 ROUGE (AINSI IL RÉCUPÉRERA AUSSI LA CARTE ZOO POUR MARQUER 2 POINTS) !



LE GROS MUTANT VILAIN !

A CHAQUE FOIS QUE TU RÉCUPÈRES UNE CARTE ZOO, C'EST COOL CAR TU LIBÈRES DES BESTIOLES GENTILLES (LES CARTES ZOO DE VALEUR 4), TU FLINGUES DES MUTANTS PAS BEAUX (LES CARTES ZOO DE VALEURS 3, 2 ET 1) OU TU TE BALADES (LES CARTES ZOO DE VALEUR 0). MAIS QUAND TU RÉCUPÈRES LA CARTE, SI EN LA RETOURNANT TU VOIS LE MUTANT MOCHE DERRIÈRE, ALORS PAS DE BOL, TU RETOURNES TA CARTE PERSO, QUI NE T'APPARTIENT PLUS, PUISQU'IL EST EN TRAIN DE MUTER DANS CE ZOO ! TU NE POURRAS DONC PLUS LA DÉPLACER ! ET DÉSORMAIS CETTE CARTE EST PRESQUE UNE CARTE ZOO COMME LES AUTRES, QUE N'IMPORTE QUI (MÊME TOI) PEUT VENIR GAGNER AVEC UNE CARTE PERSO DÉJÀ DANS LE ZOO (PAS QUE TU POTES !), QUELLE QU'EN SOIT LA VALEUR. C'EST MOCHÉ, HEIN ? C'EST LA VIE. LA MORT. TOUT ÇA.



6. FIN DE PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS

QUAND À SON TOUR, UN JOUEUR NE PEUT PAS JOUER, SOIT PARCE QU'IL N'A PLUS AUCUN PERSO DE VIVANT, SOIT PARCE QU'IL NE PEUT PLUS EN DÉPLACER, LA PARTIE EST INSTANTANÉMENT TERMINÉE.

CHAQUE JOUEUR REPREND SES PERSOS VIVANTS QUI SE PROMÈNENT ENCORE DANS LE ZOO. SI TU SAIS COMPTER, ALORS TU ADDITIONNES LES POINTS DES CARTES ZOO ET PERSOS QUE TU AS RÉCUPÉRÉS, ET CEUX DE TES CARTES PERSOS VIVANTS RESTANTES (DANS LE ZOO OU PAS ENCORE JOUÉES). CELUI QUI A LE TOTAL LE PLUS ÉLEVÉ A GAGNÉ, MAIS C'EST PAS UNE RAISON POUR LA RAMENER.

EN CAS D'ÉGALITÉ, VOYEZ AVEC DALLAS OU ANTON, SOYEZ LE PREMIER À MORDRE UN PANDA, OU REFAITES UNE PARTIE !



ICI, EN FIN DE PARTIE, LE JOUEUR ROUGE A GAGNÉ EN TOUT 36 POINTS :

- 18 POINTS EN GAGNANT DES CARTES ZOO ;
- 7 POINTS EN FLINGUANT 2 PERSOS ADVERSES ;
- 11 POINTS EN SAUVANT 2 DES SIENS !

7. LA VARIANTE DU GENERAL

AVANT QU'ON SE FOUTE JOYEUSEMENT SUR LA GUEULE, J'VOUS EXPLIQUE MA PETITE VARIANTE À MOI.

VOUS JOUEZ TOUT PAREIL, SAUF QU'IL N'Y A PLUS DE GROS MUTANTS VILAINS CACHÉS DERRIÈRE LES CARTES ZOO. DONC C'EST PLUS LA PEINE DE RETOURNER LES CARTES QUE VOUS GAGNEZ. DONC PERSONNE NE SE FERA MORDRE, ET PERSONNE NE MUTERA.



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet www.jeux-opla.fr

C'EST CRUDE MAIS C'EST PROPRE !

ON DIRAIT PEUT-ÊTRE PAS MAIS CE JEU EST SUPER RESPONSABLE ! IL EST CONÇU, ILLUSTRÉ, DÉVELOPPÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE ! EN PLUS, TOUT EST FAIT DE FAÇON RESPECTUEUSE POUR L'ENVIRONNEMENT. ÇA T'EN BOUCHE UN COIN, ÇA, HEIN !

UN PEU DE COPINAGE :

- L'ÉDITEUR JEUX OPLA : WWW.JEUX-OPLA.FR
- L'ÉDITEUR AKILÉOS : WWW.AKILEOS.COM
- L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON : [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/APOCALYPSE-SUR-CARSON-CITY-106757173374761/](https://WWW.FACEBOOK.COM/APOCALYPSE-SUR-CARSON-CITY-106757173374761/)
- L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT : [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/LESJEUXDUGUIGNOL](https://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/LESJEUXDUGUIGNOL)
- LES DISTRIBUTEURS EN FRANCE : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
- LE DISTRIBUTEUR BELGE : [HTTP://GERONIMOGAMES.COM](http://GERONIMOGAMES.COM)
- LE DISTRIBUTEUR SUISSE : WWW.DELIRIUM.LUDENS.CH



L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON REMERCIE TOUT D'ABORD FLORENT ET ALEX POUR LEUR CONFIANCE PRESQUE AVEUGLE, AINSI QUE RICHARD ET AKILEOS POUR AVOIR SOUTENU LE PROJET. N'OUBLIONS PAS DAVID ET SES CONSEILS DE DERNIÈRES MINUTES. MERCI AUSSI À TOUS CES FILMS QUI M'ONT INSPIRÉ DANS MON TRAVAIL SUR CE PROJET ET PENDANT L'ÉCRITURE DE MA SÉRIE (SHARKNADO, LA CRÉATURE DU MARAIS, NINJA TERMINATOR, ROBOT APOCALYPSE, CREEPSHOW, LES GUERRIERS DU BRONX...), NOMBREUX ET DE TOUS POILS.

L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT REMERCIE GUILLAUME GRIFFON POUR SA BD TOPISSIME ET SA CONFIANCE, FLORENT TOSCANO POUR LE TALENT, LA COMPLICITÉ ET L'AMITIÉ. FABIENNE GUILLOT ♥♥♥ POUR TOUT ! ET TOUT CE BEAU MONDE POUR PLEIN DE RAISONS : JOHANNA PONCET, CÉLINE CASTAN, CORALIE VENTURIN, DAVID PAPUT, JULIEN BANIER, BONY, THIERRY GISLETTE, MATTHIEU D'EPENOUX, LES CALISTES, LES BOUTIQUES ET AUTRES LIEUX "MAGIQUES" OÙ L'ON JOUE, LES JOUEUSES, LES JOUEURS ET "TOI" QUE J'AI OUBLIÉ !

L'AUTEUR ET ÉDITEUR FLORENT TOSCANO REMERCIE TOUS LES JOUEURS QUI NOUS ONT SURMOTIVÉS ET AIDÉS, GUILLAUME GRIFFON POUR SON UNIVERS TOUT MIGNONET QUI A NATURELLEMENT SA PLACE DANS NOTRE COLLECTION, ALEXANDRE DROIT POUR LE TALENT, LA COMPLICITÉ ET L'AMITIÉ, ET BONY, POUR SON AMITIÉ ET SA COMPLÉMENTARITÉ INDISPENSABLE. MERCI À RICHARD SAINT-PIERRE D'AKILÉOS POUR LA CONFIANCE. UN GROS MERCI À TOUS LES COPAINS DE PARTOUT QUI ENVOIENT DE BELLES ONDES ! ET SURTOUT À MON PETIT JEAN !

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX OPLA



Jeux Opla
Mail : contact@jeux-opla.fr
Tél. : 06 84 48 42 12
Site internet : www.jeux-opla.fr

