

# Zooloretto – le jeu de dés

## Composants

- 10 dés avec 6 symboles Crocodile, Autruche, Singe, Eléphant, Lion, Pièce
- 1 plateau réversible
- 1 feuille de score de 100 pages
- 1 crayon

## But du jeu

Obtenir le plus de points de victoire.

## Mise en place

Selon le nombre de joueurs, il faut utiliser le nombre de dés suivants :

- 2 joueurs : 6 dés
- 3 joueurs : 8 dés
- 4 joueurs : 10 dés

Ces dés forment la réserve. Les dés supplémentaires ne seront pas utilisés et peuvent être rangés dans la boîte.

Ensuite il faut placer le plateau au milieu de la zone de jeu. Il faut utiliser la face avec 3 camions de livraison pour une partie à 2 ou 3 joueurs. La face avec 4 camions n'est utilisée que pour une partie à 4 joueurs. Chaque camion comporte 3 caisses.

Donner à chaque joueur une feuille de score, elles représentent les zoos des joueurs. Placer le crayon pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.

Le joueur le plus jeune commence le jeu.



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches. A chaque tour un joueur doit exécuter l'un des deux actions suivantes :

- A. Lancer deux dés et les ajouter à un camion de livraison.
- B. Prendre tous les dés d'un camion de livraison et passer pour le reste de la manche.

Jouer en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont pris les dés de tous les camions de livraison, la manche prend fin et l'on commencera une nouvelle manche.

## A. Lancer deux dés et les ajouter à un camion de livraison

Prendre deux dés de la réserve et les lancer. Vous devez ensuite les placer dans les caisses vides de votre choix parmi les camions disponibles.

Il n'est pas possible de changer les résultats des dés

**Important:** Il est autorisé de répartir les dés sur le même camion ou sur des camions différents.

Trois dés au maximum peuvent être ajoutés à un même camion (nombre de caisses vides). S'il ne reste plus de dés, cette action ne peut être choisie, vous devez alors obligatoirement choisir l'action B.

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

Prendre tous les dés d'un camion de livraison de votre choix. Et les placer sur la zone situé en haut à droite de votre zoo. Vous devez alors immédiatement les animaux/pièces correspondants aux dés.

**Important:** vous ne pouvez sélectionner un camion que s'il possède au moins un dé.

Après sélection des dés d'un camion, vous devez passer pour le reste de la manche. Vous ne jouerez de nouveau que lors de la manche suivante.

**Note:** le camion reste disponible et utilisable par les autres joueurs.

Puisque tous les joueurs qui auront passé auront un ou plusieurs dés dans le coin supérieur droit de leur zoo, il est aisé de savoir quels sont ceux qui ont passé.

Lors de l'ajout des animaux/pièces, vous devez respecter les règles suivantes :

## Animaux

Cocher une case correspondant à l'enclos de chaque animal. Les enclos doivent être remplis de gauche à droite. Si l'enclos est déjà entièrement rempli vous devez cocher le type d'animal du *barn*. Si la case du *barn* est déjà cochée vous pouvez ignorer le symbole animal.

Le premier joueur à remplir complètement un enclos d'un type d'animal reçoit un bonus, pour cela il doit cocher la case bonus situé à gauche de l'enclos (les autres joueurs ne pourront pas obtenir le bonus pour ce type d'animal).

## Pièces

Cocher un espace sur le *ticket office* pour chaque symbole pièce. Le *ticket office* doit être remplis de gauche à droite. Si celui-ci est déjà rempli vous devez simplement ignorer les symboles pièce supplémentaires.

## Fin d'une manche

Lorsque tous les joueurs ont pris les dés d'un camion de livraison, la manche est terminée. Remplacez ensuite les dés dans la réserve et commencez une nouvelle manche en commençant par le dernier joueur ayant pris les dés.

Note : si tous les joueurs sauf un ont passés, celui-ci peut continuer de jouer la manche et choisir plusieurs actions si possibles avant de finir par choisir un camion et de passer.

## Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque qu'un joueur après avoir passé remplit l'ensemble de ses enclos ou n'a plus qu'un seul enclos vide. Le

Le jeu terminera à la fin de la manche en cours, quand tous les joueurs auront pris les dés et passés, le jeu se termine et on passe au décompte des scores.

## Décompte des scores

Les joueurs décomptent les points bonus/malus pour leurs zoos et note le résultat sur la zone de score.

- Chaque case cochée d'un animal vaut **1 point**.
- Chaque case bonus cochée vaut le nombre de points indiqué par l'hexagone situé à coté.
- Le total des six cases du *ticket office* est séparé en trois groupes. Les joueurs doivent choisir comment utiliser chaque groupe de case entièrement coché. Un groupe complètement coché peut être utilisé pour ajouter 1 point au score **où** peut être utilisé pour supprimer un type d'animal coché du *barn*.
- Chaque case cochée d'un type d'animal du *barn* vaut **-2 points**.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de pièce qui est déclaré vainqueur. Si une égalité persiste, ces joueurs sont tous déclarés vainqueur.

Exemple: Ce joueur reçoit 1 point pour chaque animal dans ses enclos. Il gagne aussi un bonus pour le crocodile et le lion. Car il fut le premier à remplir totalement ces deux enclos. Il n'a été capable que de compléter un seul groupe de pièce et l'utilise pour supprimer le crocodile coché sur son *barn*. L'autruche restant dans son *barn* lui donne -2 points.

