

# Zooloretto

## Jeu de dés

Un jeu pour 2 à 4 directeurs de zoo à partir de 7 ans.

### CONTENU

#### 10 dés

avec 6 symboles



Crocodile



Autruche



Singe



Éléphant



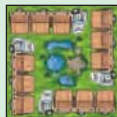
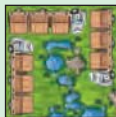
Lion



Monnaie

#### 1 Tableau réversible

avec 3 ou 4 transports d'animaux



#### 1 Bloc de marque

avec 100 zoos



#### 1 crayon



### IDÉE DU JEU

Maintenant, lancez les dés au zoo ! Chaque joueur est le directeur d'un petit zoo et tente de peupler ses enclos avec des animaux qui rapporteront des points à la fin de la partie. Mais si les enclos sont complets, les nouveaux animaux doivent être mis dans la grange et font perdre des points. À la fin, le joueur avec le plus de points gagne.

## PRÉPARATION

- Selon le nombre de joueurs, prenez le nombre de dés approprié :

**Pour 2 joueurs**      **6 dés**

**Pour 3 joueurs**      **8 dés**

**Pour 4 joueurs**      **10 dés**

Ces dés forment la réserve commune.

Les dés restants sont remis dans la boîte.

- Puis, le tableau de jeu est placé au centre de la table. Pour 2 ou 3 joueurs, utilisez la face avec 3 camions. Pour 4 joueurs, utilisez celle avec 4 camions. Chaque camion peut transporter 3 caisses.

Camion de transport



- Chaque joueur reçoit un zoo (une feuille de match) tiré du bloc, et un crayon. Le plus jeune joueur est désigné premier joueur et commence à jouer.



## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

À son tour, le joueur dispose de 2 options :

**A. Lancez 2 dés et les mettre dans des camions, ou**

**B. Prendre toutes les dés d'un camion et les placer dans son zoo**

C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Lorsque tous les joueurs ont pris les dés d'un camion, la manche est terminée et une nouvelle manche commence.

### A. LANCER DEUX DÉS ET LES PLACER DANS DES CAMIONS

Le joueur prend deux dés de la réserve et les lance. Maintenant, il doit placer les deux dés sur des emplacements libres des camions sur le tableau de jeu.

***Important** : le résultat des dés ne peut jamais être changé.*

Il peut mettre : soit les deux dés sur un camion, soit chaque dé sur un camion différent. Un camion ne peut pas transporter plus de 3 dés.

Si il n'y a plus de dés dans la réserve, le joueur ne peut pas choisir cette action – il doit choisir l'action B.

### B. PRENDRE TOUS LES DÉS D'UN CAMION ET LES PLACER DANS SON ZOO

Le joueur prend tous les dés d'un des camions et les met sur son zoo (sa feuille de match). Il doit immédiatement enregistrer les symboles illustrés sur les dés dans son zoo.

***Important** : un joueur ne peut choisir qu'un camion sur lequel il y a au moins un dé. Il n'est pas possible de prendre un camion vide.*

Si un joueur choisit cette option, il termine de jouer pour la manche en cours et ne rejouera que lors de la prochaine manche.

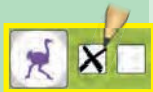
***Attention !** Ce camion est maintenant à nouveau disponible pour les autres joueurs !*

Les joueurs, qui ont pris des dés, les conservent sur la réserve de leur zoo. On peut donc facilement voir qui ne joue plus dans la manche en cours.

Quand le joueur récupère les dés, il doit suivre les règles suivantes :

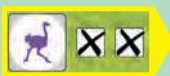
### ● Face animal

Le joueur trace une croix sur l'enclos de l'animal reçu. Utilisez les cases à droite du symbole de l'animal, en les remplissant de gauche à droite.



S'il n'y a plus de case libre pour l'animal reçu, cet animal est placé dans la grange, en bas de la feuille de match.

Le joueur trace une croix dans la case correspondante. Si l'animal est déjà noté comme présent dans la grange, le joueur ignore cette nouvelle arrivée.



Le premier joueur à remplir l'enclos d'un animal l'annonce à haute voix. Il obtient un bonus qu'il marque d'une croix sur la case à gauche du symbole de l'animal.



**Important :** les autres joueurs ne peuvent pas recevoir le bonus pour cette animal ; seul le premier joueur à remplir l'enclos y a droit.

### ● Face monnaie

Le joueur trace une croix, sur sa feuille de match, à droite du symbole de monnaie, pour chaque monnaie reçue, en les remplissant de gauche à droite. S'il n'y a plus de cases disponible, les monnaies en trop sont ignorées.



## FIN DE LA MANCHE

Lorsque que chaque joueur a pris les dés d'un camion, la manche est terminée. Tous les dés sont remis dans la réserve et la manche suivante commence avec le joueur qui a été le dernier à prendre un camion.

**Remarque :** même si tous les joueurs sauf un ont déjà pris les dés d'un camion, ce dernier joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il décide de prendre un camion.

## FIN DE LA PARTIE

Si un joueur, après avoir pris un camion, n'a plus de cases libres que dans un seul ou aucun enclos, la manche en cours devient la dernière. Elle est jouée complètement, jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris un camion. Puis, la partie se termine et on calcule les scores de chaque joueur.

## DÉCOMPTE FINAL

Chaque joueur détermine les points positifs et négatifs pour son zoo et reporte ces points dans la colonne de droite de son zoo :

- **1 point** pour **chaque animal** marqué d'une croix dans ses enclos.
- **1 point** ou **2 points**, selon la valeur indiquée dans l'hexagone, pour chaque **bonus** marqué d'une croix à gauche des symboles d'animaux.
- Les 6 pièces de monnaie possibles sont subdivisés en 3 groupes. Pour chaque groupe complètement marqué, le joueur décide de la façon d'utiliser l'argent :
  - soit il utilise l'argent pour marquer **1 point** supplémentaire ;
  - soit il utilise l'argent pour **expédier un animal de la grange** à un zoo étranger : il raye alors l'animal de la grange et ne sera pas pénalisé pour celui-ci.
- **2 points négatifs** pour chaque **animal hébergé dans la grange**, qui n'a pas pu être expédié à l'aide de l'argent.

Enfin, chaque joueur additionne ses points et enregistre le résultat final dans la case en bas à droite de son zoo. Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces de monnaie gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



### Exemple

*Le joueur reçoit 1 point pour chaque animal dans un enclos. Il gagne les bonus du crocodile et du lion, car il a rempli ces enclos le premier, avant ses adversaires. Seul le premier groupe de pièces de monnaie est complet : il utilise ces pièces pour expédier le crocodile de la grange. Il marque cependant 2 points négatifs pour l'autruche qui se trouve toujours dans la grange.*

Auteur : Michael Schacht, [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)

Illustrations : Design/Main

Traduction française : François Haffner, [jeuxsoc.fr](http://jeuxsoc.fr)

Distribution en Suisse :

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

