



ENCORE KIDS (SCHMIDT)



VOUS ÊTES LE GÉRANT D'UN ZOO. GRÂCE AUX DÉS RÉCOLTÉS, VOUS ALLEZ POUVOIR FABRIQUER DES ENCLOS POUR SÉCURISER VOTRE PARC. UNE FOIS UNE COLONNE COMPLÉTÉE, VOUS POUVEZ ACCUEILLIR VOS PREMIERS VISITEURS ET NOURRIR VOS ANIMAUX. SURVEILLEZ BIEN VOS ADVERSAIRES CAR ILS UTILISENT VOS DÉS MIS DE CÔTÉ POUR DÉVELOPPER LEUR PROPRE PARC ANIMALIER.

1 / MISE EN PLACE



CHAQUE JOUEUR REÇOIT :
- 1 feuille du bloc
- 1 crayon.



2 / TOUR DE JEU



Le premier joueur lance les 3 dés et en sélectionne 1. Les dés restants peuvent être utilisés par les adversaires. Cela effectué, un nouveau tour commence en changeant de premier joueur.

1) CHOISIR SON DÉ

- Une fois les 3 dés lancés, le 1^{er} joueur choisit 1 dé en le mettant de côté.
- Les autres joueurs peuvent sélectionner 1 des dés restants sans le mettre de côté. Plusieurs joueurs peuvent donc choisir le même dé.

2) INSCRIRE SON RÉSULTAT

- Lorsque vous choisissez un dé, vous devez cocher toutes les cases de l'Enclos correspondant à la couleur du dé. Vous devez respecter au moins une des contraintes suivantes :



- Soit vous cochez un Enclos avec une Étoile.
- Soit vous cochez un Enclos qui jouxte (pas de diagonale) des cases déjà cochées.

- Vous devez cocher la totalité de l'Enclos choisi.

- La croix mauve ✘ ne représente pas d'Enclos. Si vous choisissez cette couleur, vous devez cocher une des deux cases sous le Caméléon. Lorsque vous avez coché les deux Points d'exclamation, vous devez immédiatement cocher un Enclos de la couleur de votre choix en respectant les contraintes décrites ci-dessus.

3) ACCUEILLIR DES VISITEUR ET NOURRIR LES ANIMAUX

- Dès que vous avez rempli entièrement une colonne, vous l'annoncez aux autres joueurs :
- Si vous êtes le premier à remplir cette colonne, vous devez entourer le Visiteur illustré au dessus de celle-ci. Les autres joueurs doivent rayer ce Visiteur. Si plusieurs joueurs finissent une colonne en même temps, chacun entoure le Visiteur concerné.
- Même si vous n'êtes pas le premier joueur à remplir cette colonne, vous devez entourer les Sceaux illustrés en dessous de la colonne.

4) LES POINTS BONUS

- Si vous avez coché toutes cases d'une même couleur, vous pouvez, en récompense, entourer les 2 cases Nourriture illustrées devant cet Animal (en bas de la feuille).

3 / FIN DE PARTIE



- Quand un joueur a coché toutes les cases de 2 espèces d'animal, la partie prend fin.
- Comptez toutes les cases entourées sur votre feuille (Visiteurs, Sceaux, Nourriture). Chaque cercle compte 1 point.
- Le joueur avec le plus de point de victoire remporte la partie.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr