

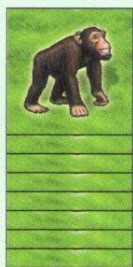
Zooloretto

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

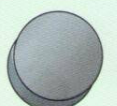
PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur possède un zoo, et marque d'autant plus de points qu'il attire de visiteurs. Pour cela, il faut des animaux nombreux, des couples, des troupeaux, des bébés. Lorsqu'un zoo possède de nombreux animaux, il peut être astucieux de l'agrandir car lorsque les enclos sont pleins, les animaux sont entreposés dans une étable, ce qui ne plait guère aux visiteurs et fait perdre des points. Quelques boutiques à la sortie du zoo peuvent aussi être rentables. Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la partie est vainqueur.

MATÉRIEL

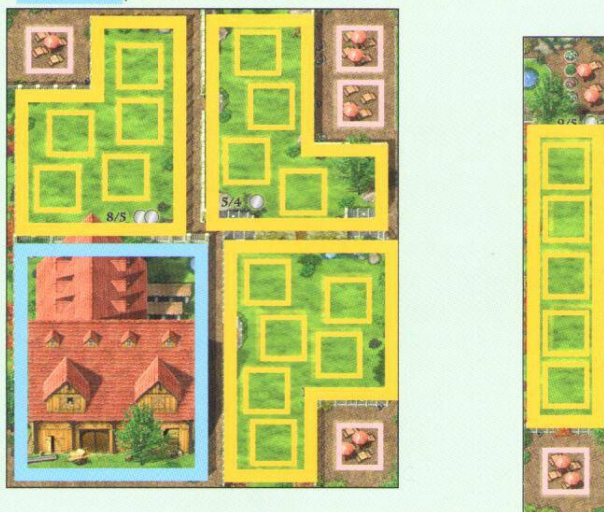


16 jetons naissance, circulaires (2 de chacune des 8 espèces animales),
112 jetons carrés, dont: 88 animaux (11 de chaque espèce),
12 boutiques (3 de chacun des 4 types),
12 jetons monnaie,



5 plateaux zoos, 5 plateaux extension de zoo, 5 camions,
30 pièces de monnaie, 1 pion de bois, 5 aides de jeu

Chaque zoo contient 3 enclos, pouvant chacun recevoir 4, 5 ou 6 animaux. Il s'y trouve également des cases pour 4 boutiques, ainsi qu'une étable pour abriter les animaux en excédent.



Chaque extension de zoo comprend 1 enclos pour 5 animaux ainsi qu'une case pour une boutique supplémentaire.

MISE EN PLACE

- À 3 joueurs, tous les jetons animaux et naissance de **deux espèces** sont retirés du jeu.
À 4 joueurs, tous les jetons animaux et naissance **d'une espèce** sont retirés du jeu.
À 5 joueurs, tous les jetons restent en jeu.

Note: La variante pour deux joueurs se trouve à la fin de ce livret de règles.

- Tous les jetons carrés sont mis faces cachées et soigneusement mélangés. **15 d'entre eux** sont mis de côté et placés en une pile, face cachée, pour la fin de la partie. Le **pion de bois** est posé au sommet de cette pile. Les jetons restants sont empilés en plusieurs piles, dont la hauteur importe peu, placées au centre de la table.
- Les jetons naissance sont placés, faces visibles, à proximité des piles de jetons faces cachées.
- On place également, l'un à côté de l'autre, autant de camions qu'il y a de joueurs. Les camions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur prend un zoo, qu'il place devant lui, et une extension, qu'il place face cachée à gauche de son zoo. Il prend également une aide de jeu. À moins de 5 joueurs, les plateaux et aides de jeu non utilisés sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur reçoit deux pièces de monnaie. Les pièces restantes constituent la banque, au centre de la table.
- Le premier joueur est désigné d'un commun accord.

Avant votre première partie, retirez soigneusement les plateaux et jetons de leurs planches.



Chaque joueur reçoit deux pièces de monnaie, un plateau zoo et un petit plateau d'extension.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en un certain nombre de manches.

À son tour, un joueur doit effectuer l'une des trois actions suivantes:

- A. placer un jeton sur un camion, **ou**
- B. prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche, **ou**
- C. faire une opération commerciale.

Le tour passe ensuite au joueur à sa 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

Le joueur pioche et révèle le premier jeton d'une pile de jetons carrés et le place sur un emplacement libre du camion de son choix.

Son tour est ensuite terminé.

On peut charger en tout 3 jetons sur chaque camion. Si tous les camions contiennent déjà chacun trois jetons, il est impossible de choisir cette action et le joueur doit opter pour l'action B ou C.

Important: Les jetons de la pioche recouverte par le pion de bois ne peuvent être piochés que lorsque toutes les autres piles sont épuisées.

B. PRENDRE UN CAMION ET PASSER JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE

Le joueur choisit l'un des camions disponibles et le place, avec tous les jetons qu'il transporte, devant lui.

Il décharge immédiatement les jetons pour les mettre dans son zoo.

Important: Un joueur ne peut choisir qu'un camion emportant au moins un jeton.

Un joueur qui a pris un camion passe pour le reste de la manche, et ne jouera de nouveau qu'à la manche suivante. Le camion vide reste devant le joueur et rappelle à tous qu'il doit passer jusqu'à la fin de la manche.

Pour décharger les jetons dans son zoo, le joueur doit respecter les règles suivantes:

● Animaux

Chaque animal doit être placé soit sur une case libre dans un enclos, soit dans l'étable.

Important: Tous les animaux d'un même enclos doivent être de la même espèce. En revanche, un joueur peut avoir des animaux de la même espèce dans plusieurs enclos.

S'il n'y a aucune case légale dans les enclos pouvant être occupée par un animal, celui-ci doit obligatoirement être placé dans l'étable.

● Boutiques

Une boutique peut être placée sur une case boutique libre.

S'il n'y a pas de case libre, la boutique doit être stockée dans l'étable.

● Monnaie

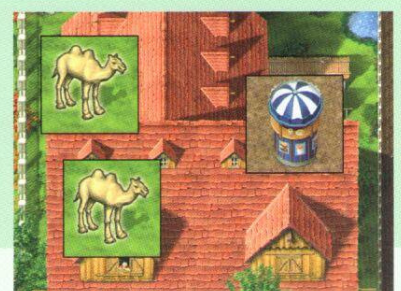
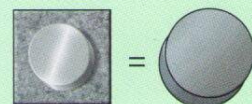
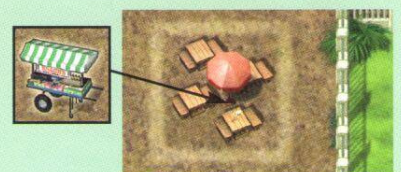
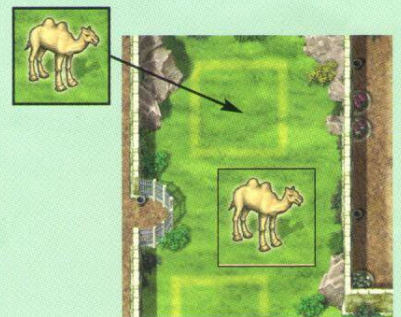
Le jeton est ajouté à la fortune du joueur.

Un jeton vaut une pièce de monnaie. Jetons et pièces sont donc équivalents, et peuvent être utilisés indifféremment.

● L'étable

Important: Les joueurs peuvent stocker dans leurs étables autant de jetons animaux et boutiques qu'ils le souhaitent, sans restrictions.

Note: Un joueur peut choisir de placer un animal dans son étable même s'il dispose d'une place adéquate dans l'un de ses enclos.



C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

Le joueur peut effectuer **l'une des actions ci-dessous** en payant le prix, en pièces (et/ou jetons) de monnaie.

Les actions possibles sont :

I. Réaménager son zoo (Déplacement ou Échange)	●
II. Acheter ou défausser un jeton	●●
III. Agrandir son zoo	●●●

Toutes les règles de placement décrites aux paragraphes précédents s'appliquent également à ces actions.

Important: Un joueur ne peut effectuer qu'une seule de ces opérations à son tour de jeu. Par conséquent, un joueur qui souhaite réaménager entièrement son zoo peut être amené à choisir de «faire une opération commerciale» lors de plusieurs tours consécutifs.

I. Réaménager le zoo

Cela coûte **une pièce de monnaie**, payée à la banque. Un joueur ne peut réaménager que son propre zoo.

Les deux réaménagements possibles sont Déplacement et Échange.

→ Déplacement

Le joueur déplace **un** animal de son étable vers une case libre dans un enclos, ou déplace une boutique de son zoo d'une case à une autre, ou dans son étable.

→ Échange

Le joueur prend **tous les animaux** d'une même espèce se trouvant dans son étable ou dans un de ses enclos et les intervertit avec tous les animaux d'une **autre** espèce se trouvant en un autre lieu de son zoo.

Un échange doit donc concerner deux zones du zoo du joueur, enclos ou étable.

Important: L'échange est impossible si l'un des enclos est trop petit pour accueillir tous les animaux qui devraient y être placés.

Il n'est pas possible d'échanger les boutiques.

II. Acheter ou défausser un jeton

Pour **2 pièces**, un joueur peut soit acheter un jeton se trouvant dans une étable adverse, soit se débarrasser d'un jeton se trouvant dans son étable.

→ Achat

Le joueur prend un jeton de son choix **dans l'étable** d'un adversaire et le place dans son zoo. Il paie deux pièces de monnaie, soit

- ⇒ 1 pièce pour le joueur adverse,
- ⇒ 1 pièce pour la banque.

Note: L'adversaire ne peut pas refuser de vendre son jeton.

→ Défausse

Le joueur enlève de son étable un jeton de son choix. Le jeton est retiré du jeu.

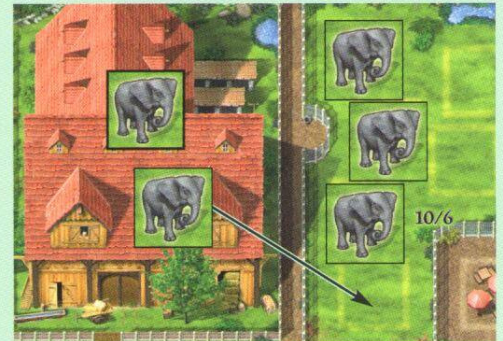
- ⇒ Les deux pièces sont payées à la banque.

III. Agrandir le zoo

Le joueur paie **3 pièces de monnaie** à la banque et retourne son extension de zoo face visible. Le joueur dispose désormais d'un enclos et d'un emplacement de boutique supplémentaire.



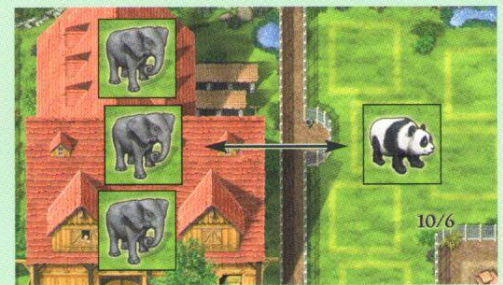
Deux exemples de déplacements:



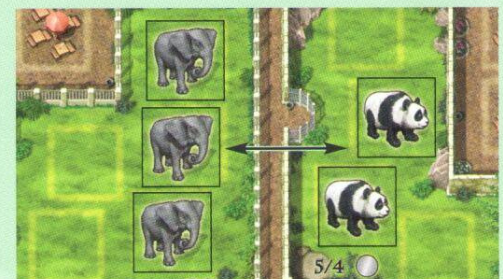
Exemple (Fig.): Anna a 2 éléphants dans l'étable et 3 éléphants dans un enclos. Elle déplace un éléphant de l'étable pour le mettre avec les autres dans l'enclos. Elle a maintenant 4 éléphants dans son enclos.

Exemple: Bert déplace une boutique d'un emplacement de son zoo à un autre.

Deux exemples d'échanges:



Exemple (Fig.): Claude a 3 éléphants dans son étable et 1 panda dans un enclos. Il les échange, et se retrouve donc avec 1 panda dans son étable et 3 éléphants dans l'enclos.



Exemple (Fig.): Doris a 3 éléphants dans un enclos et 2 pandas dans un autre. Elle les intervertit, chaque espèce se retrouvant dans l'enclos où se trouvait l'autre.

FIN DE LA MANCHE

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

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 lors de la manche précédente.

Note: S'il ne reste plus qu'un joueur à ne pas avoir encore pris de camion, ce joueur peut continuer normalement à piocher des jetons pour les placer sur le camion ou à faire des opérations commerciales avant de prendre le dernier camion.

DEUX SITUATIONS SPÉCIALES:

● Naissances

Il y a pour chaque espèce d'animaux deux mâles et deux femelles reproducteurs, reconnaissables aux symboles sur les tuiles.



Lorsqu'un reproducteur est ajouté **dans un enclos** où se trouve déjà un reproducteur de sexe opposé, une naissance se produit **immédiatement**. Le joueur prend un jeton bébé de même espèce dans la pioche et le place sur une case libre du même enclos. Une fois placé, le bébé est considéré comme un animal supplémentaire de la même espèce.

À défaut de place libre dans l'enclos de ses parents, le bébé doit être placé dans l'étable du joueur. *Note: Il suffit que le mâle et la femelle, tous deux reproducteurs, 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**. Par conséquent, il n'y a pas de nouvelle naissance lorsqu'un troisième reproducteur est ajouté dans un enclos où se trouvait déjà un couple reproducteur. Une nouvelle naissance se produirait en revanche si par la suite un quatrième reproducteur y était placé, de sorte qu'il y ait deux couples.

Important: Les couples ne donnent naissance à des petits que dans les enclos, jamais dans les étables où les camions.

● Enclos complet

Lorsqu'un joueur place un animal sur la dernière case libre d'un de ses enclos, il reçoit de la banque la somme indiquée sur l'enclos.

S'il n'y a plus de pièces de monnaie, le joueur peut recevoir des jetons, s'il y en a qui ont été versés à la banque. Si la banque est épuisée, le joueur ne reçoit rien.

Exception: Un joueur **ne reçoit pas de paiement** lorsqu'un enclos est complété suite à l'action «Échange» d'animaux.



Note: Il n'y a pas de bonus pour l'enclos à 6 places.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de la pile recouverte par le pion, on termine la manche en cours et la partie est terminée. Lorsque chaque joueur a pris un camion, la partie est alors terminée et on calcule les scores des joueurs.

SCORE

Chaque joueur additionne les points positifs et négatifs de son zoo pour calculer son score final.

● Les animaux dans les enclos rapportent des points comme suit:

- Pour un enclos plein** (c'est à dire avec un animal sur chaque case), le joueur marque la plus élevée des deux valeurs indiquées sur l'enclos.
- Pour un enclos presque plein**, c'est à dire avec une seule case non occupée par un animal, le joueur marque la plus faible des deux valeurs indiquées.
- Un enclos avec deux cases non occupées ou plus** ne rapporte des points **que** si il y a une boutique sur l'emplacement associé à l'enclos. Le joueur marque alors seulement 1 point par animal dans l'enclos.



Note: Même si les deux emplacements de boutiques voisins sont occupés, le joueur ne marque qu'un seul point par animal dans l'enclos.

Note: Les boutiques n'ont aucun effet sur les enclos pleins ou presque pleins.

● Pour chaque **type** de boutique sur un emplacement de son zoo, le joueur marque 2 points. *Note: Ces points sont indépendants de ceux rapportés par l'enclos, et sont donc marqués que les boutiques aient ou non aidé l'enclos à rapporter des points.*

● Pour chaque **type** de boutique dans son étable, le joueur perd 2 points.

● Pour chaque **espèce** d'animal dans son étable, le joueur perd 2 points. *Exemple: Claude a 3 éléphants dans son étable et perd donc deux points.*

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos ayant le plus d'argent. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.



Il y a à côté de chaque enclos une ou deux cases pour les boutiques.

Autor: Michael Schacht
Illustrations: Design/Main
Traduction: Bruno Faidutti

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Informations additionnels: www.spiele-aus-timbuktu.de

Distribution en Autriche:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont modifiées comme suit :

- Chaque joueur dispose en début de partie de deux extensions faces cachées à côté de son zoo.
- Les animaux et bébés de trois espèces sont retirés du jeu.
- 3 camions sont placés au centre de la table.
Trois des jetons retirés du jeu en début de partie sont utilisés pour condamner une partie de la place sur les camions.
On place un jeton face cachée sur l'un des camions, deux jetons sur un autre camion.

Un joueur ne peut prendre qu'un camion sur lequel se trouve au moins un jeton face visible.

Lorsqu'un joueur prend un camion, il n'en décharge que les jetons faces visibles. Les jetons faces cachées restent sur le camion pour la manche suivante.

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

CONSEILS TACTIQUES

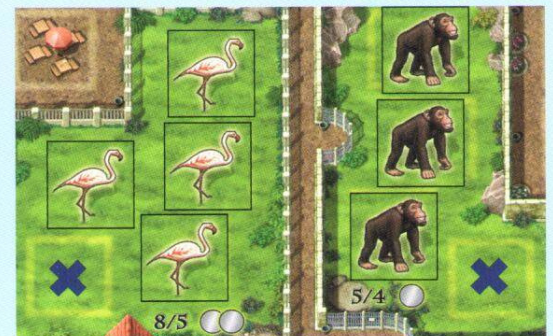
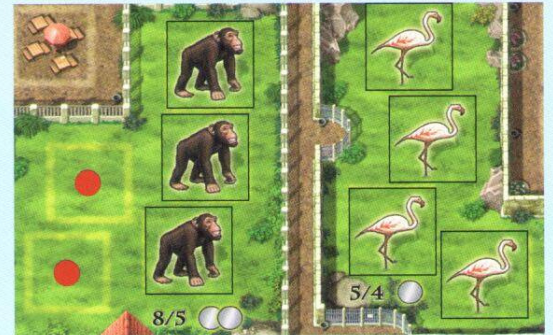
Il peut être intéressant de prendre des risques, par exemple en ne prenant pas un camion dont le contenu ne semble intéressant que pour vous mais dans lequel il reste de la place, et en piochant une tuile en espérant qu'elle vous sera également utile et que vous pourrez l'y ajouter.

Il n'est pas nécessairement dramatique de prendre des animaux pour lesquels vous n'avez pas actuellement de place dans vos enclos, et ce notamment si vos n'avez pas encore agrandi votre zoo. Essayez néanmoins d'avoir le moins possible d'espèces différentes dans votre étable.

Les opérations commerciales vous donnent des possibilités intéressantes :

Vous pouvez parfois prendre un animal dont vous n'avez que faire si vous savez qu'il intéresse un autre joueur. Si ce joueur vous l'achète, non seulement vous aurez moins de points négatifs, mais vous aurez gagné une pièce de monnaie dans l'affaire. Ne négligez pas les possibilités de réaménagement de votre zoo. Des échanges au moment adéquat peuvent vous apporter des revenus supplémentaires.

Exemple: Bert a, au tour précédent, complété un enclos de 4 places avec 4 flamants roses. Il a 3 chimpanzés dans son enclos à 5 places. À son tour, il paie une pièce pour réaménager son zoo. Il intervertit les 4 flamants et les 3 chimpanzés. Il se retrouve ainsi avec une case libre dans son enclos à 4 places, et une case libre dans son enclos à 5 places, soit deux possibilités de compléter un enclos au prochain tour et de recevoir ainsi un paiement de la banque. Les deux enclos n'ayant maintenant qu'une seule place libre, ils rapporteront tous deux des points en fin de partie.



ENCYCLOPÉDIE ANIMALE



Flamant rose

Son bec recourbé lui sert à trouver la nourriture dans l'eau. Il se tient souvent debout sur une seule patte, pour diminuer la perte de chaleur.



Chameau

Cet animal des régions sèches d'Asie et d'Afrique du Nord a développé différents moyens de stocker l'eau. On dit qu'un chameau peut boire 200 litres d'eau en quinze minutes.



Léopard

Ce fauve est doué pour l'escalade, et dispose d'une ouïe et d'une vue exceptionnelles. Il entend des sons aigus que nous ne pouvons percevoir, et voit cinq ou six fois mieux que nous la nuit.



Éléphant

L'animal fétiche de bien des pays d'Afrique est aussi le plus gros animal terrestre au monde. Il peut vivre jusqu'à 70 ans et pèse autant que 75 hommes adultes.



Panda

Ce petit ours solitaire de Chine se nourrit presque exclusivement de bambou. Contrairement aux autres ours, il ne peut guère se tenir debout, et préfère donc manger assis.



Chimpanzé

Le plus connu des grands singes d'Afrique a une force physique étonnante, bien supérieure à celle de l'athlète le mieux entraîné.



Zèbre

Cet habitant de la savane est un cousin de notre cheval. Ses rayures sont un camouflage qui le protège des prédateurs et des mouches tsés tsés, dont les yeux ne peuvent les distinguer.



Kangourou

Ce marsupial d'Australie traverse le bush à une vitesse de 70 kilomètres à l'heure, en faisant des sauts de 12 mètres. Il ne sait pourtant pas reculer.