




 Ages : 6-99 ans

 Nb de joueurs : 2-4


 Nb de cartes : 55 cartes (30 cartes "nourriture", 20 cartes "animal", 5 cartes "bonus").

 But du jeu : obtenir le plus d'étoiles en attirant des animaux dans son zoo et en gagnant des cartes "bonus".

Préparation du jeu : mélanger les cartes "nourriture". En distribuer 3 à chaque joueur puis en poser 3 faces visibles en ligne au centre de la table (c'est la zone de "marché"). Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche "nourriture".

Mélanger les cartes "animaux". En poser 3 faces visibles en face des cartes "nourriture" (c'est la zone de "capture"). Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche "animal".

Les cartes "bonus" sont placées à côté de l'espace jeu, faces visibles.

 Déroulement du jeu : le joueur le plus jeune commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur effectue au choix **une** des actions suivantes : **prendre 2 cartes "nourriture"** ou **prendre 1 carte "animal"**.

Prendre 2 cartes "nourriture" : le joueur peut prendre 2 cartes "nourriture" de la zone de "marché" et/ou de la pioche "nourriture". À la fin de son tour de jeu, il complète la zone de "marché" avec la pioche "nourriture" pour qu'il y ait de nouveau 3 cartes "nourriture" sur la table.

Prendre 1 carte animal : pour pouvoir prendre une carte "animal", le joueur doit posséder le nombre nécessaire de cartes "nourriture" du régime de l'animal et les défausser lors de son tour de jeu.



Ex : la tortue est capturée en défaussant 3 cartes "nourriture" omnivore.

Lorsqu'un joueur gagne une carte "animal" il la pose dans son zoo, devant lui. Une fois son tour terminé, le joueur remplace la carte qu'il a prise par une autre de la pioche "animal".

NB1 : à la fin de son tour, un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main. Si c'est le cas, il doit se défausser de cartes "nourriture".

NB2 : lorsque la pioche "nourriture" est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées afin de constituer une nouvelle pioche.

Cartes "bonus 1er" : à la fin de son tour de jeu, le joueur peut gagner une carte bonus (qu'il posera devant lui) *s'il est* :

le 1er joueur à avoir dans son zoo, au moins 1 animal...



*de chaque
espèce*



*de chaque
régime
alimentaire*



*de chacun
des continents*

Fin de la partie : lorsque la "pioche animal" est vide, chaque joueur joue encore un tour s'il le peut. On décerne les 2 cartes "bonus Max".

Être le joueur qui a le plus d'animaux...



*de la même
espèce*



*d'un même
régime alimentaire*


NB3 : En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés gagnent 5 étoiles.


NB4 : si un joueur n'a pas les 5 continents représentés parmi les animaux de son zoo, il soustrait 3 étoiles à son score.


Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre d'étoiles figurant sur les cartes "animal" et sur les cartes "bonus".

ANIMAZOO

 **Leeftijd:** 6-99 jaar

 **Aantal spelers:** 2-4

 **Aantal kaarten:** 55 kaarten (30 voedselkaarten, 20 dierkaarten, 5 bonuskaarten).

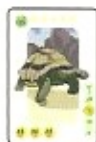
 **Doel van het spel:** zo veel mogelijk sterren verzamelen door dieren naar je dierentuin te lokken en bonuskaarten te verdienen.

Vorbereiding van het spel: schud de voedselkaarten. Geef er 3 aan elke speler en leg er 3 midden op tafel met de plaatjes naar boven (dit is de 'marktzone'). De rest van de kaarten wordt met de plaatjes naar beneden op een stapeltje gelegd en vormt de 'voedselpot'. Schud de dierkaarten. Leg er 3 tegenover de voedselkaarten met de plaatjes naar boven (dit is de 'vangzone'). De rest van de kaarten wordt met de plaatjes naar beneden op een stapeltje gelegd en vormt de 'dierenpot'. De bonuskaarten worden met de plaatjes naar boven naast het spelgebied gelegd.

 **Verloop van het spel:** de jongste speler begint, vervolgens wordt in de richting van de klok gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert naar keuze 1 van de volgende handelingen uit:
2 voedselkaarten pakken of 1 dierkaart pakken.

2 voedselkaarten pakken: de speler kan 2 voedselkaarten uit de 'marktzone' en/of de 'voedselpot' pakken. Na afloop van zijn spelbeurt vult hij de 'marktzone' aan met een kaart uit de voedselpot, zodat er weer 3 voedselkaarten op tafel liggen.

1 dierkaart pakken: om een dierkaart te mogen pakken, moet de speler in bezit zijn van het benodigde aantal voedselkaarten met het voedsel van het dier en moet hij deze tijdens zijn spelbeurt wegleggen.



Bijvoorbeeld: de schildpad wordt gevangen door 3 voedselkaarten voor een omnivoor diët te leggen.

Wanneer een speler een dierkaart heeft gewonnen, legt hij deze voor zich in zijn dierentuin. Zodra zijn beurt is afgelopen, vervangt de speler de kaart die hij heeft gepakt door een andere kaart uit de dierenpot.

Opmerking 1: een speler mag na afloop van zijn beurt nooit meer dan 5 kaarten in handen hebben. Als hij er meer heeft, moet hij voedselkaarten afstaan.

Opmerking 2: als de voedselpot leeg is, worden de weggelegde kaarten zorgvuldig geschud om een nieuwe pot te vormen.

Gewone bonuskaarten: aan het einde van zijn spelbeurt kan de speler een bonuskaart verdienen (die hij voor zich legt), als:
hij de eerste speler is die minimaal 1 dier bezit ...



*van elke
soort*



*van elk
dieret*



*van elk
continent*

Einde van het spel: wanneer de pot met dierkaarten leeg is, speelt elke speler nog 1 beurt als hij kan.

De twee **maxibonuskaarten** worden uitgereikt aan:
de speler die de meeste dieren bezit ...



*van dezelfde
soort*



*met hetzelfde
dieret*

Opmerking 3: als bij de uitreiking van de maxibonuskaart blijkt dat meerdere spelers dezelfde score hebben, dan krijgen al deze spelers 5 sterren.

Opmerking 4: als een speler niet van alle 5 continenten een dier in zijn dierentuin heeft, moet hij 3 sterren van zijn score aftrekken.

De speler met het hoogste aantal sterren op de dierkaarten en bonuskaarten bij elkaar is de winnaar.