

MUCCA PAZZA

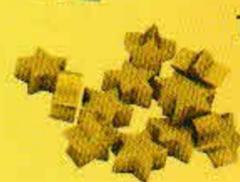
Pour 2 à 4 petits fûtés à partir de 4 ans
de Iris Rossbach

CONTENU ET PRÉPARATION



1 plateau de jeu

30 tuiles (10 têtes,
10 corps, 10 pattes)



12 étoiles en bois

30 cartes Animal et
1 carte Fantôme

Les Chaturniens sont parmi nous ! Mais MUCCA PAZZA, la vache un peu stupide, a de nouveau fait une farce à ses camarades. Au moment de la téléportation de leur planète d'origine Chaturne vers la Terre, elle a appuyé sur le mauvais bouton. Et d'un seul coup, toutes les têtes, les corps et les pattes de animaux se sont retrouvées mélangées. Du coup, ils n'arrêtent pas de changer de noms. La tête de grenouille avec un corps de dragon et des pattes de singe s'appelle Gregonge. À ses côtés se tient un cacatoès avec une tête de cochon et des pattes de tortue nommé Cachontue. Et que dire de Chizècorne ? Vous les découvrirez vous-mêmes. Pourrez-vous les aider à retrouver les parties du corps qui leur appartiennent ?

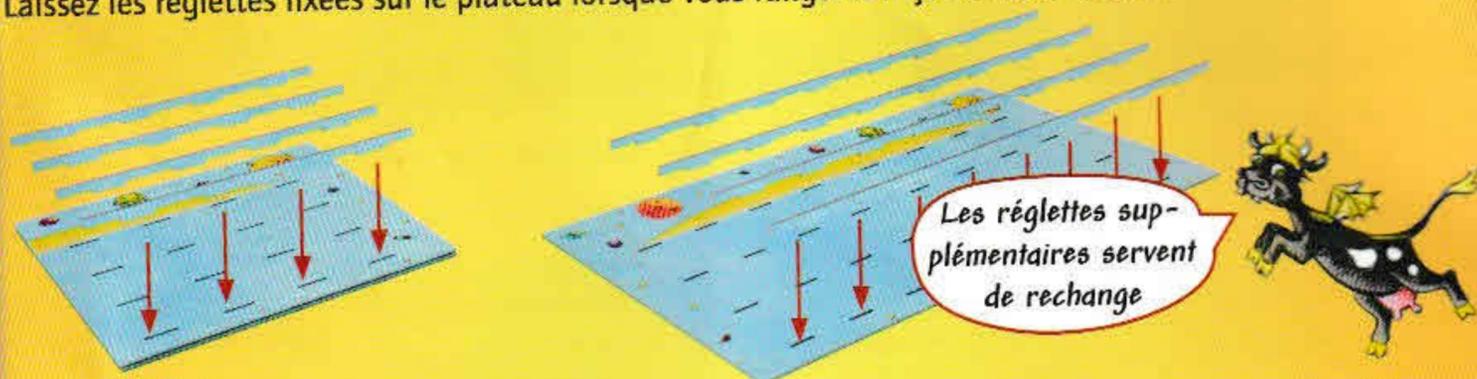
MUCCA PAZZA est accessible dès 4 ans. Jouez alors avec 5 animaux et la moitié du plateau de jeu seulement. Si vous vous débrouillez bien ou que vous êtes plus âgés, des défis plus importants vous attendent : **Dans la version à partir de 6 ans de MUCCA PAZZA,** utilisez tous les animaux et les étoiles en bois, tout le plateau de jeu et des règles un peu différentes. Chaque variante a son propre intérêt. Essayez !

BUT DU JEU

10 animaux se cachent dans ce jeu. Chacun est composé d'une tête, d'un corps et des pattes. Au début de la partie, les tuiles sont toutes mélangées. Votre but consiste à reconstituer correctement les animaux en poussant les tuiles.



Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces prédécoupées des planches. Pour une partie à 4 joueurs, insérez les 4 réglettes dans les trous prédécoupés **d'une moitié de plateau**. Pour la version à partir de 6 ans, installez les 8 réglettes dans les trous du plateau entier déplié. Laissez les réglettes fixées sur le plateau lorsque vous rangerez le jeu dans la boîte !



MUCCA PAZZA À PARTIR DE 4 ANS

Retourne une carte Animal et essaye de reconstituer l'animal représenté en poussant les tuiles.

PRÉPARATION

- Installez le plateau plié, les réglettes sur le dessus, au milieu de la table.
- Choisissez les 5 animaux avec lesquels vous souhaitez jouer.



À partir de 4 ans, vous ne jouez qu'avec 5 animaux.



- Cherchez toutes les tuiles correspondant à ces animaux (tête, corps et pattes). Les 5 autres animaux, ainsi que les 12 étoiles en bois ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.
- Alignez les 5 têtes des animaux choisis dans la rangée supérieure.
- Mélangez les corps et les pattes de ses animaux en dessous de manière à créer des animaux bizarres. .



Les 3 tuiles qui composent chacun de ces animaux bizarres doivent toujours appartenir à 3 animaux différents.

- Pour finir, cherchez les 15 cartes Animal correspondant à ces 5 animaux (3 cartes par animal).

Mélangez-les en ajoutant la carte Fantôme parmi elles et étalez-les, face cachée, à côté du plateau.

Les cartes des animaux restants ne sont pas utilisées.



cartes Animal

La partie peut commencer. Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.
Quand vient ton tour, retourne une carte Animal.
Pousse les tuiles pour faire correspondre la tête, le corps et les pattes de l'animal.



Même animal

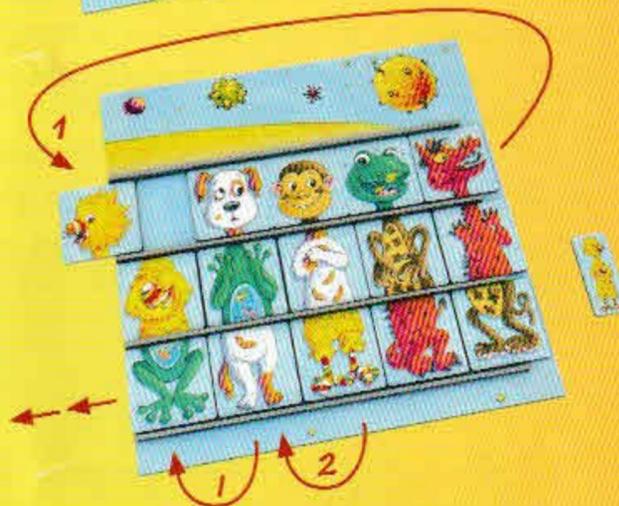
Si tu retournes la carte d'un animal déjà reconstitué sur le plateau, remets-le face cachée. Retourne immédiatement une autre carte (jusqu'à ce qu'un autre animal apparaisse).

Règles pour pousser les tuiles :

- Tu peux « pousser » jusqu'à 3 fois les tuiles.
- **Pousse toujours la tuile à l'une des extrémités de la rangée de ton choix.** Tu décales ainsi toutes les autres tuiles de cette rangée d'une place.



- Replace ensuite la tuile qui est tombée à l'autre extrémité au début de la rangée.



- Tu peux pousser de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche.
- Tu peux changer de rangée à chaque fois ou pousser plusieurs fois la même.
- Dès qu'un animal est reconstitué, ton tour est terminé. Tu as réussi.



Si l'animal est complet après 3 poussées au maximum, pose la carte devant toi en récompense. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Si l'animal n'est pas « complet » après 3 poussées, remets la carte Animal à la même place, face cachée. C'est maintenant à ton voisin de gauche de jouer. Il peut retourner la même carte s'il veut.

Carte Fantôme

Si tu retournes la **carte Fantôme**, tu peux essayer de compléter l'animal **de ton choix** (qui ne soit pas reconstitué sur le plateau de jeu) en poussant les tuiles. Si tu y parviens, pose la carte Fantôme devant toi.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête dès que la dernière carte a été gagnée.

Si la dernière carte correspond à un animal reconstitué sur le plateau de jeu, le petit chanceux qui l'a retournée gagne tout simplement cette carte. La partie est terminée.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes Animal. La carte Fantôme compte également. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

MUCCA PAZZA À PARTIR DE 6 ANS

Essaye de reconstituer les animaux représentés sur les cartes en poussant les tuiles.

PRÉPARATION

- Vous jouez avec l'ensemble du plateau **déplié** et **tous** les animaux.
- Alignez toutes les têtes dans la rangée supérieure. Mélangez les corps et les pattes de ses animaux en dessous de manière à créer des animaux bizarres. Aucun corps dans la rangée du milieu ne doit correspondre aux têtes au-dessus, ni aux pattes en dessous.
- La carte Fantôme n'est pas utilisée.
- Mélangez les 30 cartes Animal et empilez-les face cachée. Piochez-en 10 et placez-les dans la zone d'atterrissage, au-dessus de la rangée du haut. Empilez les animaux identiques en les décalant légèrement et placez les animaux différents les uns à côté des autres.
- Chacun d'entre vous reçoit en plus 3 étoiles en bois.

la zone d'atterrissage



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, essaye de pousser les tuiles pour reconstituer l'un des animaux visibles dans la zone d'atterrissage, en faisant correspondre la tête, le corps et les pattes. Les règles pour pousser les tuiles sont identiques à celle de la variante précédente.

Si, après la poussée, un ou plusieurs animaux sont reconstitués, pose toutes les cartes visibles de ces animaux devant toi en récompense. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Étoiles en bois

Les étoiles te permettent de pousser plus de 3 fois. À chaque fois que tu utilises une étoile pendant ton tour, tu peux pousser une fois de plus. Chaque joueur dispose donc, s'il le souhaite, de 3 poussées supplémentaires par partie. Les étoiles utilisées sont remises dans la boîte.

Si, après la poussée, aucun animal n'est reconstitué, tu ne gagnes pas de carte et c'est au tour du joueur suivant de jouer. C'est également le cas si l'animal reconstitué ne correspond à aucune des cartes visibles dans la zone d'atterrissage.

REPLISSAGE DE LA ZONE D'ATTERRISSAGE

Ajoute **autant** de cartes Animal dans la zone d'atterrissage que le nombre de cartes que tu as gagnées. S'il n'en reste plus assez, ajoute les cartes qui restent.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Dès que la dernière carte Animal de la pile a été piochée, chaque joueur peut encore jouer une fois, puis la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Animal. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'étoiles en bois remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Auteur : Iris Rossbach
Illustrations : Iris Rossbach
Traduction : Eric Bouret
Art.Nr.: 60 110 5044

Distribué en Suisse par :
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

