



MATÉRIEL DU JEU

- ✖ 3 dés
- ✖ 1 bloc
- ✖ 4 crayons de papier

**Le jeu de dé animalier de la marque Inka & Markus
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans**

IDÉE DE JEU

Il se passe quelque chose au zoo ! De nombreux visiteurs sont venus pour admirer les animaux. Votre mission est de nourrir de nombreux animaux le plus rapidement possible afin qu'ils se sentent bien et puissent profiter des visiteurs.

Vous nourrissez les animaux en cochant l'enclos des animaux sur votre fiche de jeu en fonction des couleurs indiquées par le dé. Plus vous remplirez les cases rapidement, plus vous pourrez accumuler de points précieux. Celui qui a gagné le plus de points à la fin du jeu gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc et un crayon. Le joueur qui a visité un zoo le plus récemment commence le jeu et prend le dé. C'est parti.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur lance tous les dés au milieu de la table. Il choisit l'un des trois dés, le met de côté et reporte le résultat du dé sur sa feuille. Tous les autres joueurs sélectionnent ensuite l'un des dés restants et reportent le résultat sur leur feuille. Ils laissent cependant les dés au milieu de la table afin que plusieurs joueurs puissent choisir le même dé.

Quand chacun a inscrit son résultat, le premier joueur donne les trois dés à son voisin de gauche. C'est alors au tour de celui-ci de débiter le jeu et de lancer les trois dés.



COMMENT INSCRIRE MON RÉSULTAT ?

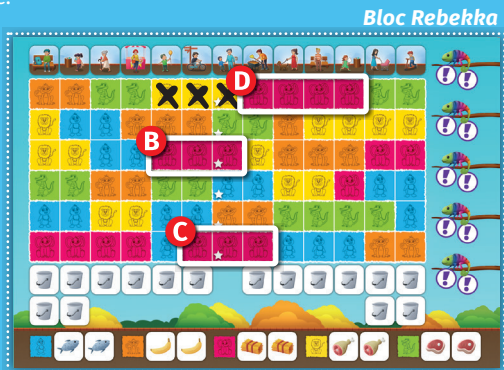
Quand tu as choisi un dé, coche toutes les cases d'un enclos de la couleur indiquée par le dé sur ta feuille. Un enclos se compose d'1 à 4 cases voisines de même couleur et avec le même animal dessiné.

QUELLES SONT LES RÈGLES POUR COCHER ?

- ✖ Tu dois toujours cocher un enclos qui contient au moins une case avec une étoile.
- ✖ De plus, tu peux cocher l'enclos qui jouxte les cases déjà cochées. Jouxter signifie que les enclos doivent se toucher au moins sur un côté. Les enclos qui se touchent seulement sur un angle ne comptent pas comme des enclos voisins.
- ✖ Tu ne peux pas cocher un enclos qui ne contient pas d'étoile ou qui n'est pas voisin d'un enclos déjà coché.
- ✖ **Important :** Coche toujours tous les champs d'un enclos.

Exemple :

Rebekka commence à jouer et choisit le dé avec la couleur rouge **A**. Elle peut cocher l'enclos rouge avec l'étoile **B** / **C** ou l'enclos rouge **D**, car il jouxte un enclos déjà coché.



CAMÉLÉON



Sur chaque dé se trouve également une croix violette. Mais il n'y a pas d'enclos violet. Si tu te décides pour la couleur violet sur le dé, tu ne peux donc cocher aucun enclos. À la place, tu peux cocher une case violette avec un point d'exclamation sur ta fiche.



Quand tu as coché les deux points d'exclamation, un caméléon emménage dans ton zoo. Le caméléon est un joker. Cela veut dire que tu peux cocher un enclos de ton choix immédiatement après avoir coché le deuxième point d'interrogation, peu importe la couleur. Tu dois seulement faire attention à choisir un enclos avec une étoile ou qui jouxte un enclos déjà coché.

Remarque : Il peut arriver très rarement que tu ne puisses cocher aucun enclos ni aucun point d'exclamation. Tout s'arrangera certainement lors du prochain lancé de dé.

COMMENT CUMULER DES POINTS ?

Dès que tu as coché toutes les cases dans une colonne, dis-le immédiatement aux autres joueurs. Dis-leur quel visiteur du zoo apparaît au-dessus de la colonne.

Si tu es le premier joueur à avoir coché complètement la colonne, tu peux entourer le visiteur du zoo au-dessus de la colonne sur ta feuille. Les autres joueurs doivent rayer ce visiteur.

De plus, tu peux encore entourer tous les seaux de nourriture qui se trouvent en-dessous de la colonne que tu as complètement cochée.

Important : Tu peux entourer les seaux quand tu complètement coché la colonne au-dessus même si un joueur l'a fait avant toi.

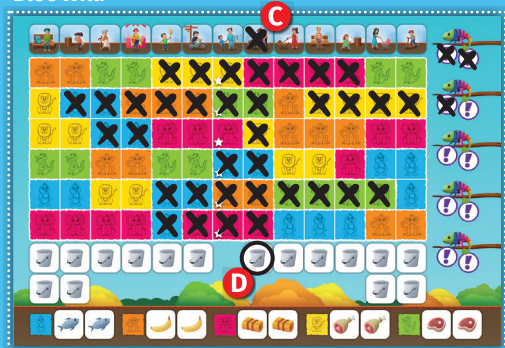
Remarque : S'il arrive que plusieurs joueurs en même temps arrivent à cocher toutes les cases d'une colonne en premier, ces joueurs peuvent alors entourer tous les visiteurs du zoo au-dessus de cette colonne.

Exemple :

Rebekka a coché tous les animaux dans la colonne avec l'homme avec la brouette. Elle dit: « J'ai fini la colonne avec l'homme avec la brouette ! ». Rebekka peut maintenant entourer l'homme avec la brouette **A**. Tous les autres joueurs rayent l'homme avec la brouette. De plus, Rebekka peut entourer le seau en-dessous de la colonne **B**. Le jeu continue ensuite.



Bloc Willi



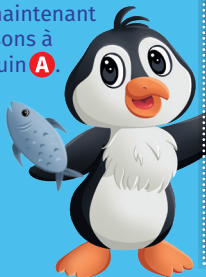
Plus tard dans le jeu, Willi coche lui aussi la dernière case dans la colonne avec l'homme avec la brouette. Il ne peut plus entourer l'homme, car il n'était pas le premier à terminer la colonne **C**. Mais il peut entourer le seau sous la colonne **D** car chaque joueur a le droit de le faire après avoir coché toute une colonne.

COMMENT RECEVOIR DES POINTS BONUS ?

Si tu réussis à cocher toutes les cases d'une couleur (par exemple toutes les cases pingouins bleues), dis-le aussitôt aux autres joueurs. Nomme simplement l'animal dont tu as coché toutes les cases. En récompense, tu peux cocher les deux cases de nourriture à côté de l'animal correspondant sur ta feuille.

Remarque : Chaque joueur qui réussit à cocher toutes les cases de la couleur ou de l'animal correspondant peut entourer les cases de nourriture

Exemple : Rebekka a coché toutes les cases pingouin bleues. C'est pourquoi elle peut cocher maintenant les deux poissons à côté du pingouin **A**.



Bloc Rebekka



FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a coché toutes les cases de deux espèces animales (et donc quatre cases nourriture) la partie est finie.

Maintenant, chaque joueur compte toutes les cases sur sa feuille. Cela peut être des visiteurs du zoo, des seaux ou des cases nourriture entourées. Chaque cercle compte pour 1 point. Celui qui a le plus de points est celui qui a le mieux nourri les animaux du zoo et gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, il y a plusieurs gagnants.



88302

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de