JEU N° 1

Libérons les animaux • Jeu coopératif à partir de 4 ans

Tous ensemble, aidez les animaux à s'échapper du zoo avant que le gardien n'arrive pour fermer la grille ! Alignez vos cartes pour reconstituer des animaux et ainsi les libérer !

MISE EN PLACE



1 Place le plateau contre la boîte, côté coopératif, comme indiqué ci-dessus.

2 Place les jetons Chemin sur le chemin entre la cabane et la porte de l'enclos. Reportez-vous au tableau pour connaître le nombre de jetons Chemin à placer.

3 Place le pion Gardien sur le jeton Chemin le plus proche de sa cabane.

4 Place les jetons Animal dans l'enclos. Reportez-vous au tableau pour connaître le nombre de jetons Animal à placer.

5 Mélange les 30 cartes, distribues-en 3 à chaque joueur et pose-les, face visible, devant vous.

6 Les cartes restantes forment la pioche, face cachée, au centre de la table.

7 Les pions Animal sont laissés dans la boîte, ils ne sont pas utilisés pour ce jeu.

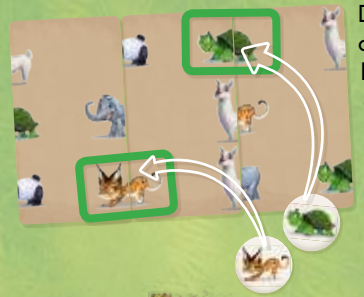
	Nombre de jetons Chemin	Nombre de jetons Animal de chaque type
1 joueur	10	3
2 joueurs	7	4
3 joueurs	6	6
4 joueurs	5	7
5 joueurs	5	8

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de tours jusqu'à ce que tous les animaux soient libérés ou que le gardien entre dans l'enclos.
Vous jouez tous en même temps.
À chaque tour, aligne tes 3 cartes dans l'ordre que tu souhaites pour reconstituer des animaux. Attention, tu dois former une ligne avec tes 3 cartes, sans les décaler !



COMMENT SAUVER LES ANIMAUX ?



Dès que tu as choisi comment aligner tes 3 cartes, observe-les bien. Si tu as réussi à reconstituer des animaux, bravo ! Prends tous les jetons correspondants sur le plateau de jeu et pose-les sur tes cartes, là où les animaux sont reconstitués.

ASTUCE Tu peux toujours reconstituer au moins 1 animal.

Quand tous les joueurs ont terminé d'aligner leurs cartes et de poser leurs jetons Animal, placez ceux-ci dans la boîte.
Bravo, vous les avez libérés !

NOTE S'il n'y a plus de jetons pour un animal reconstitué, c'est qu'il est déjà libéré, ne pose pas de jeton dessus.

LE GARDIEN SE RAPPROCHE !

Avancez ensuite le pion Gardien sur le prochain jeton Chemin en direction de l'enclos et mettez le précédent dans la boîte. S'il n'y a plus de jetons Chemin, le gardien rentre dans l'enclos et la partie prend fin. Si ce n'est pas le cas, défaussez toutes vos cartes, puis redistribuez-en 3 à chaque joueur. Au besoin, mélangez de nouveau toutes les cartes défaussées. Puis recommencez un nouveau tour jusqu'à la fin du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de jetons Animal dans l'enclos ou que le gardien rentre dans l'enclos. Comptez alors tous ensemble le nombre d'animaux qu'il reste dans l'enclos :

- 0 animal : Félicitations ! Vous avez gagné ! Le gardien n'a rien pu faire, vous êtes vraiment trop forts !
- 1 animal : Très bien ! Il n'en reste plus qu'un à libérer !
- 2 ou 3 animaux : Super ! Avec un peu d'entraînement, vous les libérerez tous la prochaine fois !
- 4 ou 5 animaux : C'est pas mal, mais vous pouvez sûrement faire beaucoup mieux !
- Plus de 5 animaux : Oh non... Allez, on recommence et on essaye de tous les libérer !



La course de l'année • Jeu compétitif à partir de 6 ans

Maintenant que les animaux se sont échappés du zoo, encourage-les lors de la course de l'année et remporte-la avec ton animal favori ! Aligne tes cartes pour reconstituer des animaux et gagner la course !

MISE EN PLACE



1 Place le plateau contre la boîte, côté compétitif, comme indiqué ci-dessus.

2 Chaque joueur choisit un pion Animal, ce sera son animal favori. Place-le sur la case Départ de la piste de course et récupère un jeton Animal correspondant que tu places face Animal devant toi (pour te souvenir de ton favori).

3 Place tous les autres jetons, face Couronne, dans la boîte.

4 Mélange le paquet de 30 cartes, distribues-en 4 à chaque joueur et pose-les face visible devant vous.

5 Les cartes restantes forment la pioche, face cachée, au centre de la table.

6 Le pion Gardien est laissé dans la boîte, il n'est pas utilisé pour ce jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs passent la ligne d'arrivée. Tout le monde joue en même temps.

Aligne tes 4 cartes dans l'ordre que tu souhaites pour reconstituer des animaux. Attention, tu dois former une ligne avec tes 4 cartes, sans les décaler.

Quand tous les joueurs ont fini d'aligner leurs 4 cartes, chacun avance son animal sur la piste de course en suivant ces règles :



A Chaque animal reconstitué te fait avancer de 1 case.

B Si l'animal reconstitué est ton animal favori, il te fait avancer de 2 cases.

Prends également un jeton Couronne pour chaque animal favori reconstitué.

Ensuite, **garde une de tes cartes et défausse les 3 autres.**
Pioche 3 nouvelles cartes pour avoir à nouveau 4 cartes devant toi. Au besoin, mélange de nouveau les cartes défaussées.

Recommencez le tour jusqu'à ce que l'un de vous passe la ligne d'arrivée et place son jeton dans la boîte.

FIN DU JEU

Le premier joueur à passer la ligne d'arrivée gagne la partie !

Si plusieurs joueurs passent la ligne d'arrivée en même temps, ils comparent le nombre de Couronnes qu'ils ont récupérées lors de la partie. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

LE MOT DE L'AUTEUR ET DE L'ÉQUIPE

Un énorme merci à ma chérie, Émilie, pour son soutien et à tous ses petits élèves testeurs. Une pensée pour Valentine, Arthur et Juliette pour leur aide et Will & Marie pour leurs conseils. Merci à Aurélie pour son super travail et son implication dans le projet jusqu'au bout.
L'équipe Loki remercie les écoles d'Heillecourt et de Ludres.

Crédits
© 2019 LOKI

Auteur
Florian Sirieix
Illustrateur
Davide Tosello
Chef de projet
Aurélie Raphaël
Graphiste
Allison Machepy
Assistante chef de projet
Delphine Brennan



Zoo Run est composé de deux jeux ! Le premier, "Libérons les animaux" (p. 2), est un jeu coopératif à partir de 4 ans, et le second, "La course de l'année" (p. 5), est un jeu compétitif conseillé à partir de 6 ans. Les deux jeux peuvent se jouer à la suite ou séparément. Bonnes parties !

MATÉRIEL

50 jetons avec une face Animal *(10 lynx, 10 tortues, 10 pandas, 10 éléphants, 10 lamas)* utilisée pour le jeu n° 1 et **une face Couronne** utilisée pour le jeu n° 2.

30 cartes

5 pions Animal

1 pion Gardien

10 jetons Chemin

1 plateau imprimé recto verso

↘ Côté Zoo
Libérons les animaux
(à partir de 4 ans)

↘ Côté Course
La course de l'année
(à partir de 6 ans)