

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# ZOO PARTY



de David Parlett

**Pour:** 2 - 5 joueurs  
**dès:** 6 ans  
**durée:** 20 minutes env.

**contenu:** 56 cartes représentant des animaux avec des valeurs allant de 1 à 7  
(Singes, Eléphants, Girafes, Pandas, Lions, Perroquets, Pingouins et Chats)  
8 gardiens de zoo  
1 règle de jeu



## But du jeu

Les animaux se sont éparpillés dans tout le zoo. Chaque joueur doit essayer de rassembler dans sa main le maximum d'animaux différents. Plus la valeur de la carte sur laquelle un animal est représenté sera grande, plus le joueur aura de points de bonus. Mais attention au chat noir ! Comme il n'a rien à faire dans le zoo, il fera perdre des points à celui qui en aura dans sa main. Le joueur qui aura les animaux avec la plus grande valeur dans sa main remportera la partie.

## Préparation du jeu

Tout d'abord il faut sortir les gardiens de zoo et les mettre de côté, en pile, sur la table. Ensuite, il faut bien mélanger les 56 cartes. On en distribue 7 à chaque joueur. Les joueurs prennent leur cartes en main, sans les montrer aux autres joueurs. Les cartes restantes seront placées sur la table, faces cachées, pour

former le zoo (voir l'exemple plus bas). Le nombre de cartes utilisées pour faire le zoo dépend du nombre de joueurs.

🐾 A 2 joueurs : un rectangle formé de 6x7 cartes

🐾 A 3 joueurs : un rectangle formé de 5x7 cartes

🐾 A 4 joueurs : un rectangle formé de 4x7 cartes

🐾 A 5 joueurs : un carré de 5x5 cartes. Les joueurs recevront alors 6 cartes au lieu de 7 et on enlèvera le chat avec la valeur 4 qui sera mise hors jeu.

Les cartes posées sur la table représentent le zoo. C'est le joueur qui a visité un zoo le plus récemment qui commence.

## Déroulement du jeu

Lorsque c'est son tour, le joueur prend une carte (qui est face cachée) du zoo, la met dans sa main et la remplace par une carte de sa main qu'il dépose, face visible, dans l'emplacement laissé vide.

La carte que le joueur place dans le zoo doit être différente de celles qui sont déjà placées, soit verticalement, soit horizontalement, sur la même rangée.






*Le lion peut être placé dans le zoo car ni horizontalement ni verticalement il y a déjà des lions.*



*Ne pas placer le pingouin car il y en a déjà un horizontalement.*

 Un joueur peut aussi placer dans le zoo une carte qu'il vient de retirer de la table.

### Le « 7 » et le « 1 »

Lorsqu'un joueur place dans le zoo un animal qui a une valeur de « 7 », il peut rejouer. Il peut immédiatement retirer une autre carte et en placer une nouvelle dans le zoo.




Lorsqu'un joueur place dans le zoo un animal qui a une valeur de « 1 », il devra sauter son prochain tour de jeu. Pour s'en rappeler, le joueur qui doit passer son tour pose ses cartes sur la table, faces cachées, devant lui.



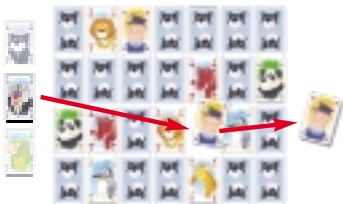
## Les gardiens de zoo

Les gardiens interviennent dans le jeu dans 3 cas :

 Le joueur n'a dans sa main aucun animal qu'il peut poser. Dans ce cas il prend une carte gardien de zoo et la pose dans la place vide. Par cette action le joueur se retrouve avec une carte supplémentaire dans sa main. Cela augmente ses chances d'avoir des animaux à double dans sa main et ainsi d'avoir des points en moins à la fin du jeu.




👤 A la place de retirer une carte du zoo, le joueur peut reprendre un gardien qui s'y trouve. Cela est possible pour autant qu'il puisse mettre un animal, de sa main, qui convient à sa place. Le joueur remet alors le gardien sur la pile des cartes « gardiens ». Après cette action, le joueur se retrouve avec une carte en moins dans sa main. Cette action compte comme un tour de jeu normal.



👤 Il peut arriver qu'un joueur souhaite placer dans le zoo un animal, mais que tous les animaux sont déjà représentés horizontalement ou verticalement. Dans ce cas, le joueur choisit un animal de sa main, le place dans la case vide et pose un gardien par-dessus. Ce gardien restera dans le zoo, sur la carte, jusqu'à la fin du jeu.



 Il peut y avoir plusieurs gardiens sur une même rangée.

## Les animaux qui sont dans la main

Les joueurs devraient, si possible, avoir chaque animal représenté une fois dans leur main. Pour chaque race d'animal représenté c'est celui qui a la plus grande valeur qui donne des points (sauf le chat). Les autres cartes qui représentent des animaux à double donnent des points négatifs correspondant à la valeur inscrite sur leur carte. Une exception : les chats qui n'ont rien à faire dans un zoo et qui ne donnent de ce fait que des points négatifs !

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes du zoo sont découvertes ou lorsque le dernier gardien a été placé dans le zoo. Alors on fait le comptage des points. Tout d'abord on fait le total de la valeur de tous les animaux qui donnent des points positifs . De ce total on déduira la valeur des cartes représentés plusieurs fois ainsi que la valeur de chaque chat qui est dans la main. Le joueur qui a le plus grand nombre de points à gagné.

En cas d'égalité c'est le joueur qui a le plus grand nombre de « 7 » en main qui l'emporte. Si il y a encore une égalité c'est le joueur qui a le plus grand nombre de « 6 » en main qui l'emporte.

## Exemple pour le comptage des points :

A la fin de la partie, Adam, se retrouve avec les Pandas « 5 » et un « 3 », un Perroquet « 7 », un Eléphant « 2 » les Girafes « 6 » et « 1 » et un chat « 4 ». Le Panda « 5 », le Perroquet « 7 », l'Eléphant « 2 » et la Girafe « 6 » font un total de 20 points. Ensuite on soustrait de ce total les animaux qui sont représentés plusieurs fois : le Panda « 3 », la Girafe « 1 » et le Chat « 4 » qui n'a rien à faire dans un zoo. Cela fait 8 points qui sont enlevés des 20 points. Adam a donc 12 points.

## Variante pour Les professionnels

Les joueurs doivent être attentifs au fait que même en diagonale, les animaux ne peuvent être représentés qu'une seule fois !!!



*Le Lion peut être placé dans la case vide.*

*L'Éléphant ne peut pas être placé dans la case vide car il y en a déjà un en diagonale.*



Avez-vous des questions?  
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM