

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ANIMAL RESCUE



SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAMES RULES

REGLAS DE JUEGO

REGRAS DE JOGO

REGOLE DI GIOCO

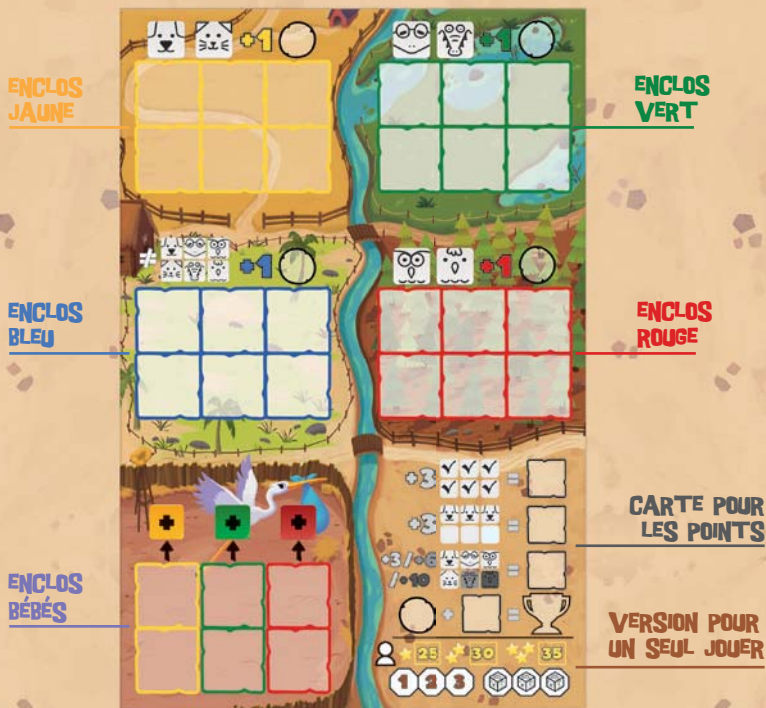
CONTENU

- 6 dés animaux (1 rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu et 2 blancs)
- 50 cartes refuge recto-verso
- 5 crayons de couleur

BUT DU JEU

Tu travailles dans un refuge pour animaux où de nombreux animaux arrivent chaque jour. Ta mission consiste à remplir du mieux possible les enclos pour marquer le maximum de points. Si tu fais bien ton travail, des bébés animaux pourront même naître, ce qui te rapportera encore plus de points ! Quel sauveteur d'animaux réussira à gagner le plus de points avec le dé ?

LES CARTES REFUGE



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur prend une carte refuge et un crayon de couleur. Retire un dé blanc du jeu s'il y a moins de 5 joueurs.

Le joueur qui a caressé le plus récemment un animal, commence. Il commence le tour en lançant les dés. Il choisit ensuite 1 dé et le place devant lui. Le joueur doit dessiner l'animal qui figure sur le dé qu'il a choisi dans l'un des enclos vides de son refuge pour animaux. La couleur du dé choisi détermine la couleur de l'enclos où l'animal doit être placé. Un animal sur un dé blanc peut être placé dans n'importe quel enclos, à l'exception de l'enclos bébé. Réfléchis bien à l'animal que tu choisis et l'endroit où le dessiner car il y a de nombreuses façons de gagner des points et des animaux supplémentaires :

- CALCUL DES POINTS

Chaque carte refuge comporte 5 enclos différents (4 enclos principaux et un enclos bébé), chacun avec 6 cages de couleur. Au-dessus de chaque enclos est expliqué comment les joueurs peuvent gagner des points. Chaque chien ou chat de l'enclos jaune rapporte 1 point, chaque grenouille ou crocodile de l'enclos vert rapporte 1 point, chaque poule ou chouette de l'enclos rouge rapporte 1 point et tous les animaux de l'enclos bleu rapportent 1 point chacun. Des points bonus peuvent être gagnés pour chaque enclos et enclos bébé.



+3 Par bloc complet



+3 3 animaux identiques par bloc



+3 4 animaux différents par bloc

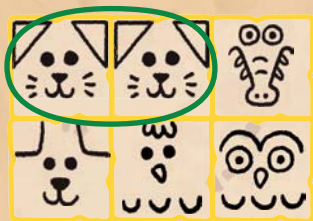
+6 5 animaux différents par bloc

+10 6 animaux différents par bloc

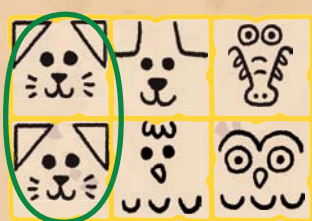
- BÉBÉS ANIMAUX

Lorsque deux animaux identiques se trouvent directement l'un ou dessus de l'autre ou à côté dans un enclos, ils donnent naissance à un bébé né pendant le même tour ! Les bébés ne peuvent pas bien sûr pas eux-mêmes faire des bébés. Le joueur dessine un cercle autour du couple d'animaux et dessinent un bébé de la même espèce dans un incubateur de l'enclos bébé. L'incubateur dans lequel le bébé animal est placé détermine l'endroit où tu dois dessiner un animal bonus. Une fois que tous les incubateurs sont occupés, aucun bébé animal ne peut plus être ajouté.





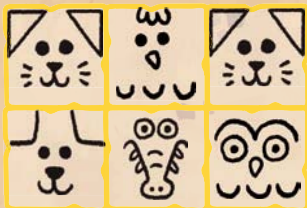
Couple d'animaux ✓



Couple d'animaux ✓



Pas de couple d'animaux ✗



Pas de couple d'animaux ✗

Si tu places un bébé animal dans un incubateur rouge, l'animal bonus que tu dessines doit être l'animal figurant sur le dé rouge et tu dois le dessiner dans l'enclos rouge de ton refuge pour animaux. Si tu choisis un incubateur vert, tu dois dessiner l'animal figurant sur le dé vert dans l'enclos vert, et ainsi de suite.

Astuce : en plaçant un animal supplémentaire, il est également possible de former un autre couple d'animaux et donc de donner naissance à un autre bébé. Tu peux ainsi dessiner plusieurs bébés et animaux bonus à chaque tour. Il est possible de former plusieurs couples d'animaux par enclos. Un animal entouré d'un cercle ne peut pas être utilisé pour former un autre couple d'animaux.

- FIN DU TOUR

Une fois qu'un joueur a choisi son dé, et dessiné ses animaux, le joueur à sa gauche choisit l'un des dés restants et dessine l'animal correspondant dans l'enclos correspondant de sa carte refuge. Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs ont choisi un dé et dessiné les animaux correspondants.

Partie à 2 joueurs : quand les joueurs jouent à deux, ils choisissent chacun deux dés à chaque tour.

Lorsque le tour est fini, la main passe au joueur à gauche. Il commence un nouveau tour en lançant tous les dés. Puis il est le premier à choisir un dé et ainsi de suite.


FIN DU JEU

Dès qu'un des joueurs a rempli entièrement 3 enclos, la partie s'arrête après que tous les joueurs de ce dernier tour ont choisi un dé et dessiné leur dernier animal.

- Calcule d'abord les points accumulés par chaque joueur dans les 4 enclos, en inscrivant les totaux dans les cases situées dans le coin supérieur droit des enclos.

- Calcule ensuite les points bonus pour les 5 enclos (enclos de couleur + enclos bébé) et note-les sur la carte des points.

- Additionne les différents scores.

Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie 

VERSION POUR UN SEUL JOUER




Avant de commencer, choisis un niveau de difficulté et entoure-le d'un cercle :


 **25** **Stagiaire** (25 points)

 **30** **Bénévole** (30 points)

 **35** **Soigneur** (35 points).

La partie se joue avec 5 dés (1 dé blanc doit être retiré au début de la partie). Les 5 dés sont lancés à chaque tour et le joueur peut utiliser 1, 2, 3 ou 4 des 5 dés pour remplir les différents enclos. Suis les mêmes règles que pour une partie classique.

Un mauvais lancer de dé ? Tu as le droit lancer tous les dés de nouveau avant de dessiner un animal dans l'un des enclos, mais tu dois dans ce cas cocher une case  sur la carte refuge. Le jeu comporte 3 cases dés, ce qui veut dire que tu peux relancer les dés que 3 fois.

Le tour commence quand tu dessines le premier animal : n'oublie pas de cocher une case  sur la carte refuge.

La partie est terminée après trois tours. Les points se comptent comme dans une partie classique. Tu gagnes le jeu si tu as obtenu le score du niveau de difficulté choisi.

