

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règle du jeu

Dragueur invétéré, amoureux transi, jaloux maladif, cœur d'artichaut ou tendre passionné... chez les animaux sauvages aussi l'amour fait des ravages ! Dans Bizoo, tout est permis pour empêcher vos adversaires de trouver l'âme sœur ! Un jeu d'ambiance qui fait chaud au cœur !

But du jeu

Bizoo est constitué de 112 cartes formant des couples d'animaux, chacun ayant une valeur indiquée sur les cartes. Le but est de reconstituer ces couples pour atteindre le meilleur score à la fin de la partie.

Déroulement

Le joueur qui se trouve le plus beau (ou le plus âgé si un désaccord persiste) mélange le jeu et distribue 8 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est posé face cachée au centre de la table et forme la pioche.

Puis il commence la partie. Il a **deux possibilités** :

- **Soit il peut former un couple avec ses cartes**, et dans ce cas il le pose devant lui et tire 2 nouvelles cartes dans la pioche.
- **Soit il active le pouvoir d'une de ses cartes**, et la pose à côté de la pioche face Animal visible (elle est défaussée et ne peut plus être jouée). S'il peut former un couple après avoir activé son pouvoir, il le pose et tire 2 cartes.

On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarques

- On ne peut poser plus de 2 couples lors de son tour de jeu (donc, au maximum, un joueur peut jouer 1 pouvoir et poser 2 couples par tour de jeu).
- On doit attendre son tour de jeu pour poser son couple.
- Les couples doivent être formés d'un mâle et d'une femelle, sauf pour :
 - les gazelles, dont le mâle peut avoir autant de femelles qu'il souhaite. Chaque gazelle posée à côté du mâle permet de tirer une nouvelle carte dans la pioche.
 - les singes bonobos, dont les couples peuvent être composés de deux femelles, deux mâles ou d'un mâle et d'une femelle (ils ont des mœurs particulières...).

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur :

- atteint le score de 45 points avec ses couples
- ou pose sa dernière carte (le pouvoir n'est pas activé).

Pouvoirs des animaux

Les animaux du jeu ont des pouvoirs correspondant à leurs caractéristiques réelles dans la Nature. Il est donc relativement facile de mémoriser leurs pouvoirs.

Animal	Caractéristique	Pouvoir	Valeur en points	Nombre de couples
Rhinocéros	Puissant et rare	Récupère un couple posé chez un adversaire de son choix	8	4
Éléphant	Fort et intelligent	Fait tourner les cartes en main de tous les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre	7	4
Singe bonobo	Malin et affectueux	Chipe 1 carte à chacun des joueurs	6	4
Lion	Féroce	Récupère tous les couples de gazelles	5	4
Guépard	Rapide	Joue 2 fois de suite	4	5
Serpent	Discret et vif	Vole 2 cartes des mains d'un autre joueur	4	5
Girafe	Vue panoramique	Regarde le jeu de tous les joueurs et choisit 1 carte	3	5
Buffle	Fonceur et agressif	Récupère tous les jeux en mains, les mélange et les redistribue à parts égales	3	5
Zèbre	Noir et blanc	Récupère 2 cartes dans la pioche, garde celle de son choix et repose l'autre dans la défausse	2	5
Phacochère	Ne sent pas très bon	Chaque joueur récupère un couple posé de son choix chez son voisin de droite	2	5
Gazelle	Saute haut et loin	Le joueur suivant « saute » son tour	1	6 mâles et 14 femelles

Le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de points : on additionne les points des couples formés et on déduit les points des cartes restant dans sa main.

BIZOO