

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 ★★★ 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



O Zoo le Mia

Un jeu (animal) pour 2 à 4 zoologues qui se marchent sur leurs plates-bandes

Les joueurs jouent les directeurs de zoo et essaient d'attirer le plus grand nombre de visiteurs dans leur propre zoo. Il faut donc offrir les meilleures attractions pour avoir du succès. Les visiteurs n'aiment pas seulement voir que les divers animaux ont de grands enclos, mais ils apprécient également les agréables promenades circulaires bordées de bancs confortables ainsi que les arbres et arbustes vigoureux qui impressionneront surtout les botanistes.

Contenu

- 35 pièces d'argent
- 25 tuiles de zoo
- 15 visiteurs en 5 couleurs
- 13 bancs
- 3 arbres
- 4 entrées de zoo (Aqua Shark, Crocodome, Porky Park, Villa Gorilla)
- 4 tuiles de départ
- 4 drapeaux
- 1 mât de drapeaux
- 1 bloc pour le classement par points
- cette règle du jeu



Les préparatifs

Chaque joueur reçoit une entrée de zoo qu'il plie en forme de cabane. Ensuite, il place une tuile de départ devant la cabane.

Chacun reçoit 8 pièces d'argent qu'il conserve en secret. Posez sur la table les pièces d'argent restantes, les visiteurs, les arbres et les bancs.

Hissez les drapeaux des joueurs sur le mât, en colonne et dans un ordre quelconque, l'un en dessous de l'autre.

Mélangez les 25 tuiles de zoo et placez-les en pile sur la table, face cachée.

Les tuiles de zoo

Voici les différents éléments visibles sur les tuiles de zoo :

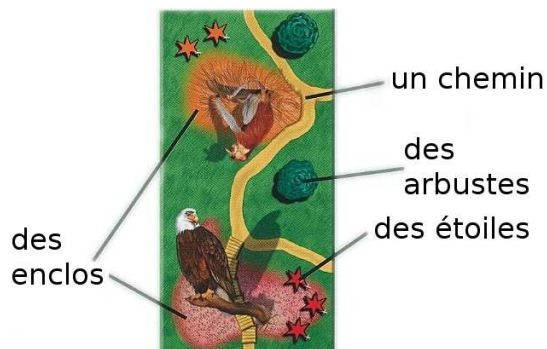
- des chemins
- des arbustes (sur certaines tuiles seulement)
- 2 enclos (par tuile) avec des étoiles indiquant l'attractivité de l'enclos

En tout, il y a 5 familles d'animaux :

- des singes (orange)
- d'autres mammifères (jaune)
- des oiseaux (rouge)
- des reptiles (gris)
- des animaux marins (bleu)

Comme au domino, les tuiles sont divisées en deux moitiés.

Toutes les deux moitiés montrent à chaque fois un enclos pour des animaux différents.



Déroulement du jeu

Cinq années pour construire le meilleur zoo ... Chaque directeur de zoo s'efforce à cinq années devant lui pour aménager un zoo et y attirer des visiteurs. Une année se compose de cinq tours d'enchères. Au début de chaque année, on pioche cinq tuiles de zoo que l'on pose en rang, faces visibles. Pour chaque tuile, on effectue un tour d'enchère. On s'occupe d'abord de la tuile qui a été retournée la première.

L'enchère d'une tuile de zoo

Tous les joueurs prennent simultanément un certain nombre de pièces d'argent dans leur poing - c'est leur offre. On peut prendre zéro pièces - le poing serait donc vide.

Quand tous les joueurs sont prêts, chacun annonce son offre. Le joueur à l'offre la plus haute paie la somme correspondante avec ses propres pièces, et l'argent doit être déposé dans les provisions sur la table. Le joueur reçoit la tuile de zoo. Les autres joueurs gardent leurs pièces d'argent.

En cas d'égalité sur l'offre la plus élevée, c'est celui dont le drapeau est le plus en haut du mât qui remporte l'enchère.

Ensuite, ce joueur-ci doit déplacer son drapeau pour le mettre en dessous de tous les autres drapeaux, de manière à ce que les drapeaux des autres joueurs remontent tous d'une position.

Placer une tuile de zoo

Un joueur qui vient d'acquérir une tuile de zoo ne peut la poser que dans son propre zoo. Elle doit être connectée par au moins un chemin à une tuile de zoo déjà en place. Il est interdit de faire déboucher un chemin sur du gazon.

Attirer des visiteurs

Chaque fois que vous ajoutez une tuile à votre zoo, vous devez tout de suite vérifier quel joueur possède actuellement les enclos les plus attrayants. S'il a y des animaux avoisinés de la même famille (= couleur identique), ils se trouvent dans un enclos commun, c'est-à-dire que toutes les étoiles de la même couleur sur des tuiles adjacentes sont additionnées et leur somme donne la valeur de cet enclos.

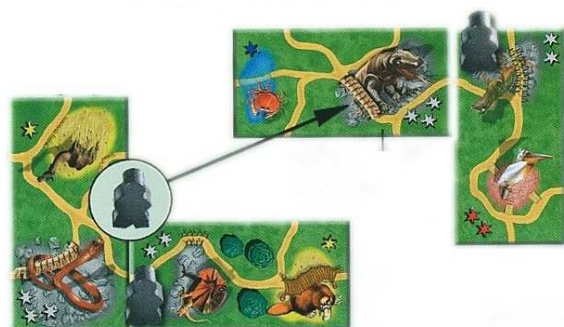
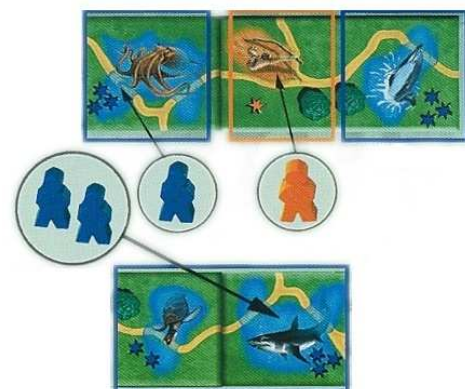
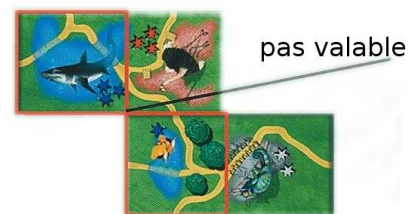
Les enclos (étoiles) de la même couleur doivent se trouver sur des moitiés de tuiles directement adjacentes (comme aux dominos) ; cela ne vaut donc pas pour les enclos qui se touchent diagonalement par les coins seulement. Si un joueur possède plusieurs enclos séparés l'un de l'autre mais d'une même famille d'animaux, il ne prend en compte que celui qui a le plus grand nombre d'étoiles. Le tracé des chemins n'a pas d'importance pour la valeur d'un enclos.

Les visiteurs restent toujours plus longtemps devant les enclos les plus attrayants, c'est pourquoi on place deux visiteurs de la couleur de l'enclos près de l'enclos le plus attrayant (précieux) de chaque famille d'animaux. On place un visiteur de la couleur de l'enclos devant l'enclos au deuxième plus grand nombre d'étoiles.

Seule exception : aussi longtemps qu'un joueur est le seul à avoir une certaine famille d'animaux dans son zoo, un seul visiteur se trouve devant cet enclos.

On place toujours les visiteurs sur leur tuile de zoo de manière à ce que toutes les étoiles restent bien visibles.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le nombre d'étoiles d'une famille d'animaux, c'est l'enclos le plus récent qui attire les visiteurs. Cela signifie que lorsqu'un joueur place une tuile qui le met à égalité avec un autre, c'est son enclos qui devient plus intéressant. (Les attractions les plus récentes sont plus captivantes pour les visiteurs.)



Pendant la partie, les visiteurs changent donc toujours de position quand un autre joueur construit un enclos plus attrayant.

Pour cette raison, il n'y a que trois visiteurs par couleur - deux se trouvent près de l'enclos le plus attrayant d'une famille d'animaux et le troisième devant l'enclos de cette famille d'animaux ayant le deuxième plus grand nombre d'étoiles.

Ajouter des arbres dans le zoo

Sur quelques tuiles de zoo sont représentés des arbustes qui améliorent la réputation du zoo. Pour cette raison, le zoo ayant le plus grand nombre d'arbustes reçoit deux arbres en gratification. Le zoo qui possède le deuxième plus grand nombre d'arbustes reçoit un arbre.

De préférence, on place les arbres près de la tuile de zoo indiquant le plus grand nombre d'arbustes de manière à laisser ces derniers visibles.

Toutes les règles décrites ci-dessus pour les visiteurs et les enclos sont aussi valables pour les arbres et les arbustes. Seule exception : les arbustes ne doivent pas forcément se trouver sur des tuiles de zoo avoisinées. On compte toujours tous les arbustes du zoo indépendamment de leur emplacement dans le zoo.

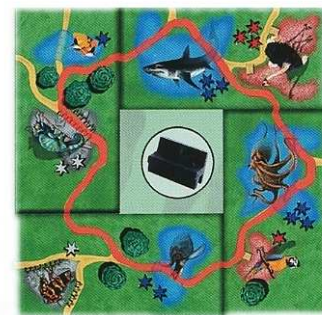


Ajouter des bancs dans le zoo



Vous placez un banc dans chaque zone entièrement encerclée de chemins. Vous recevez ces bancs donc pour chaque promenade circulaire dans votre zoo et vous ne pouvez pas les perdre pendant la partie. Pour cette raison, vous recevez à chaque évaluation des points pour vos bancs (voir "Evaluation à la fin de l'année").

Une promenade circulaire peut aussi entourer des espaces libres.

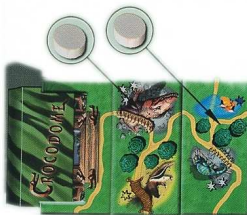


Fin d'un tour d'enchères

Après qu'une tuile de zoo a été achetée et placée, on distribue les visiteurs, les arbres et les bancs dans les zoos ou on modifie leur position selon les règles décrites ci-dessus. Ensuite, le tour d'enchères est fini. On passe alors aux enchères de la tuile suivante de la rangée et ainsi de suite.

Les revenus à la fin de l'année

A la fin de chaque année (c'est-à-dire tous les cinq tours), les joueurs reçoivent les revenus de leur zoo des provisions sur la table. On obtient une pièce d'argent par tuile de zoo.



Evaluation à la fin de l'année

A la fin de chaque année, chaque joueur marque des points qui seront notés sur le bloc pour le classement par points. Pour chaque visiteur, chaque arbre et chaque banc qui se trouvent dans son propre zoo, on reçoit un point à la fin de la première année. A la fin de la deuxième année, on reçoit à chaque fois deux points, après la troisième année trois points, après la quatrième année quatre points et à la fin de la cinquième année cinq points.

Exemple : si à la fin de la troisième année, un joueur a trois visiteurs, deux arbres et un banc, il reçoit $(3 + 2 + 1) = 6 \times 3 = 18$ points. Après la quatrième année, il recevrait $6 \times 4 = 24$ points pour le même nombre de visiteurs, d'arbres et de bancs.

Les pièces d'argent ne rapportent pas de points.

Le joueur totalisant le plus de points à l'issue des cinq années est le meilleur directeur de zoo et gagne la partie.

Variantes pour des directeurs de zoo professionnels

Variante 1 : chaque année, on retourne (et vend aux enchères) des tuiles de zoo jusqu'à ce qu'il y ait dans la rangée trois tuiles sur lesquelles figure au moins un arbre. C'est-à-dire qu'on ne vend pas forcément cinq tuiles chaque année.

Variante 2 : à la fin d'une année, on calcule les revenus de la manière suivante : on soustrait du nombre de visiteurs, d'arbres et de bancs le nombre de tuiles du zoo. Si un directeur de zoo n'est plus solvable, le zoo ne ferme pas ses portes. Il se peut qu'au cours de la partie, le zoo doive céder des visiteurs ou des arbres aux autres zoos. A la fin des 4 premières années, on ne reçoit pas de points. Au moment où la partie est terminée, chaque joueur reçoit un point pour chaque visiteur, chaque arbre, et chaque banc qui se trouvent dans son zoo, ainsi que pour chaque pièce d'argent qu'il détient.

EXEMPLE (pour le jeu de base):

Après 13 tours d'enchères, l'enclos d'oiseau d'Alan a un indice d'attraction de 4 (2 + 2 étoiles), car les deux moitiés de tuiles indiquant des oiseaux sont placées côte à côte.

Alan possède donc le meilleur enclos d'oiseau, c'est pourquoi 2 visiteurs s'y sont arrêtés. Klaus a un visiteur pour son enclos d'oiseau, car celui-ci a le deuxième plus grand nombre d'étoiles. Certes l'enclos d'oiseau de Reiner a aussi un indice d'attraction de 3, mais Klaus a construit le sien plus récemment.

Dans le zoo de Wolfgang, il y a deux tuiles indiquant des enclos de reptiles. Mais ces enclos ne sont pas reliés entre eux parce qu'ils ne se touchent que diagonalement.

Donc, l'indice d'attraction de l'enclos de reptiles dans le zoo de Wolfgang est 3, et la moitié de tuile indiquant 2 étoiles n'est pour l'instant pas de grande utilité. Klaus possède un enclos de reptile avec un indice d'attraction de 6 (car les deux moitiés de tuiles indiquant à chaque fois 3 étoiles grises sont directement adjacentes).

Klaus a deux promenades circulaires, chacune équipée d'un banc. Tous les autres joueurs ne possèdent qu'une seule promenade circulaire, raison pour laquelle ils n'ont aussi qu'un banc.



Au début du 14ème tour d'enchères, les joueurs vendent aux enchères la quatrième tuile de zoo de la troisième année. Sur la tuile figurent des animaux marins, des oiseaux et un arbuste.

Klaus et Reiner offrent chacun trois pièces d'argent, Alan en offre deux et Wolfgang une. Comme le drapeau de Reiner est plus haut que celui de Klaus, c'est Reiner qui reçoit la tuile. Ensuite, Reiner met son drapeau en dessous de tous les autres drapeaux qui sont hissés.

A la fin du 14ème tour d'enchères, Reiner paie les trois pièces d'argent qu'il a annoncées et place la tuile de zoo avec les autres tuiles déjà en place. Il n'arrive pas à achever promenade circulaire, de sorte qu'il ne reçoit pas de banc supplémentaire.

Mais maintenant, il a le même nombre d'arbustes que Klaus, à savoir trois. Comme Reiner vient de placer une tuile qui l'a mis à égalité avec Klaus, il reçoit un arbre du zoo de Klaus. Reiner ne peut pas profiter de ses animaux marins figurant sur sa nouvelle tuile, car il ne pouvait pas poser cette tuile à côté de son meilleur enclos d'animaux marins qui avait déjà cinq étoiles.

Reiner a placé l'autre moitié de la nouvelle tuile (une étoile rouge) juste à côté de son enclos d'oiseaux (trois étoiles rouges). Son nouvel enclos a donc maintenant un indice d'attraction de 4. Comme aucun autre joueur ne possède d'enclos d'oiseaux plus attrayant, Reiner reçoit deux visiteurs rouges, un visiteur du zoo d'Alan dont l'enclos a la même valeur que le sien, et le deuxième visiteur de Klaus dont l'enclos d'oiseaux a maintenant seulement le troisième plus grand nombre d'étoiles. Pour cette raison, aucun visiteur ne reste près de son enclos d'oiseaux.

Si à ce moment donné, on effectuait une évaluation pour la troisième année (mais on ne le fait pas, car il reste encore pour la troisième année une tuile de zoo à vendre aux enchères), les joueurs recevraient les points suivants :

Alan : 3 visiteurs + 1 banc = $4 \times 3 = 12$ points

Klaus : 2 visiteurs + 2 bancs = $4 \times 3 = 12$ points

Reiner : 5 visiteurs + 1 arbre + 1 banc = $7 \times 3 = 21$ points

Wolfgang : 4 visiteurs + 2 arbres + 1 banc = $7 \times 3 = 21$ points

On additionne les points aux résultats des deux années précédentes. Plus tard, on additionnera aussi les points de la quatrième et de la cinquième année pour obtenir le résultat final.



Publié par l'éditeur Zoch Verlag, Allemagne
Première édition : Cwali, Maastricht, Pays-Bas
Copyright : 2003
Auteur : Corné van Moorsel
Illustration et mise en page : Czarné
Traduction : Birgit Janka
Mise en page : Benoît Christen