

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



PANICO ZOO

Un jeu de Benoît Michaud
illustré par Arnaud Quéré
De 2 à 5 joueurs – De 8 à 108 ans

C'est la panique au Zoo, des animaux se sont enfuis dans la jungle. Il vous faut les retrouver au plus vite ! Évitez la catastrophe et devenez le gardien du Zoo.

MATÉRIEL :

- 15 cartes « animaux noirs et couleurs » avec 2 animaux sur chacune d'entre elles.
- 15 cartes « animaux de couleurs » avec 14 animaux sur chacune d'entre elles.
- 15 cartes « animaux noirs » avec 14 animaux sur chacune d'entre elles.
- 3 cartes Règle du jeu.

BUT DU JEU :

Être le premier à trouver à plusieurs reprises l'animal qui s'est enfui du zoo.

PRÉPARATION DU JEU :

Séparez les 15 cartes « animaux de couleurs » des 15 cartes « animaux noirs » et placez de côté le paquet « animaux noirs et couleurs » qui sera utilisé pour les variantes « Petits joueurs... » et « Jeunes joueurs ».

On choisit au départ si l'on joue avec les animaux de couleurs ou les animaux en noir.

Mélangez les 15 cartes choisies. Placez une des 15 cartes au centre de la table face cachée puis disposez les 14 autres faces visibles autour de la première (figure 1).



Figure 1

LE JEU :

Déroulement d'une manche

Une partie se joue en 14 manches. À chaque manche, le joueur qui aura trouvé le premier l'animal qui s'est enfui du zoo

gagnera une carte. Le gagnant est le joueur qui aura accumulé le plus de cartes à la fin du jeu.

Le premier joueur à trouver l'animal qui est visible sur toutes les cartes doit alors poser sa main sur la carte face cachée, et annoncer le nom de l'animal à voix haute (figure 2).

Figure 2



Dans l'exemple qui précède le joueur a annoncé le "Serpent". Si sur la carte, le serpent est bien l'espèce manquante (Figure 3), le joueur gagne cette carte et la pose près de lui face cachée. Elle lui vaudra 1 point en fin de partie. Par contre, si le joueur annonce un animal qui est présent sur la carte ex: "Girafe" (Figure 3), c'est que cet animal n'est pas présent sur toutes les cartes et il doit alors remettre cette carte sur la table à son emplacement original sans la montrer aux autres joueurs. Il ne peut plus participer au jeu pour la manche en cours.

Les autres joueurs, eux, continuent de jouer normalement en essayant de trouver l'animal présent sur TOUTES les cartes. Si tous les joueurs annoncent un mauvais animal et qu'il reste en jeu seulement un joueur, ce dernier gagne la carte.



Figure 3

Attention : le joueur doit quand même prendre note de l'espèce manquante sur cette carte et en faire part aux autres joueurs.

Nouvelle manche

Le gagnant mélange de nouveau les cartes restantes. Il dépose une carte face cachée au



Figure 4

centre de la table, et place les cartes restantes faces visibles, et les dispose autour de cette dernière (figure 4).

Une nouvelle manche débute alors normalement, à l'exception d'une règle importante: **Le joueur ne doit pas nommer un animal qui a permis de gagner la ou les manche(s) précédente(s).**

Plus les manches avancent, plus la mémoire est sollicitée !!!

Par exemple, à la dixième manche il y aura 10 animaux représentés sur toutes les cartes. Les joueurs auront à se souvenir des 9 animaux ayant servi à gagner les manches précédentes. L'animal recherché sera alors le seul à ne pas avoir encore été trouvé.

Dernière manche

Le jeu continue ainsi jusqu'à la quatorzième manche. À cette dernière

manche, il reste seulement deux cartes. Le vainqueur de la manche précédente mélange alors ces deux cartes faces cachés. Il en place une sur la table, face cachée, retourne la seconde et la pose face visible à côté de cette dernière (Figure 5)



Figure 5

Le gagnant de cette manche est alors celui qui, toujours en posant sa main sur la carte face cachée, annonce le seul animal visible à ne pas avoir encore été trouvé dans les manches précédentes. Si l'annonce est exacte, cet animal sera alors manquant sous la carte face cachée.

Le joueur qui remporte cette manche gagne les 2 CARTES.

LE GAGNANT :

À la fin de la quatorzième manche, les joueurs additionnent les cartes en leur possession. Le gagnant est celui qui en a amassé le plus.

S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, ils doivent alors faire une manche supplémentaire avec les 15 cartes pour déterminer le grand vainqueur!

VARIANTE « PETITS JOUEURS... » :

Le paquet « animaux noirs et couleurs » est placé à proximité des joueurs.

Le jeu se joue de manière identique à ce qui est écrit précédemment mais, à chaque fois qu'un joueur gagne une carte, on prend le paquet « animaux noirs et couleurs » et l'on recherche

la carte correspondant à l'animal qui vient d'être mentionné.

Cette carte est placée face visible sur la table à côté du paquet dont elle vient d'être tirée : Elle servira de repère pour aider les joueurs à se souvenir des animaux déjà énoncés.

VARIANTE « JEUNES JOUEURS » :

On choisit au départ si l'on joue avec les animaux de couleurs ou les animaux en noir.

Les 15 cartes choisies sont toutes placées faces visibles au centre de la table.

On mélange alors les 15 cartes « animaux noirs et couleurs », faces cachées et on les dispose en une seule pile également au centre de la table.

On retourne la première carte sur le dessus de la pile.

Par exemple, si le singe est la première carte retournée, le premier joueur à poser sa main sur la carte dont le singe est manquant gagne cette carte.

Il prend alors la carte singe sur le dessus de la pile et la pose devant lui. (La carte avec les 14 animaux et le singe manquant reste quant à elle à sa place sur la table.)

Par contre, si un joueur pose sa main sur une carte où le singe est présent

sur la carte, il ne peut plus participer au jeu pour la manche en cours et doit donner une de ses cartes gagnées (s'il en a déjà une) au joueur qui gagnera cette manche.

Le joueur tourne alors la carte suivante sur le dessus de la pile et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les animaux aient été retrouvés.

Le grand gagnant est le joueur qui possède le plus de cartes!



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi Anagramme, Babylone, Broc & troc, Brouhaha, Elefantissimo, Finis ton assiette, In Extremis, Laoupala, Marabout, Mixo, Rapidcroco, Salut les filles, Sky my husband et Syllabus....

Plus d'infos sur www.interlude-games.com