

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Zoo en Folie

## Un jeu d'adresse et de mémoire.

2 à 4 joueurs

### But du jeu

Capturer tous les animaux représentés sur vos cartes.

### Contenu du coffret

- 1 plateau de jeu
- 12 silhouettes d'animaux (sur quatre supports)
- 1 feuille d'adhésifs
- 1 pompe
- 12 cartes d'animaux

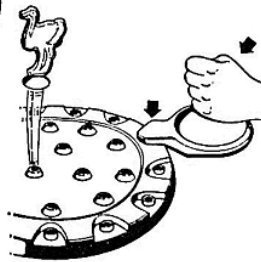
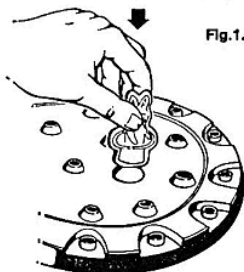
### Préparation du jeu

1. Détachez soigneusement les 12 silhouettes animales de leurs supports.
2. Remarquez que chaque adhésif porte un numéro correspondant à celui de la silhouette animale sur laquelle il doit être appliqué. Un adhésif s'applique sur chacune des faces de l'animal.
3. Placez un animal dans chacun des 12 trous qui se trouvent sur le plateau de jeu (voir Fig.1).
4. Distribuez toutes les cartes du jeu de manière équitable. Il s'agit maintenant pour chacun des joueurs d'essayer de capturer les animaux représentés sur ses cartes. Choisissez le joueur qui va commencer.

### Le jeu

1. Vous êtes le joueur qui commence. Ajustez la pompe sur l'un des 12 orifices situés autour du

plateau de jeu. Puis, avec le poing, appuyez fortement sur la pompe et essayez d'attraper au vol l'animal (voir Fig.2).



### Remarques:

Une fois que vous avez ajusté la pompe sur un orifice, vous ne pouvez plus changer d'orifice.

**2.a.** Si vous parvenez à capturer l'animal et que celui-ci correspond à l'un de ceux représentés sur vos cartes, vous le gardez.

Si ce n'est pas le cas, vous pouvez replacer l'animal dans n'importe quel trou du plateau de jeu. (Au tout début de la partie, vous n'aurez,

bien entendu, pas le choix).

**b.** Si vous ne parvenez pas à attraper l'animal au vol, il vous faut alors le replacer dans son trou d'origine (même s'il correspond à un des animaux représentés sur vos cartes).

Dégagez la pompe et passez-la au joueur qui se trouve à votre gauche. Votre tour est terminé.

**3.** Les autres joueurs doivent bien sûr essayer de se rappeler quel trou correspond à quel animal et ainsi, lorsque ce sera leur tour de jouer, ils devront essayer de capturer l'animal dont ils ont besoin.

**4.** Ensuite le joueur suivant ajuste à son tour la pompe sur l'un des trous de son choix puis procède de la même manière que le premier joueur.

**5.** Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait capturé tous les animaux représentés sur ses cartes.

### Le gagnant

Le joueur qui le premier parvient à trouver et à capturer tous ses animaux remporte la partie.

### Autre possibilité de jeu pour les jeunes enfants

Les jeunes enfants qui n'arrivent peut-être pas à capturer l'animal au vol ont le droit de le ramasser lorsqu'il est tombé.

Si c'est l'animal qu'ils veulent, ils peuvent le garder. Si par contre cet animal ne figure pas sur leurs cartes, ils doivent le replacer dans son trou d'origine.

