

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).

**ESCALE À JEUX**



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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



ZOOZOLAND

Apprendre à compter en constituant le plus long convoi d'animaux heureux de rejoindre le plus beau zoo du monde.

Matériel : 50 cartes

- 24 cartes bleues illustrées de "wagon" contenant de 1 à 6 animaux et 1 carte "locomotive"
- 24 cartes jaunes illustrées de "wagon" contenant de 1 à 6 animaux et 1 carte "locomotive"



Règle 1 : pour les plus petits : elle permet d'apprendre la séquence des nombres

Objectif : créer le plus long convoi d'animaux.

Les joueurs sont face à face avec leur set de cartes identifié par une couleur dominante : bleu ou jaune.

Chaque joueur place devant lui sa carte "locomotive" et à gauche son paquet de cartes, face cachée, qu'il aura bien mélangé.

Simultanément, les deux joueurs retournent la carte supérieure de leur paquet et la placent à droite de la locomotive. Ensuite, ils peuvent placer une carte à la droite de la précédente si elle présente plus d'animaux. Si cette dernière carte retournée est inférieure ou égale au nombre d'animaux de la précédente, il ne peut agrandir son convoi et la pose par-dessus celle(s)-ci.

Pour savoir qui a gagné la partie, on compte qui a le plus long convoi. A égalité, c'est celui qui a le plus grand nombre d'animaux visibles qui gagne.



Règle 2 : plus interactive

Objectif : créer le plus long convoi.

Les joueurs prennent en main 2 cartes et mettent à tour de rôle une carte pour prolonger leur convoi à partir de leur locomotive. Cependant, on ne peut agrandir le convoi qu'en plaçant à droite de la carte précédemment posée une carte de valeur supérieure.

Il est également possible de poser une carte sur le convoi de son adversaire. Lorsque l'on a en main une carte de la même valeur que la dernière posée par celui-ci, on peut faire disparaître l'ensemble des cartes superposées sur cet emplacement, ce qui raccourci le convoi. Lorsque l'on pose une carte sur le jeu de son adversaire, on ne pose pas de carte sur son propre convoi.

Le gagnant est celui qui, en fin de partie, a le plus long convoi. Pour départager les convois de même longueur, on compte le nombre total d'animaux présents sur les cartes supérieures.



Règle 3 - memo

But du jeu : Récupérer le plus d'animaux identiques.

Retirer des 2 paquets les 2 cartes "locomotive" et conserver 8 cartes par animaux sans distinction de couleur. Mélanger les 48 cartes et former un rectangle de 6 rangées de 8 cartes, faces cachées.

A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes qu'il laisse à la même place :

- si les 2 cartes sont différentes, il les remet faces cachées et son tour de jeu est terminé ;
- si les 2 cartes présentent le même animal, le joueur les prend et peut continuer à retourner des cartes pour avoir le plus de cartes possible avec le même animal.

Le jeu se termine lorsqu'il n'est plus possible de ramasser au moins 2 cartes représentant le même animal. Celui qui a récupéré le plus de cartes est le vainqueur.

On peut également déterminer le gagnant en additionnant le nombre d'animaux présents sur l'ensemble des cartes de chaque joueur.