ANIMAZOO

Ages : 7-99 ans

Nb de joueurs : 2-4

Nb de cartes : 55 cartes (30 cartes "nourriture", 20 cartes "animal", 5 cartes "bonus").

But du jeu : obtenir le plus d'étoiles en attirant des animaux dans son zoo et en gagnant des cartes "bonus".

Préparation du jeu : mélanger les cartes "nourriture". En distribuer 3 à chaque joueur puis en poser 3 faces visibles en ligne au centre de la table (c'est la zone de "marché"). Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche "nourriture".
Mélanger les cartes "animaux". En poser 3 faces visibles en face des cartes "nourriture" (c'est la zone de "capture"). Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche "animal".
Les cartes "bonus" sont placées à côté de l'espace jeu, faces visibles.

Déroulement du jeu : le joueur le plus jeune commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur effectue au choix **une** des actions suivantes : **prendre 2 cartes "nourriture" ou prendre 1 carte "animal".**

Prendre 2 cartes "nourriture" : le joueur peut prendre 2 cartes "nourriture" de la zone de "marché" et/ou de la pioche "nourriture". À la fin de son tour de jeu, il complète la zone de "marché" avec la pioche "nourriture" pour qu'il y ait de nouveau 3 cartes "nourriture" sur la table.

Prendre 1 carte animal : pour pouvoir prendre une carte "animal", le joueur doit posséder le nombre nécessaire de cartes "nourriture" du régime de l'animal et les défausser lors de son tour de jeu.



Ex : la tortue est capturée en défaussant 3 cartes "nourriture" omnivore.

Lorsqu'un joueur gagne une carte "animal" il la pose dans son zoo, devant lui. Une fois son tour terminé, le joueur remplace la carte qu'il a prise par une autre de la pioche "animal".

NB1 : à la fin de son tour, un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main. Si c'est le cas, il doit se défausser de cartes "nourriture".

NB2 : lorsque la pioche "nourriture" est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées afin de constituer une nouvelle pioche.

Cartes "bonus 1er" : à la fin de son tour de jeu, le joueur peut gagner une carte bonus (qu'il posera devant lui) *s'il est :*
le 1er joueur à avoir dans son zoo, au moins 1 animal...



de chaque espèce



de chaque régime alimentaire



de chacun des continents

Fin de la partie : lorsque la "pioche animal" est vide, chaque joueur joue encore un tour s'il le peut. On décerne les 2 **cartes "bonus Max".**
Être le joueur qui a le plus d'animaux...



de la même espèce



d'un même régime alimentaire

NB3 : En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés gagnent 5 étoiles.

NB4 : si un joueur n'a pas les 5 continents représentés parmi les animaux de son zoo, il soustrait 3 étoiles à son score.

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre d'étoiles figurant sur les cartes "animal" et sur les cartes "bonus".

DJECO

Un jeu de Cyril Fay.