



Zooloretto *exotic*

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

DESCRIPTION

Le zoo devient plus exotique, avec l'ouverture d'une petite jungle rassemblant des animaux du monde entier. Ces nouvelles créatures venues de loin attirent de nombreux visiteurs, et doublent la rentabilité des boutiques avoisinantes. Bien sûr, les zoos concurrents ont eu la même idée. Les nouveaux visiteurs attirés par l'expérience de la jungle rapportent aussi des points en fin de partie.

MATERIEL

Avant la première partie, retirez soigneusement les tuiles de leur planche.

Les neuf jetons vierges ne sont pas nécessaires au jeu, mais vous pouvez les utiliser pour imaginer votre propre extension.

40 visiteurs (8 chacun de 5 couleurs)

16 jetons carrés animaux de la jungle
(2 chacun de 8 espèces)

5 plateaux jungle (constitués de 3 parties)

5 jetons bonus visiteur
(1 de chaque couleur)

5 aides de jeu

Tous les éléments du jeu de base sont également nécessaires pour jouer.

Toutes les règles de Zooloretto s'appliquent, excepté sur les points suivants :

MISE EN PLACE

- Placez les visiteurs et les jetons bonus au centre de la table.
Les visiteurs et le jeton bonus jaune ne sont utilisés que si vous jouez avec l'extension « Zooloretto XXL ». Si ce n'est pas le cas, remettez-les dans la boîte.

- Chaque joueur prend les trois parties d'un plateau jungle et les assemble, puis les place à gauche de son zoo. Les plateaux non utilisés sont remis dans la boîte de jeu.



- Chaque joueur prend un visiteur de chaque couleur et les place sur l'allée centrale (2) de son zoo (voir schéma).
- Chaque joueur prend une aide de jeu.
- Les jetons d'animaux de la jungle sont mélangés avec les jetons du jeu de base.
- La mise en place se poursuit comme dans le jeu de base de Zooloretto (pile de 15 jetons pour la fin de la partie, etc.)
- Dans une partie à moins de 5 joueurs, certains jetons animaux de la jungle sont retirés du jeu, tout comme pour les autres animaux:



à 4 joueurs, les animaux de la jungle d'une espèce.

à 3 joueurs, les animaux de la jungle de deux espèces.

à 4 joueurs, les animaux de la jungle de trois espèces.



Le parcours des visiteurs: Les plateaux jungle augmentent la superficie des zoos. Les visiteurs entrent dans le zoo par le haut, au centre, et se dirigent vers le bas le long du chemin principal, passant par les trois points d'observation. Ils avancent ensuite sur le chemin dans la jungle, passant par deux autres points d'observation. Le chemin les fait ensuite sortir du zoo.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

B. PRENDRE UN CAMION ET

PASSER JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE

● Animaux de la jungle

Les animaux de la jungle se reconnaissent à leur fond différent de celui des animaux du jeu de base. Un joueur qui place un animal de la jungle dans son zoo doit respecter les règles suivantes: Un joueur ne peut placer un animal de la jungle que sur une case libre de son plateau jungle.

Important: un joueur ne peut placer sur son plateau jungle qu'un maximum de **3 espèces d'animaux de la jungle**

Un joueur qui ne peut ou ne veut pas placer un animal de la jungle sur son plateau jungle doit le mettre dans son étable.

● Déplacer les visiteurs

Chaque fois qu'un joueur place une boutique ou un animal de la jungle dans son zoo, un ou plusieurs visiteurs se déplacent:

- Lorsqu'un joueur place une **boutique** sur une case boutique, il **doit avancer un visiteur** de la **couleur** de la boutique de **2 cases** (points d'observation) le long du chemin. Les couleurs correspondant à chaque type de boutique sont indiquées sur la fiche d'aide de jeu.

Le joueur peut choisir entre avancer un visiteur qui se trouve déjà dans son zoo ou, s'il en reste dans la réserve, faire entrer un visiteur de la couleur correspondante et l'avancer de deux cases dans son zoo.

Important: Un joueur qui place une boutique dans son étable, ou qui déplace une boutique comme opération commerciale, ne déplace **pas** de visiteur.

- Lorsqu'un joueur place un **animal de la jungle** dans son zoo, il choisit la couleur de visiteur à avancer. Il doit choisir soit une couleur dont il a au moins un visiteur dans son zoo, soit une couleur dont il reste au moins un visiteur dans la réserve. Le déplacement s'effectue ensuite selon les mêmes règles que pour le placement d'une boutique.

Ensuite, **chaque autre joueur** qui a dans son zoo un **visiteur de la même couleur** doit **reculer d'une case** ce visiteur. Un joueur qui a plusieurs visiteurs de cette couleur choisit celui qu'il recule. Si ce recul fait sortir un visiteur du zoo, il est replacé dans la réserve

Lorsqu'un joueur fait sortir de son zoo un visiteur, en avançant au delà de la dernière case, il prend le **jeton bonus** de sa couleur et le place, face visible, devant lui. Si le jeton bonus de cette couleur est déjà en possession d'un autre joueur, ce dernier le conserve et il ne se passe rien.

Un visiteur qui sort du zoo est remis dans la réserve commune.

Lorsqu'un joueur fait sortir un visiteur du zoo avec sa première case de déplacement, la suite du déplacement est perdue.



Exemple: Anna place une boutique rouge dans son zoo. Elle avance son visiteur rouge de deux cases (1). Son visiteur ayant ainsi quitté le zoo, elle le remet dans la réserve et prend le jeton bonus rouge, qu'elle place visible devant elle. Ensuite, elle place un animal de la jungle dans son zoo. Elle décide de prendre alors un visiteur rouge de la réserve et de le faire entrer dans son zoo (2). En outre, les autres joueurs, Scott et James, doivent chacun faire reculer d'une case un visiteur rouge de leur zoo.

C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

Échange – L'échange ne peut se faire avec un animal de la jungle. Toutes les autres opérations commerciales (déplacement, achat et défaut) peuvent concerner les animaux de la jungle comme les autres animaux.

FIN DU JEU

SCORE

- Les animaux de la jungle rapportent des points comme suit:
 - Les animaux de la jungle sur le plateau jungle ne rapportent aucun point.
 - Pour chaque **espèce** d'animal de la jungle dans son étable, un joueur perd 2 points.
- Les visiteurs rapportent des points comme suit:
 - Un joueur marque 2 points pour chaque **couleur** de visiteur dans son zoo. Le nombre de visiteurs de chaque couleur est ici sans effet.
 - Un joueur qui a un jeton bonus marque 2 points supplémentaires pour chaque visiteur de cette couleur dans son zoo.

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

- Seuls les animaux de la jungle peuvent être placés sur les plateaux jungle.
- Les animaux de la jungle ne peuvent pas être échangés.
- Un déplacement ne peut pas être divisé entre plusieurs visiteurs.

- Si un visiteur quitte le zoo en reculant, par l'entrée, le joueur ne reçoit pas le jeton bonus.
- Si un joueur place une boutique dans son zoo, et s'il n'y a de visiteur de la couleur correspondante ni dans son zoo, ni dans la réserve, il ne déplace pas de visiteur.
- Les autres joueurs ne doivent reculer un visiteur que lorsqu'un joueur place un animal de la jungle, pas lorsqu'il place une boutique.
- Même si un joueur qui a placé un animal de la jungle n'a avancé un de ses visiteurs que d'une case, car il sortait du zoo, les autres joueurs doivent toujours reculer chacun un de leurs visiteurs de même couleur.

COMBINER ZOOLORETTO EXOTIC ET LES AUTRES EXTENSIONS ET VARIANTES

Vous trouverez conseils et instructions à ce sujet sur www.zooloretto.com

Auteur: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

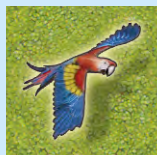
© 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

PETITE ENCYCLOPEDIE ANIMALE



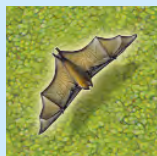
Fourmilier nain

Ces mammifères sans dents, et à la très longue langue, vivent dans les arbres d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud.



Ara

Ces oiseaux très sociaux vivent en groupe, et doivent leur nom à leur chant très particulier. Ils vivent en Amérique centrale et en Amérique du Sud et se nourrissent de graines et de fruits.



Chauve souris

Ces mammifères sont présents sur tous les continents, excepté l'Antarctique. On en connaît plus de 900 espèces, dont 40 en Europe.



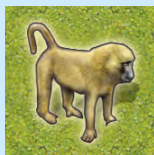
Koala

Ce marsupial vit dans les forêts d'eucalyptus d'Australie. Ils ont une ouïe exceptionnelle et un très bon odorat, mais passent le plus clair de leur temps à dormir.



Orang Outan

Ce grand singe vit dans les forêts tropicales de Borneo et de Sumatra. Il est herbivore et son nom, en malais, signifie l'homme de la forêt.



Babouin

Ce singe d'Afrique passe la journée sur le sol, mais il est néanmoins très bon grimpeur et se réfugie dans les arbres pour dormir.



Coronelle

Parfois confondu avec la vipère, ce serpent inoffensif se rencontre en Europe et en Asie et peut atteindre une longueur de 80 cm.



Varan émeraude

C'est l'un des plus petits varans, sa longueur n'excédant pas un mètre. Il vit dans les forêts tropicales d'Australie et de Nouvelle Guinée.