

Paradis des animaux



Paradis des animaux

Un jeu zoologique instructif, aux règles simples, pour enfants à partir de six ans. Peut se jouer à deux, trois, quatre ou cinq joueurs.

En effectuant le tour du monde nous allons découvrir les derniers paradis de la faune sauvage des cinq continents. Nous apprendrons à connaître les mœurs des animaux et nous aurons le droit de ramener dans notre zoo un exemplaire de chacune des espèces rencontrées. C'est « Gumpi », l'amusant toton sauteur qui, remplaçant les dés, va décider de notre itinéraire.

Choisissons d'abord notre jardin zoologique

Si nous sommes

deux joueurs: chacun prendra deux zoos;

trois joueurs: chacun prendra un zoo et les cartes correspondant au quatrième seront écartées;

quatre joueurs: chacun choisira son zoo;

cinq joueurs: chacun choisira un zoo et le cinquième joueur, nommé meneur de jeu, distribuera les cartes et réglera les litiges éventuels.

Déroulement de la partie

Chacun des joueurs prend le ou les pions (petits explorateurs) dont la couleur correspond à celle de son ou de ses zoos. Il le pose sur Le Havre, port d'embarquement pour le départ. Les cartes illustrées ont été étalées à l'avance par l'un des joueurs ou par le meneur de jeu s'il y en a un, les images tournées au-dessus de façon à ce que tous puissent les voir. Chacun va jouer à son tour, de gauche à droite.

C'est le propriétaire du zoo vert qui commence. Prenant le frotteur rouge, il le fait tourner rapidement, en appuyant légèrement contre la surface transparente de la cuvette.

Du même coup, «Gumpi» se mettra à sautiller pour s'arrêter bientôt sur une case, chiffrée ou illustrée.

Comme s'il avait été atteint par un dé, le chiffre indiqué par «Gumpi» déterminera l'endroit atteint par le pion, chacun des ronds blancs et chacune des cases illustrées de la carte du monde correspondant à un. Par exemple, «Gumpi» s'est arrêté sur le 4. Partant du Havre nous arrivons sur la case de l'alligator et recevons alors la carte représentant cet animal.

Si «Gumpi» s'est arrêté sur une case représentant un continent nous poserons notre pion sur le point correspondant du jeu. Le train, le paquebot et l'avion nous conduiront également là où ils figurent sur la carte. L'île représentée à droite à la dernière rangée des cases chiffrées de la cuvette, nous permettra de choisir celle dans laquelle nous désirons faire escale: l'Islande, les Galápagos, Madagascar, la Nouvelle Zélande, la Nouvelle Guinée, Bornéo, Ceylan ou Tokyo dans l'île de Honshu. Nous ne pourrons toutefois choisir notre île que dans le sens de notre route, sans retour en arrière possible.

L'homme au bébé singe est notre ami; c'est le **marchand d'animaux**. Si «Gumpi» atterrit sur sa case, chaque joueur aura le droit d'échanger des cartes à sa convenance avec son ou ses partenaires.

En revanche le vilain drôle au fusil de la case rouge est un **braconnier à l'affût**. Si «Gumpi» choisit sa case pour s'arrêter, le joueur concerné devra rendre une carte, à l'exception de celles qu'il aura déjà placées dans son zoo. C'est donc «Gumpi» qui décide des étapes. Si nous avons accompli le tour du monde sans avoir pu compléter notre zoo, nous repartirons pour un second tour. Tout joueur repassant par Le Havre reçoit une carte au choix, mais si c'est le nombre de points qui l'a amené juste sur ce port, il peut en choisir deux.

L'arrêt de «Gumpi» sur un continent ou bien sur le paquebot, l'avion ou le train, s'il oblige le joueur à passer par Le Havre, lui accorde également le choix d'une carte.

Cases chiffrées

Cases illustrées

Attention!

**Comment
peut-on peupler
son zoo ?**

L'arrêt sur une case portant l'image d'un animal donne droit à la carte correspondante, mais pour autant qu'un autre joueur ne l'ait pas déjà prise. Nous la plaçons alors sur «l'enclos» correspondant de notre zoo. Si au contraire nous en avons obtenu une qui appartient au zoo d'un partenaire, nous la conservons pour l'échanger quand l'occasion **s'en présentera**.

**Les possibilités
d'échange**

L'arrêt de «Gumpi» sur la case du marchand d'animaux permet à **TOUS** les joueurs d'échanger leurs cartes.

Le joueur qui atteint le paquebot, l'avion ou le train peut faire échange avec les autres.

Dans le cas où deux joueurs parviennent sur la même case, ils pourront, s'ils le désirent, échanger leurs cartes.

**L'échange
obligatoire**

Il est interdit de bloquer! S'il existe une possibilité d'échange et qu'un partenaire insiste pour qu'il ait lieu, l'échange est obligatoire.

Qui gagne?

C'est celui qui le premier a réussi à peupler son zoo avec tous les animaux qu'il peut contenir. S'il lui reste alors des cartes en surnombre, il les remet en jeu et la partie continue entre les autres partenaires.

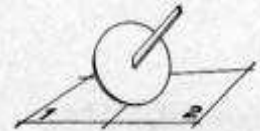
**Méfiez-vous
de Gumpi...?
C'est un farceur!**

«Gumpi», notre toton magique, se meut selon sa fantaisie. Ses sautilllements et ses déplacements sont animés par les impulsions d'une **électricité statique absolument inoffensive**, qui varie avec la température et le degré hygrométrique de la pièce où vous jouez. Son agitation est incontrôlable. Vous remarquerez que, selon les heures, «Gumpi» s'emballe ou se comporte en paresseux. Au lieu du frottoir vous pourrez aussi le faire danser en frottant légèrement le couvercle transparent de la cuvette avec le dos de votre main. Mais vous n'y réussirez pas tous, car «l'électricité» varie d'une personne à l'autre.

Pour déterminer sans contestation l'endroit où « Gumpi » aura choisi de s'arrêter, les joueurs conviendront entre eux des règles suivantes:

- S'il s'est posé au centre d'une case, il n'y a aucun problème.
- Mais en revanche, si son disque et ses pointes reposent entre deux cases, c'est l'endroit où touche le disque qui seul sera pris en considération.

Exemple: Ici c'est la case 2 qui compte.



- Il arrivera aussi que « Gumpi » veuille rester collé au couvercle transparent et ne consente à atterrir qu'au bout d'un certain temps. Nous appliquerons alors les conventions suivantes:
 - Si « Gumpi » est suspendu sans équivoque au dessus d'une case, c'est cette case qui sera prise en considération.
 - Mais s'il paraît « à cheval » sur deux cases, le joueur utilisera le frottoir une seconde, voire une troisième fois jusqu'à ce qu'il se décide à se poser.

Il arrivera aussi que « Gumpi », après un temps d'arrêt, se remette à sautiller. On comptera jusqu'à trois une fois qu'il se sera posé. Et s'il n'a pas bougé, la case sera considérée comme bonne.

Les photographies d'animaux ont été réalisées par les spécialistes animaliers bien connus:

Hans Dossenbach (dans la nature)
Jürg Klages (zoo Zurich)
Emil Schulthess (dans la nature)
Paul Steinemann (zoo Bâle)