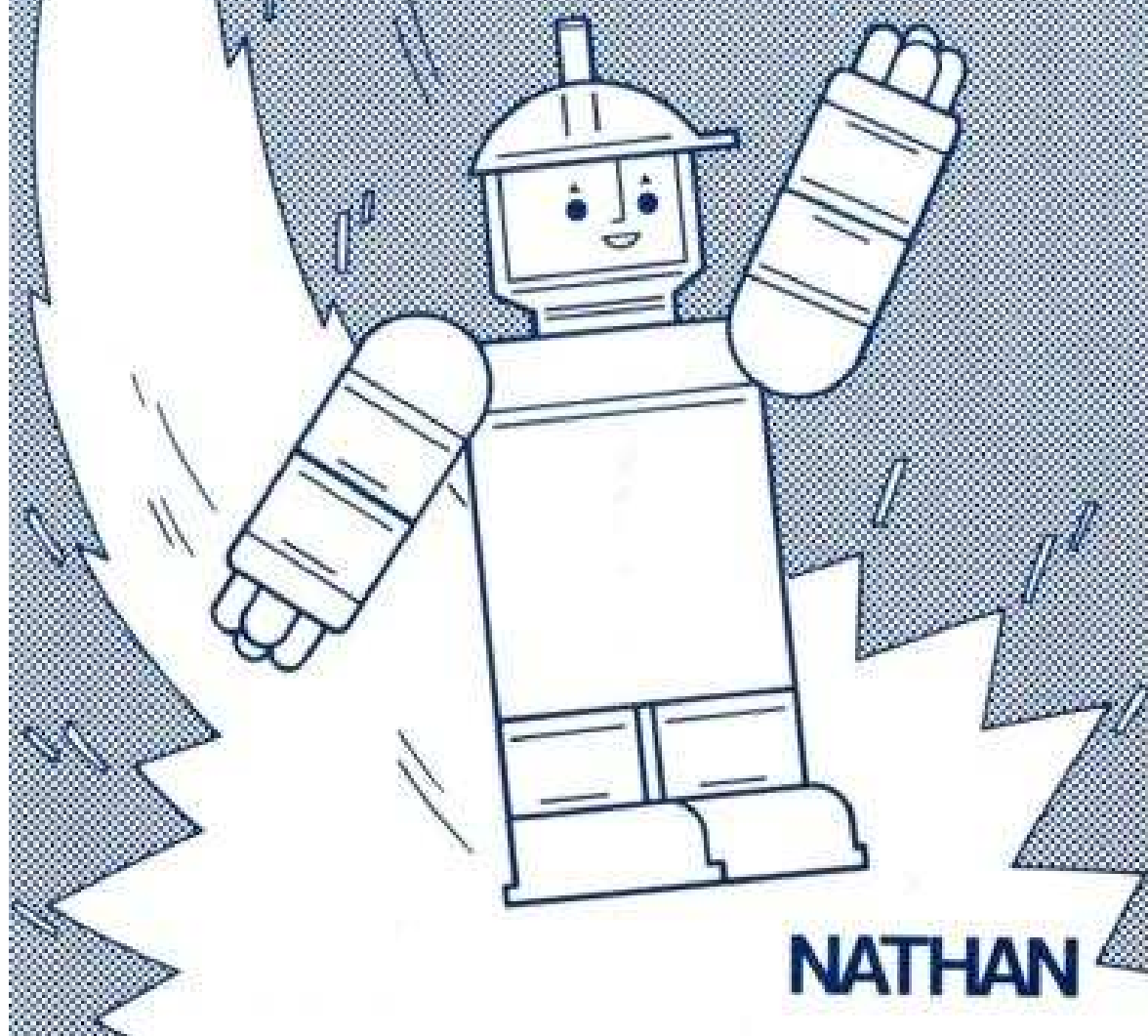


**ZICLIP**

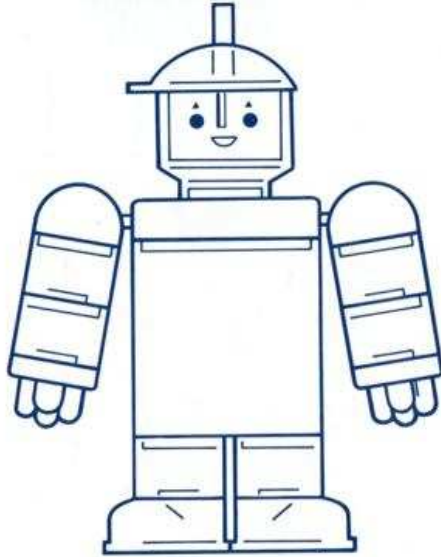
# **TERRE EN VUE!**

---



**NATHAN**

# ZICLIP



Moi, Ziclip... je suis un drôle de petit personnage!  
Transparent et articulé: mes bras se lèvent, s'abaissent, s'écartent... Mes mains peuvent saisir, mes pieds bougent. Je peux grandir ou... rapetisser!

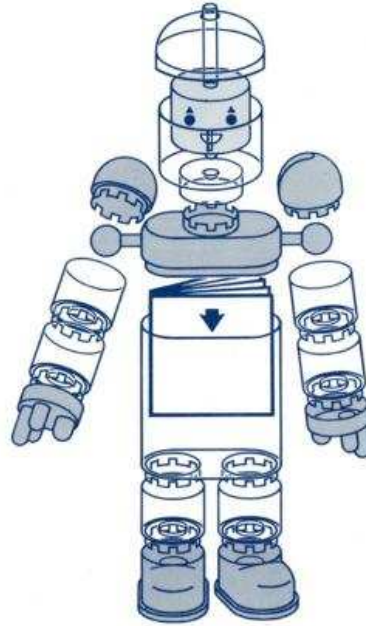
Démontable: pieds, bras, mains, corps, casquette, tête... tout s'en va! Et je possède le secret du mini-livre "Ziclimages"... mais chut!  
Je suis venu de très loin pour apprendre et jouer avec les enfants.

Dans ce jeu, nous allons observer, comparer, reconstituer des paysages presque semblables dans lesquels, pourtant, un détail change à chaque fois, et les différences sont parfois subtiles!

2

## AVANT DE JOUER

## QU'Y A-T-IL DANS CETTE BOÎTE?



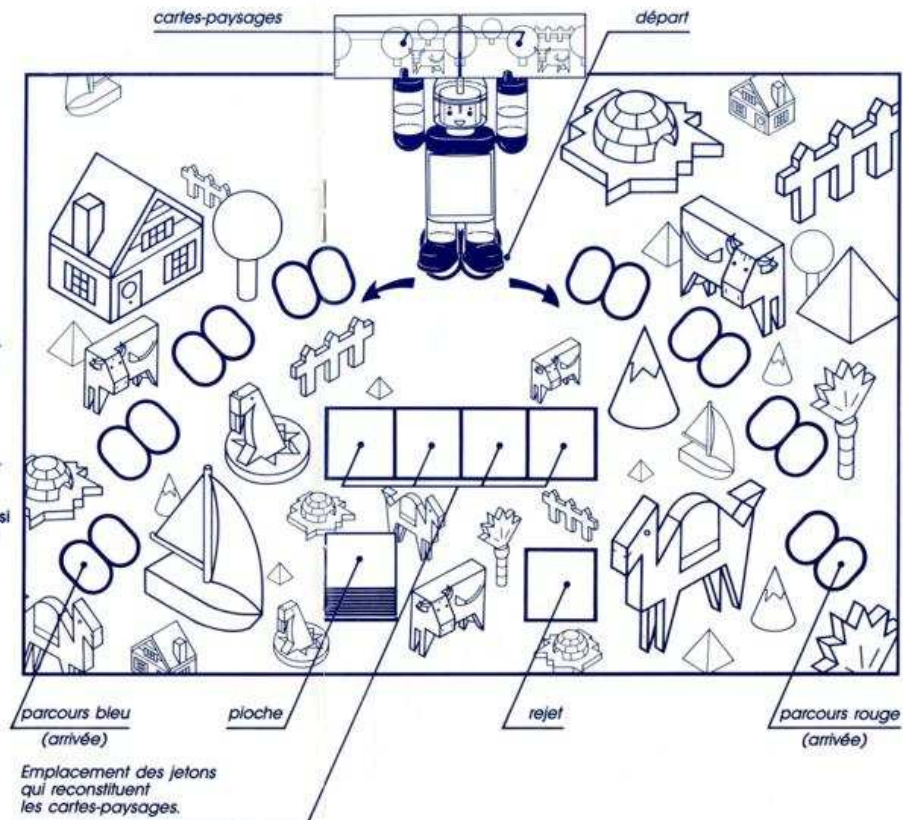
- 1 Ziclip avec toupilète.
  - 1 Ziclimages.
  - 1 plateau de jeu.
  - 20 cartes-paysages, illustrées recto-verso, réparties en 5 séries: la mer, la campagne, le désert, le pôle Nord, la montagne.
  - 60 jetons-paysages (12 par série).
  - 10 jetons Ziclimages (2 par série).
- Chaque série de jetons comporte un verso de couleur différente.  
Lors de la première utilisation du jeu, détacher tous les éléments prédécoupés et placer le Ziclimages dans le corps de Ziclip

3

Grouper les 14 jetons (12 paysages et 2 Ziclimages) et les 4 cartes-paysages de chaque série et les ranger dans les cases de la boîte.

- Ouvrir le plan de jeu.
- Choisir une série de cartes-paysages (mer, montagne, etc.), y prendre 2 cartes et les fixer chacune dans une main de Ziclip.
- Placer les bras de Ziclip en position haute; ainsi Ziclip montre aux joueurs un paysage composé de 2 cartes.
- Placer Ziclip sur les traces de pas du départ.
- Prendre les 14 jetons de la série choisie; les mélanger et les placer, faces cachées, sur la case pioche du plan de jeu.

Le but du jeu est d'amener Ziclip sur la dernière trace de pas (arrivée) du parcours choisi par chaque joueur ou chaque équipe.




4

5

## COMMENT JOUER

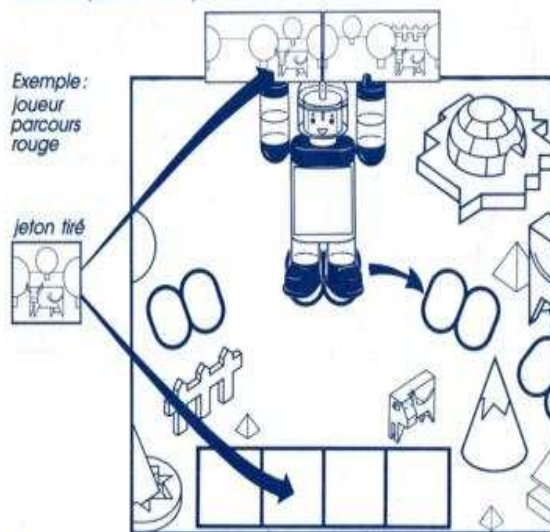
- Les joueurs choisissent chacun (à 2 ou en équipe) un parcours (bleu ou rouge). (En cours de jeu, ces parcours sont communs à l'un et l'autre joueurs qui déplacent toujours Ziclip en direction de leur objectif).

- Ils se placent côte à côte face à Ziclip.

- Chaque joueur tourne la toupilète. Celui qui obtient la face  joue le premier, sinon c'est celui qui obtient le plus grand nombre de points (face à la petite rainure, le nez).

- Il tire un jeton dans la pioche, l'observe et le compare au paysage présenté par Ziclip :

- Si le jeton représente exactement une des parties de ce paysage, le joueur le pose sur la case correspondante du jeu, et avance Ziclip d'une trace de pas sur son parcours.



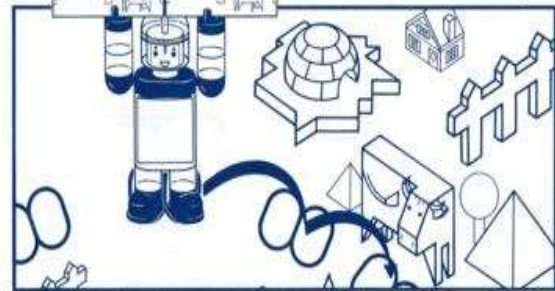
6

Puis c'est au tour du joueur suivant qui joue de la même façon.

- Si le jeton n'est pas identique à l'une des 4 parties du paysage, le joueur le pose, face cachée, dans la case de rejet, puis c'est au tour du joueur suivant.

- Si le jeton représente le Ziclimages, le joueur tourne la toupilète; le nombre de points indiqué donne le numéro de la page à consulter. Exemple : 

- Le joueur prend le Ziclimages de Ziclip, l'ouvre à la page indiquée, et compare les 5 images qui y figurent au paysage présenté par Ziclip.



- Si l'une des images est identique : le joueur avance Ziclip de 2 traces de pas sur son parcours.

- Sinon, il ne se passe rien.

- Le joueur replace le Ziclimages dans Ziclip, puis c'est au tour du joueur suivant.

- Si la toupilète indique , les joueurs déplacent automatiquement Ziclip d'une trace de pas vers, ou sur, leur parcours.

- Au fil du jeu, Ziclip se déplace donc de droite à gauche, sur le parcours de l'un ou l'autre des joueurs, selon que les joueurs tirent ou pas de bons jetons.

- Si la pioche des jetons est épuisée avant que le paysage ne soit reconstitué, battre les jetons rejetés et les replacer en pile sur la case pioche.

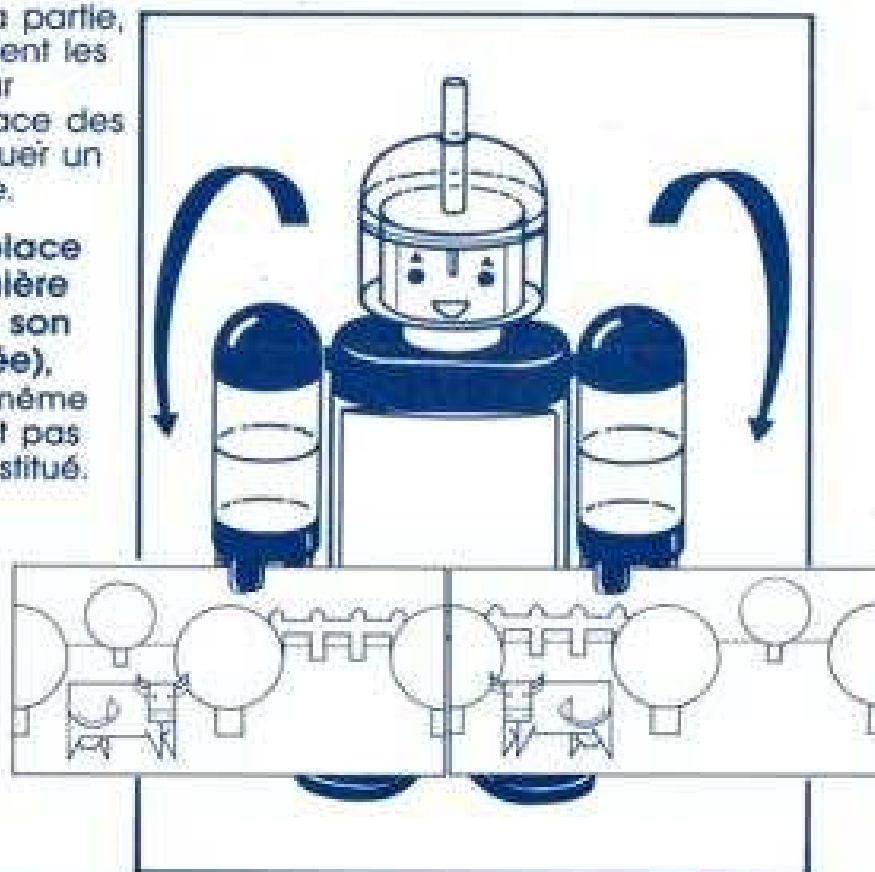
Quand un joueur complète le paysage en posant le dernier des 4 jetons, il déplace Ziclip de 2 pas vers, ou sur, son parcours.

- Les 4 jetons sont alors remis dans la case de rejet.

7

- Pour continuer la partie, les joueurs abaissent les bras de Ziclip pour présenter l'autre face des cartes et reconstituer un nouveau paysage.

- Le joueur qui place Ziclip sur la dernière trace de pas de son parcours, (l'arrivée), est le gagnant, même si le paysage n'est pas entièrement reconstitué.



Si le deuxième paysage (bras baissés) est reconstitué, la partie est finie même si Ziclip n'a pas atteint la dernière trace de pas. Le gagnant est alors celui qui en est le plus proche.

- Pour faire une autre partie, les joueurs peuvent intervertir les images ou prendre une autre série.

## **POUR JOUER SEUL**

- Placer 2 cartes-paysages d'une série au choix dans les mains de Ziclip et les jetons correspondants dans la pioche, et procéder comme indiqué ci-dessus.

- Le joueur joue sur les deux parcours. Il place Ziclip sur la première trace de pas, à gauche du plateau de jeu.

- Puis il déplace Ziclip selon les jetons tirés jusqu'à ce qu'il atteigne la dernière trace de pas, à droite du plateau de jeu.



**NATHAN**

© 1987, JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE  
Droits réservés pour tous pays.  
MADE IN FRANCE.  
Marque déposée.

055249