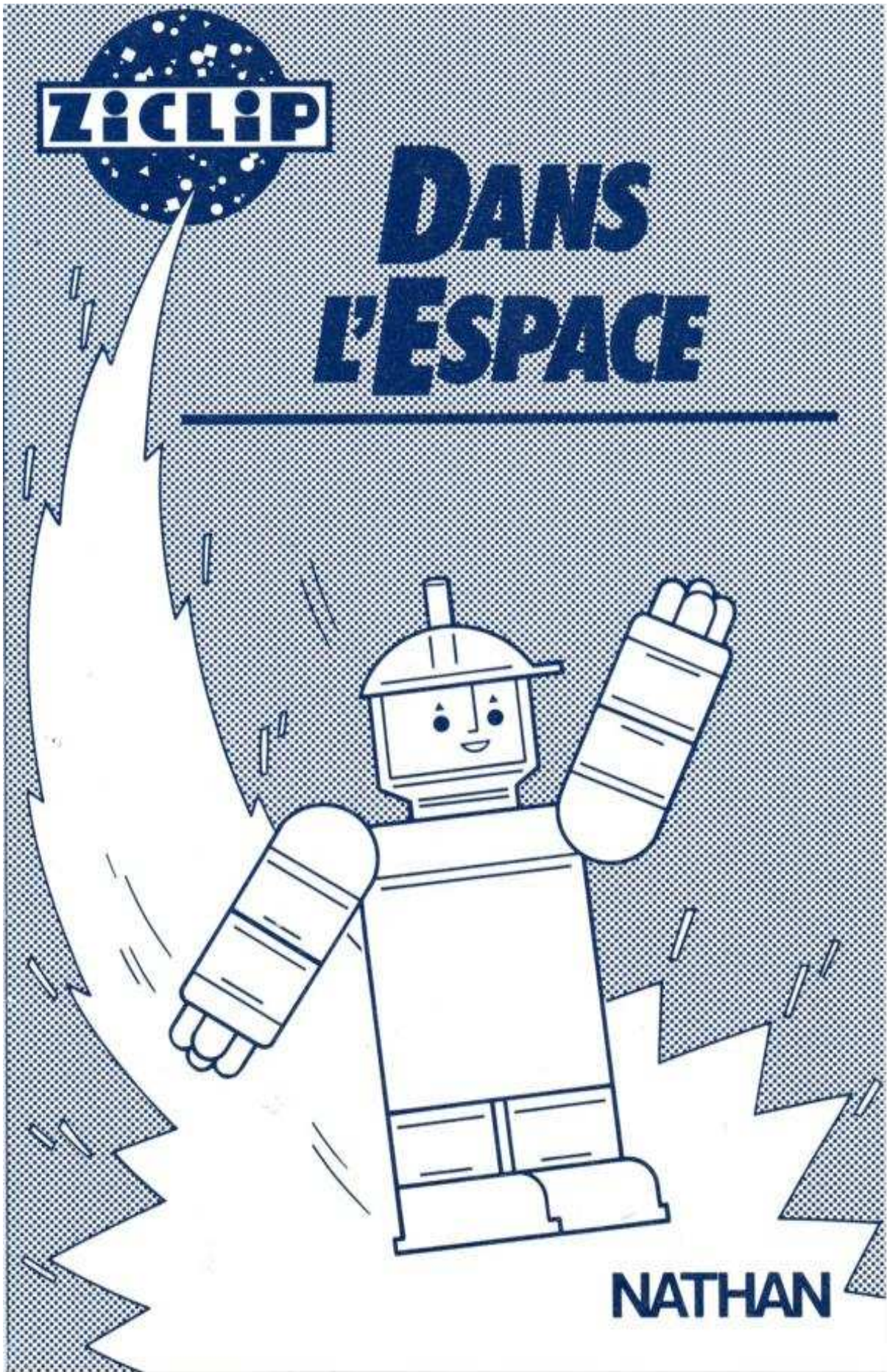


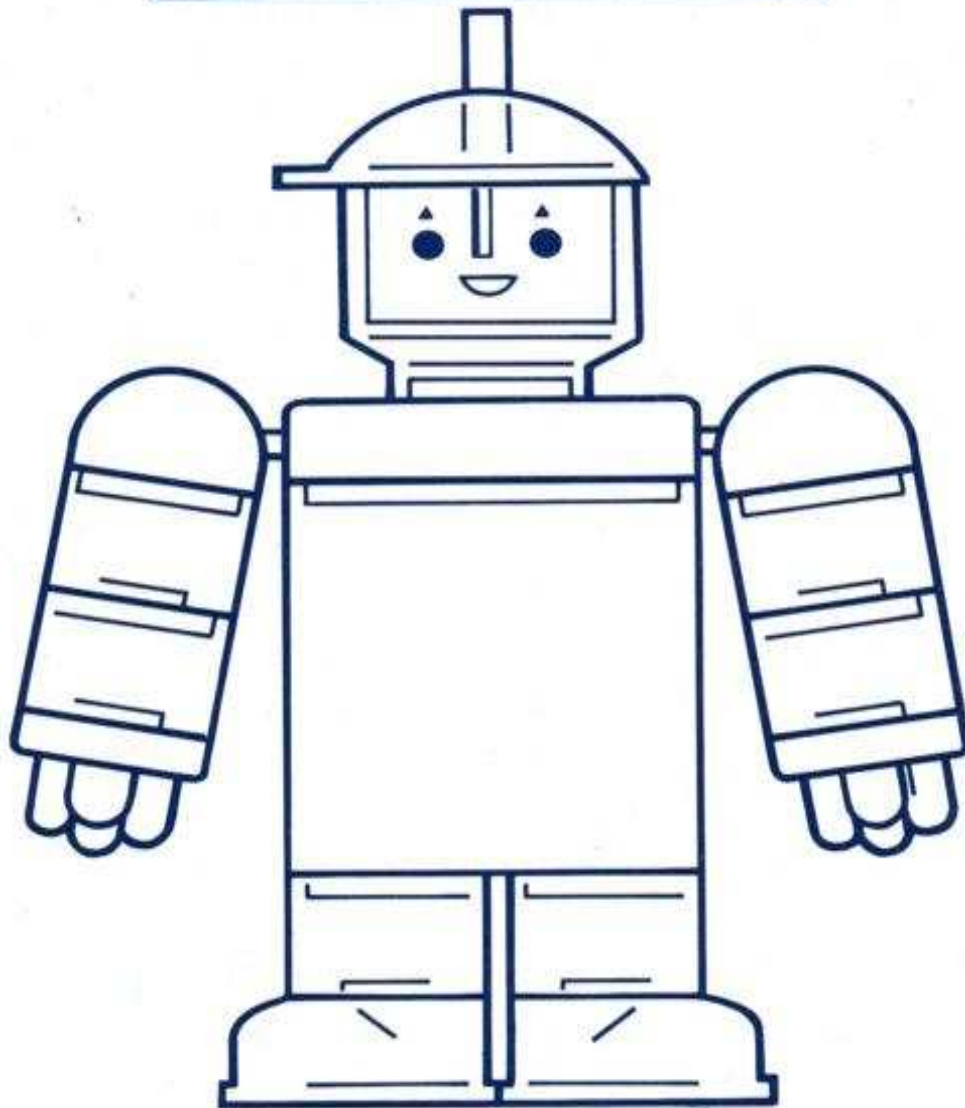
ZiCLIP

DANS L'ESPACE



NATHAN

ZICLIP



Moi, Ziclip... je suis un drôle de petit personnage!

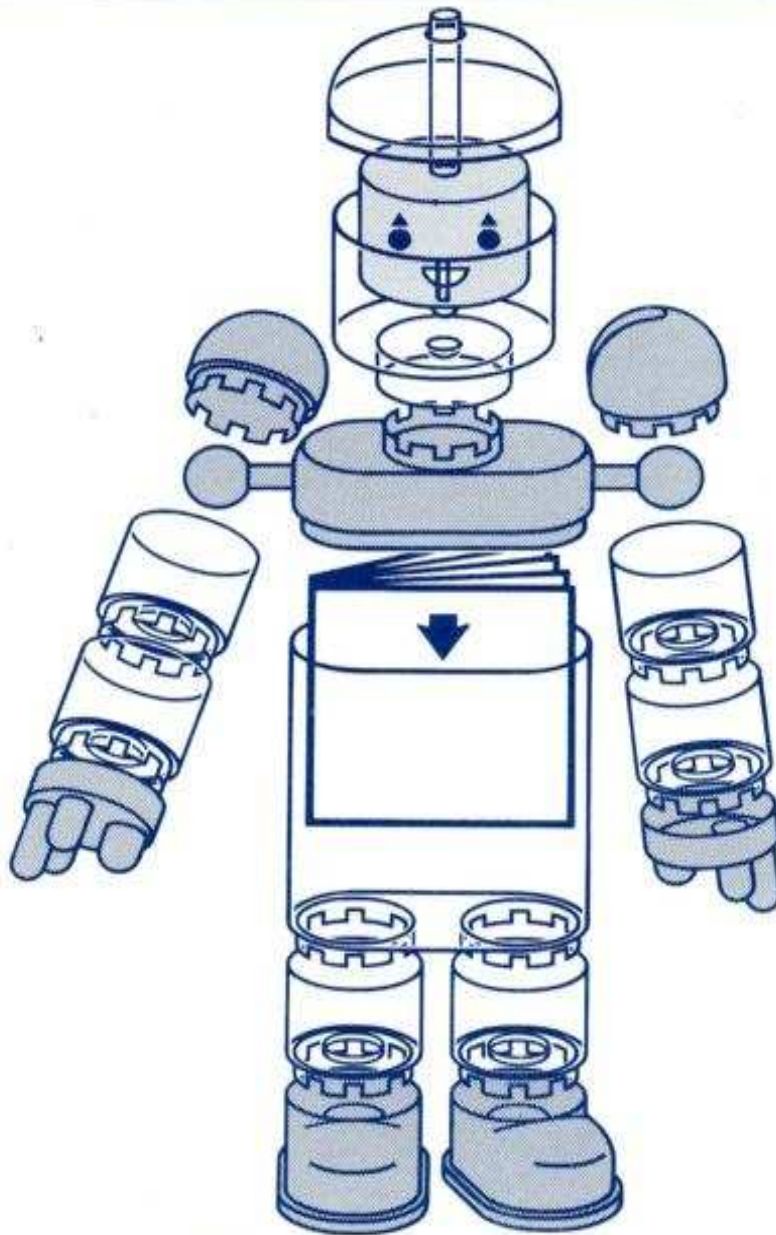
Transparent et articulé : mes bras se lèvent, s'abaissent, s'écartent... Mes mains peuvent saisir, mes pieds bougent. Je peux grandir ou... rapetisser!






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 d'observation, nous allons découvrir ensemble des formes et des couleurs qu'ils vont ensuite identifier avec moi. En effet, je me déplace de planète en planète, à bord d'engins bien curieux!

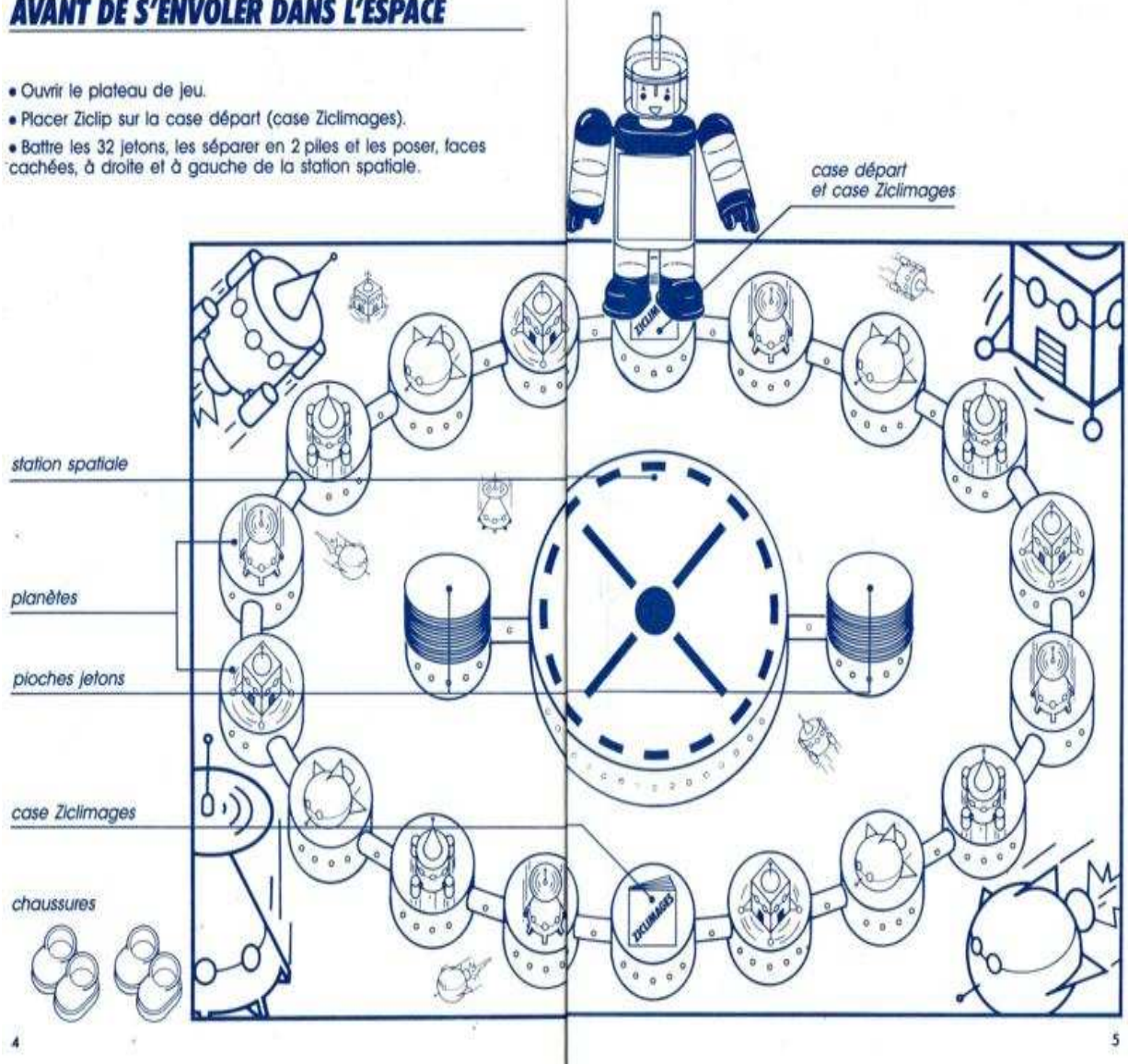
QU'EST-CE QUI COMPOSE CET UNIVERS ?



- 1 Ziclip avec toupitête,
- 1 Ziclimages,
- 1 plateau de jeu,
- 3 paires de chaussures : 1 bleue, 1 jaune, 1 verte,
- 24 jetons "engins":
 - 6 patrouilles interplanétaires ,
 - 6 poissons lunaires ,
 - 6 capsules intersidérales ,
 - 6 toupies spatiales ,
- 8 jetons "chaussures"  (de la couleur des chaussures).
- Lors de la première utilisation du jeu, détacher les éléments prédécoupés et placer le Ziclimages dans le corps de Ziclip. Les jetons se rangent dans les cases de la boîte.

AVANT DE S'ENVOLER DANS L'ESPACE

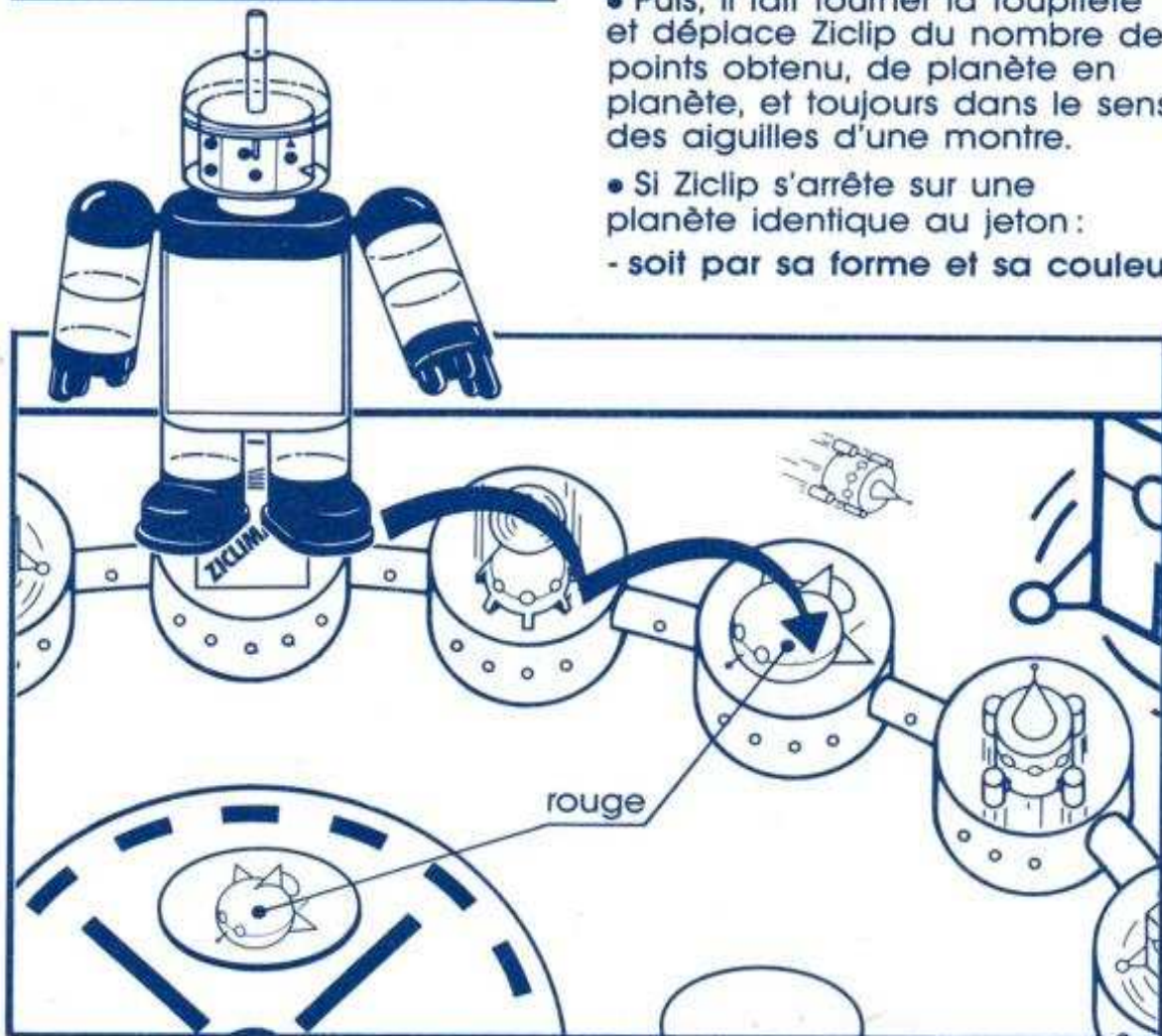
- Ouvrir le plateau de jeu.
- Placer Ziclip sur la case départ (case Ziclimages).
- Battre les 32 jetons, les séparer en 2 piles et les poser, faces cachées, à droite et à gauche de la station spatiale.



COMMENT VOYAGER DANS L'ESPACE

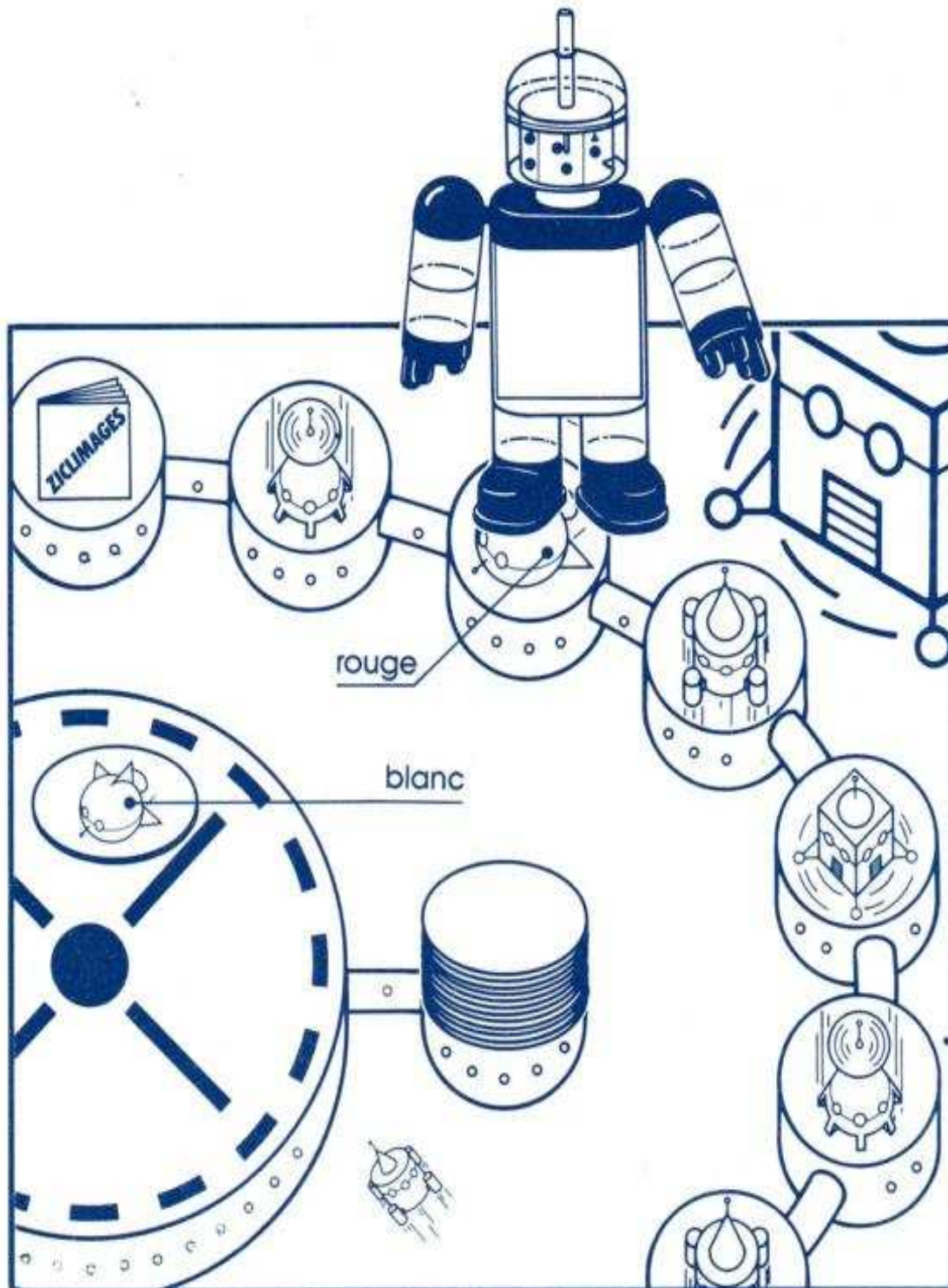


- Chaque joueur tourne la toupilète. Celui qui obtient la face ☺ joue le premier, sinon c'est celui qui obtient le plus grand nombre de points (face à la petite rainure, le nez).
- La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur prend un jeton dans la pioche et le pose, à l'endroit, sur la station spatiale.
- Puis, il fait tourner la toupilète et déplace Ziclip du nombre de points obtenu, de planète en planète, et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si Ziclip s'arrête sur une planète identique au jeton :
 - soit par sa forme et sa couleur



Jeton et planète représentent un poisson lunaire rouge. Le joueur prend le jeton.

- soit par sa forme uniquement
Planète : poisson lunaire rouge.
Jeton : poisson lunaire blanc.
Le joueur prend le jeton.



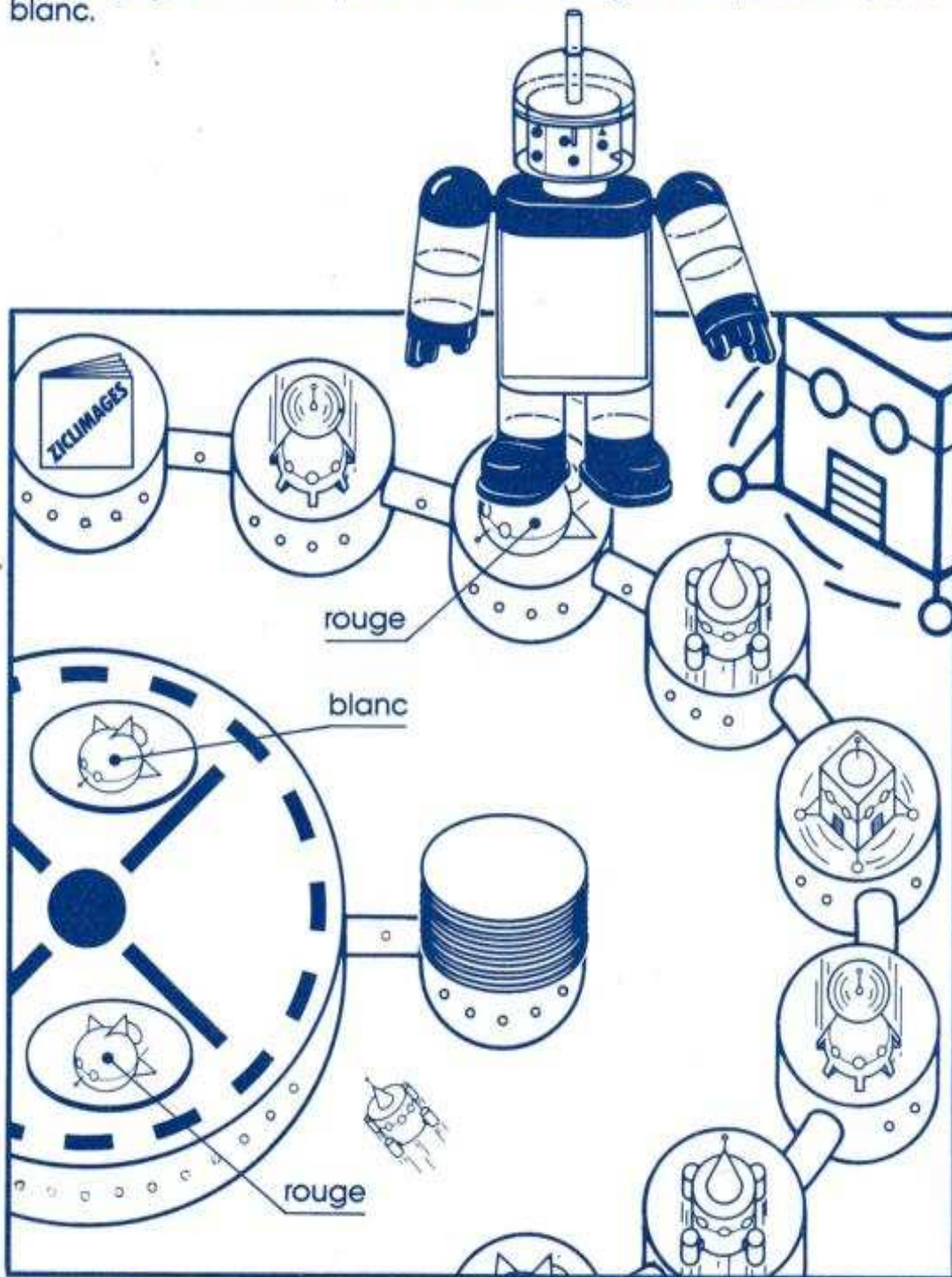
• Si la planète ne correspond pas au jeton, celui-ci reste sur la station spatiale.


• Puis c'est au tour du joueur suivant qui tire un jeton, le pose sur la station spatiale et joue avec Ziclip comme précédemment indiqué.

• Les jetons non gagnés restent toujours sur la station spatiale. Il peut donc y en avoir plusieurs, ce qui augmente les combinaisons gagnantes.

Exemple

Ziclip s'est arrêté sur la planète du poisson lunaire rouge. Le joueur gagne donc le poisson lunaire rouge et le poisson lunaire blanc.

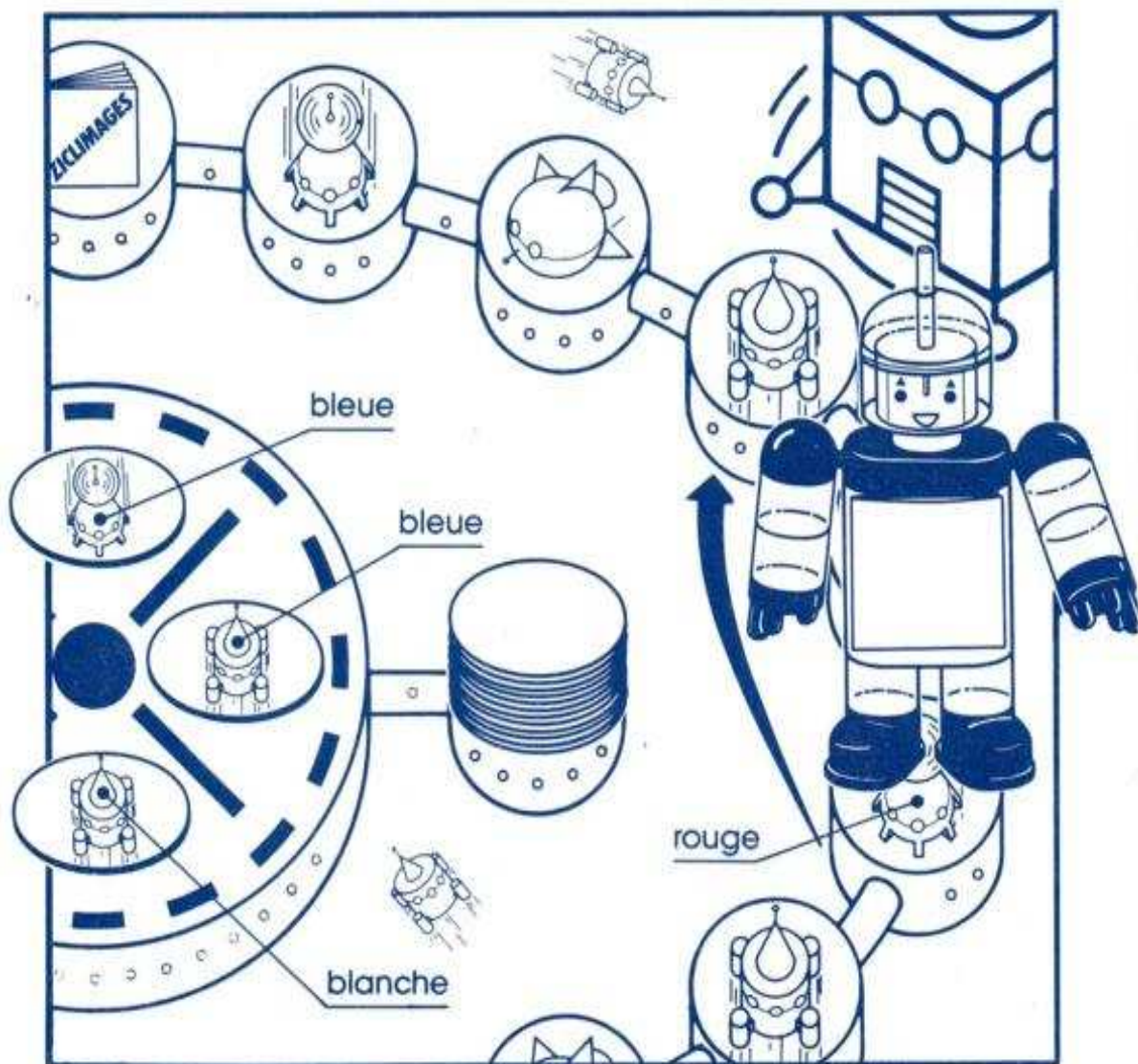


- Lorsqu'un joueur retourne un jeton "chaussures", il gagne ce jeton et met à Ziclip les chaussures de même couleur, à moins qu'il ne les ait déjà. (Celles qu'il possédait sont remises avec les autres.)
- Puis il actionne la toupitête et, selon son déplacement, gagne ou pas des jetons.
- S'il n'y a pas de jeton sur la station spatiale, le joueur effectue tout de même son déplacement.
- Si la toupitête indique , le joueur peut placer Ziclip sur une planète au choix (sauf sur celles des Ziclimages). Il doit alors observer les jetons placés sur la station spatiale, pour choisir la planète qui lui permettra de gagner le plus de jetons.

Exemple

Ziclip est sur une toupie spatiale rouge. Les jetons sont: une toupie spatiale bleue et deux capsules intersidérales: 1 bleue et 1 blanche.


Le joueur déplace Ziclip sur la capsule bleue et gagne les 2 jetons.



LE ZICLIMAGES

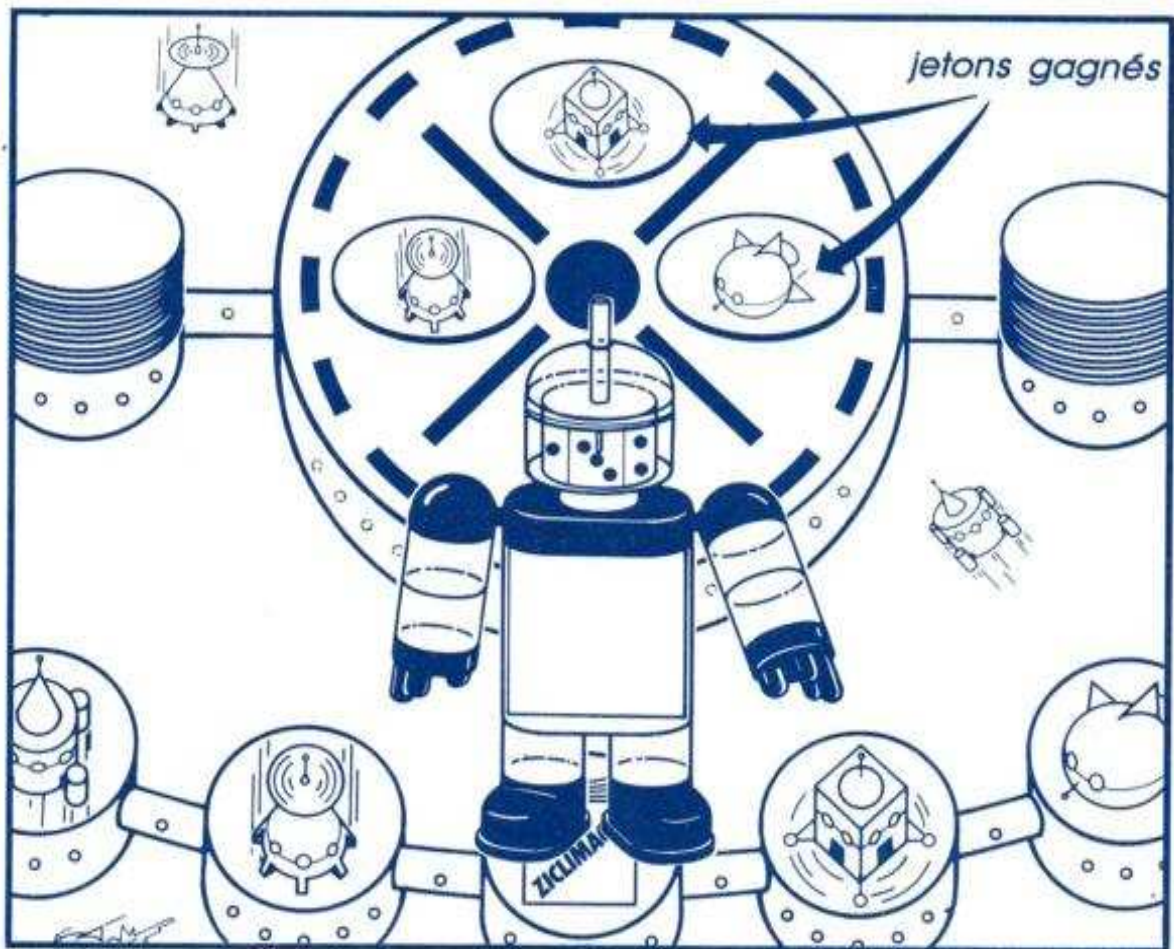
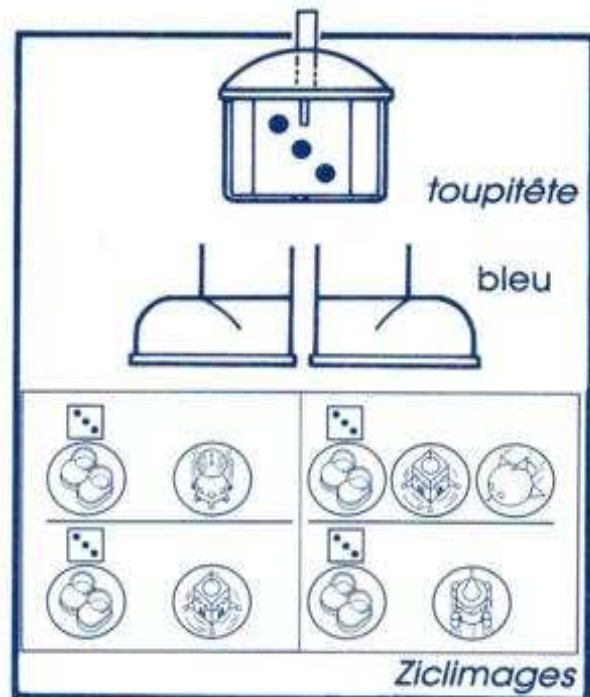
- Lorsque Ziclip s'arrête sur une planète Ziclimages, le joueur prend le Ziclimages de Ziclip et le consulte en tenant compte des points de son déplacement et de la couleur des chaussures de Ziclip.

Exemple

Le joueur ouvre le Ziclimages à la double-page  et observe les dessins situés en face du  bleu: un poisson et une patrouille blancs.

- S'il y a des jetons de formes identiques sur la station spatiale, le joueur les prend.

Il gagne ici la patrouille blanche et le poisson vert.



- Puis le joueur replace le Ziclimages dans Ziclip.
- Lorsque tous les jetons ont été gagnés, la partie est terminée.
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus de jetons.

POUR JOUER SEUL

- La partie se prépare et se déroule comme précédemment indiqué.
- Le joueur peut grouper les jetons soit par couleur, soit par forme, au fur et à mesure qu'il les ramasse.

