

ZIG ZAG ZOO

RETROUVE NOS AMIS LES BÊTES EN SUIVANT BIEN LA CASSETTE

Composition

- 1 cassette audio
- 1 plan de jeu
- 8 cartes-score
- 16 fiches
- 16 supports en plastique
- 12 cartes numérotées
- 15 gardiens
- 20 grilles



But du jeu

Chaque joueur, guidé par la cassette, doit chercher à faire sortir du zoo le plus grand nombre d'animaux et plus particulièrement ceux figurant sur sa carte-score. Les animaux peuvent se sauver par n'importe quelle sortie du plan de jeu marquée d'une flèche rouge.

Préparation du jeu

Après avoir placé le plan de jeu sur la table, introduire chaque animal dans les supports en plastique, et disposer les 16 animaux à l'intérieur de l'enclos central du plan de jeu. Mélanger les cartes numérotées et faire une distribution de la façon suivante:

- avec six joueurs, deux cartes chacun;
- avec cinq joueurs, deux cartes chacun et mettre momentanément de côté les deux restantes. Elles seront remises en jeu dès que la cassette dira de mélanger les cartes numérotées;
- avec quatre joueurs, trois cartes chacun;
- avec trois joueurs, quatre cartes chacun;
- avec deux joueurs, six cartes chacun.

Mélanger les cartes-score, en piocher une chacun et mettre de côté les cartes restantes sans les regarder. Chaque joueur doit garder secrète sa propre carte-score. Enfin introduire la cassette dans le magnétophone et appuyer sur la touche de départ "PLAY".



La cassette

Disc Jockey guide le jeu en donnant des ordres aux participants. Il appellera un numéro et dira ce qu'il doit faire: déplacer les animaux, positionner une grille, un gardien, ou autre chose. Le joueur qui possède la carte avec le numéro appelé doit exécuter les actions indiquées en essayant d'agir le plus rapidement possible, parce qu'après quelques secondes, le Disc Jockey l'arrêtera en disant - STOP! - et appellera un autre joueur. La face **A** de la cassette donnera à nouveau les instructions du jeu qui sont expliquées par le Disc Jockey. La partie comportant les instructions étant terminée, le jeu commence. Écoutez les ordres donnés par le Disc Jockey et exécutez-les le plus rapidement possible. Lorsque la face **A** est terminée, si aucun joueur n'a encore gagné, retournez la cassette sur la face **B** et introduisez-la dans le magnétophone. De cette façon, vous pourrez rejouer sans réécouter les instructions que vous aurez certainement déjà apprises.




Clementoni



Déroulement du Jeu

Quand le Disc Jockey dit de bouger, le joueur appelé peut déplacer n'importe quel animal de trois pas maximum. Il peut donc déplacer plus d'un animal, un à la fois de 3 cases maximum, jusqu'à ce qu'il soit arrêté par le "STOP" du Disc Jockey.

Attention: à chaque pas, vous devez imiter le cri de l'animal que vous déplacez!

Ex: Le Disc Jockey dit -"Numero 4 bouge!"-, le joueur qui possède la carte avec le numéro 4 déplace alors le lion de trois pas et avant chaque pas il rugit. Il déplace ensuite l'éléphant de trois pas et à chaque fois il barrit. Il voudrait ensuite déplacer le singe, mais la cassette dit - STOP! - et donc il est obligé de s'arrêter.

Parmi les animaux il y a LA BÊTE MYSTERIEUSE. Il s'agit d'un animal qui n'existe pas, et celui qui le déplace doit inventer à chaque fois un cri différent.

On peut passer sur des cases occupées par d'autres fiches. Il est interdit de traverser des grilles fermées.

Les animaux à l'intérieur de l'enclos sont déplacés sur les cases adjacentes à celui-ci, simplement en faisant un pas et en sautant la clôture à n'importe quel endroit.

Les grilles

Quand le Disc Jockey ordonne de mettre une grille, le joueur appelé devra positionner une grille sur n'importe quelle case, fermant ainsi ce passage. Les grilles peuvent également être positionnées sur les cases de sortie. Il est interdit à tout animal de passer sur une case où se trouve une grille. Quand le Disc Jockey ordonne d'enlever une grille, le joueur peut enlever celle de son choix.



Les gardiens

Quand le Disc Jockey ordonne de mettre un gardien, le joueur appelé devra mettre un gardien dans l'une des cases vertes appropriées (celles entourées de briquettes) de son choix.



Si un animal se trouve sur une case adjacente à un gardien (c'est-à-dire les cases les plus sombres), il est en danger: le Disc Jockey, de temps en temps, dira qu'un gardien a capturé un animal.

Le joueur appelé devra prendre un animal de son choix, qui se trouve sur une case adjacente à un gardien et le replacer dans l'enclos central.

Attention: si la case du gardien est vide, les animaux qui se trouvent dans les cases adjacentes ne sont pas en danger, puisqu'il n'y a pas de gardien.

Comment gagne-t-on?

En suivant avec rapidité et précision les ordres du Disc Jockey, vous devrez déplacer les animaux, chacun de trois pas maximum, en faisant le cri des animaux à chaque pas et en essayant de les faire sortir du zoo.

Chaque joueur peut faire sortir les animaux par n'importe quelle sortie.

Chaque joueur garde près de lui les animaux qu'il a réussi à faire sortir du zoo.

A la fin de la cassette, ou dès que tous les animaux sont sortis, chaque joueur compte ses propres points de la façon suivante:

- quatre points pour chaque animal libéré et figurant sur sa propre carte-score;
- un point pour chaque animal libéré mais non indiqué sur sa propre carte-score.

Celui qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité le jeu sera remporté par le possesseur de la carte numérotée portant le numéro le plus élevé.

