

Règles de jeu

But du jeu

Etre le premier à aller chercher les rejets et les ramener à la maison.

Contenu

- 1 Plateau de jeu contenant 8 pièces de puzzle
- 4 Figures d'animaux sur un petit pied (pions)
- 16 Jetons petits animaux bébés
- Roue avec flèche

Préparation

1. Connecte toutes les pièces du plateau de jeu. Essaie à chaque fois une nouvelle mise en place.
2. Les joueurs choisissent un animal et ses 4 rejets correspondants.
3. Les joueurs posent leur animal dans leur maison.
4. Chaque joueur donne ses 4 rejets au joueur à sa droite. Par la suite les joueurs posent leur rejets sur une case vide autour du plateau de jeu. Attention: 'au plus éloigné de la maison...' ne signifie pas toujours qu'on met plus de temps à les rejoindre... (voir 'Illustration particulière sur le plateau de jeu').

Déroulement du jeu

1. Le joueur le plus jeune commence. Le joueur fait tourner la roue avec flèche et déplace son animal du nombre de cases indiqué.
2. Les joueurs peuvent se déplacer en toutes directions dans le labyrinthe en se déplaçant entre les haies et les lacs, en restant sur le sentier. Voir 'Illustration sur le plateau de jeu'.
3. Les joueurs peuvent traverser un pont. Le pont ne compte pas comme une case de jeu, les cases à côté bien.
4. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case.
5. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

'Illustration particulière' sur le plateau du jeu:

Si un joueur arrive sur une illustration suivante, les règles suivantes sont applicables:



Bateau: Si un joueur arrive sur une case 'bateau', il peut traverser le lac et faire passer son animal de l'autre côté du bateau, ce n'est pas obligatoire. S'il y a plusieurs bateaux dans le lac le joueur peut choisir le côté opposé.



Ticket: Le joueur qui arrive sur un ticket peut jouer une fois de plus!



Le Gardien du Zoo: Si un joueur arrive sur une case 'Gardien du Zoo', il peut prendre le figure d'animal (le pion) d'un autre joueur (quelconque) et le déposer dans sa maison. Celui-ci doit continuer sa poursuite à nouveau.



Bus: Si un joueur arrive sur une case 'Bus', il peut déplacer son animal dans l'autre bus de la même couleur, ce n'est pas obligatoire.



Tunnel: Si un joueur arrive sur une case 'Tunnel', il peut se déplacer par les souterrains et choisir n'importe quelle sortie, ce n'est pas obligatoire.



Illustrations rejets sur le plateau de jeu

Si un joueur arrive sur une illustration 'rejeton' d'un de ses coéquipiers, celui-ci peut prendre un 'rejeton' de la maison de cet animal et le placer à nouveau dans le zoo (sur un champ quelconque). S'il arrive sur sa propre illustration rejeton, il ne se passe rien.



Atteindre un de ses rejets:

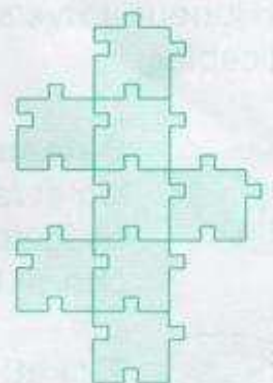
1. Un joueur ne doit pas faire le nombre de pas exacts pour atteindre son rejeton, mais il doit au moins avoir le nombre minimum pour le joindre.
2. Quand un joueur arrive chez un de ses rejets il peut le prendre et le ramener à la maison. L'animal reste sur cette case. Le joueur suivant continue.
3. Rien ne se passe si un joueur arrive chez ou à côté d'un rejeton d'un de ses coéquipiers.

Gagnant du jeu:

Le joueur qui a ramené le premier ses 4 rejets à la maison est le gagnant.



A chaque fois un nouveau plateau de jeu!



Plateau de jeu:

Voici quelques exemples comment le plateau de jeu peut se composer. Les possibilités sont illimitées.