

F Règles du jeu



6-99 ans



2-4 joueurs



10 min

C'est la panique dans la jungle : Hippopotames, serpents et guépards font n'importe quoi et menacent la tranquillité de la nature. Aidons-les à retrouver le calme en créant des espaces dédiés à chaque espèce.

Contenu : 42 polyominos, 21 cartes animaux, 3 cartes bonus, 1 dé.

Principe : Dans ce jeu de pose, les joueurs sélectionnent des polyominos pour construire des espaces dédiés à un même animal. Dès que 6 animaux de la même espèce sont regroupés, le joueur gagne une carte « animal ». Le premier à obtenir 3 cartes du même animal remporte un bonus... Qui créera le plus d'espaces ?

But du jeu : Gagner le plus de points en fin de partie.

Mise en place : Mélanger et placer les 42 polyominos, au centre de la table, visibles et accessibles de tous les joueurs.

Sur le côté, former 3 piles avec les cartes « animaux » triées par animal. Poser les 3 cartes bonus correspondantes à côté de chaque pile. Poser le dé à côté des polyominos.



polyominos

cartes
« animal »



cartes
bonus

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps. Un tour de jeu se déroule en 3 temps.

1. Sélection du polyomino

Le joueur le plus âgé lance le dé. (Puis le dé sera lancé par tous les joueurs à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre).

Selon les indications du dé, tous les joueurs choisissent simultanément un polyomino du centre de la table.

• Si le dé indique  ou  ou  : les joueurs doivent

prendre une pièce sur laquelle figure cet animal.

• Si le dé indique  ou  ou  : les joueurs doivent

prendre une pièce sur laquelle ne figure pas cet animal.

Si 2 joueurs veulent le même polyomino, c'est le plus rapide qui l'emporte !

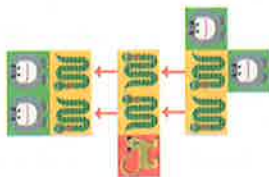
Si un joueur ne peut plus prendre de polyomino correspondant à la contrainte du dé car il n'y en a plus de disponible, alors il ne joue pas et ne prend pas de polyomino.

2. Pose du polyomino

Puis, chaque joueur place son polyomino devant lui sur la table afin de créer son espace de jeu.

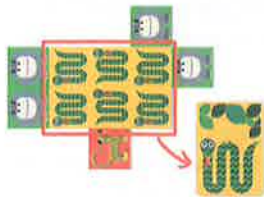
Les polyominos sont posés les uns à côté des autres et doivent se toucher par un des carrés qui les composent.

Lorsqu'on place un nouveau polyomino dans son espace de jeu, celui-ci doit toucher au moins un polyomino déjà posé. Deux polyominos ne peuvent pas se chevaucher.



3. Gain des cartes

Dès qu'un joueur pose ses polyominoes de façon à former un rectangle de 2 x 3 animaux identiques : il forme un espace dédié. Il prend alors une carte de cet animal.



Le premier joueur à gagner 3 cartes d'un même animal (c'est-à-dire à avoir construit 3 espaces dédiés distincts) remporte la carte bonus de cet animal.

Si plusieurs joueurs veulent la même carte bonus, c'est le plus rapide à construire son 3^{ème} espace dédié et à récupérer la carte animal qui l'emporte.



Puis un nouveau joueur lance le dé et un nouveau tour de jeu démarre.

Fin du jeu :

La partie s'arrête dès lors que les 3 cartes bonus ont été gagnées OU quand aucun joueur ne peut prendre de polyomino au centre de la table.

On compte alors les points :

- 1 carte animal = 1 point
- 1 carte bonus = 1 point

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes bonus est déclaré vainqueur.

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Un jeu de Flavien Dauphin