Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









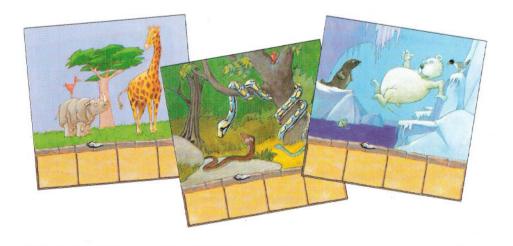
FIN DU JEU

La partie s'achève dès qu'un personnage a atteint la sortie du Zoo (dès qu'il est sorti du chemin). Il n'est pas obligé de faire le nombre exact de points pour atteindre la sortie

RECOMMANDATIONS

Pour familiariser l'enfant au jeu, il est préférable de ne pas jouer avec les cartes "Plume" durant les deux premières parties. Si le dé indique alors une plume, on rejoue...

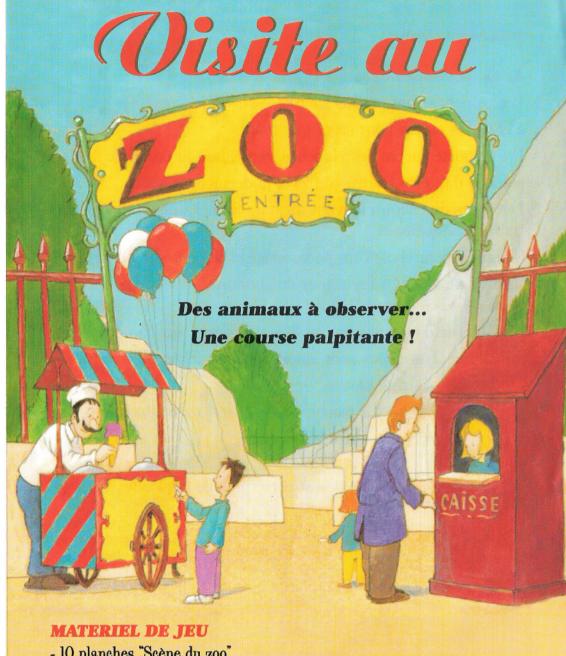
Par la suite, pour compliquer un peu le jeu, on peut imposer de faire le nombre exact de points pour atteindre l'arrivée.





Distribution exclusive pour la France : TILSIT Éditions 8, place Marcel Rebuffat 91 971 Villejust France Fax : 01 69 31 56 57 / www.tilsit.fr / e-mail : contact@tilsit.fr - Développement : TILSIT Team / Illustration : Jean-François Dumont/ Maquette : TILSIT Studio / Infos en direct : www.tilsit.fr

Ticado a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthé tique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.



- 10 planches "Scène du zoo"
- 2 planches "Entrée" et "Sortie"
- 10 cartes "Plume"
- 4 personnages et 4 supports
- 1 dé spécial

BUT DU JEU

Faire le tour du zoo le plus vite possible!

PRÉPARATION

A) Le parcours du Zoo

Les planches sont posées les unes à côté des autres pour créer un circuit.

Peu importe l'ordre des planches, cependant la première planche doit être l'entrée du Zoo, la dernière la sortie...

Les cases du chemin doivent toujours former une ligne continue.

B) Les personnages

Chaque joueur choisit un personnage et le pose sur la carte "Entrée du Zoo" (À l'extérieur du chemin).

C) Les cartes "Plume"

Chaque carte présente sur sa face un oiseau, sur son dos une plume. Les cartes sont empilées face cachée, elles forment une pioche.

> La pioche est disposée à côté du plan de jeu entre les joueurs.

D) Le dé

Le dé est placé près de la pioche.

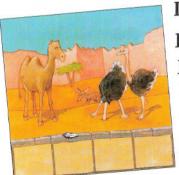


Case Départ

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les personnages et les cartes de leur planche et insérer les personnages dans leur support.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie.



Il jette le dé et avance, sur le chemin, son personnage du nombre de cases indiquées par le dé (1, 2, 3 ou 4).

Puis chaque joueur jette le dé à tour de rôle, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

On ne peut pas être deux sur une même

case, si un personnage arrive sur une case déjà occupée, il se place sur la prochaine case libre.

Cas particuliers:

- La face du dé indique une plume : 🐍

Lorsque le dé indique une plume, **piochez une carte** et recherchez l'oiseau figurant au verso dans l'une des 10 scènes du Zoo. L'oiseau trouyé, placez votre personnage sur la "case plume" du lieu où

personnage sur la "case plume" du lieu où il figure (Une "case plume" est une case où figure une plume sur son muret). Puis remettez la carte sous la pioche. Si vous avez de la chance, la plume vous fait gagner du temps ... Si vous n'avez pas de chance, la plume vous fait perdre du temps ...

- La face du dé indique O:

Quand le dé indique O, passez votre tour.



PRÉPARATION

A) Le parcours du Zoo

Les planches sont posées les unes à côté des autres pour créer un circuit.

Peu importe l'ordre des planches, cependant la première planche doit être l'entrée du Zoo, la dernière la sortie...

Les cases du chemin doivent toujours former une ligne continue.

B) Les personnages

Chaque joueur choisit un personnage et le pose sur la carte "Entrée du Zoo" (À l'extérieur du chemin).

C) Les cartes "Plume"

Chaque carte présente sur sa face un oiseau, sur son dos une plume. Les cartes sont empilées face cachée, elles forment une pioche.

> La pioche est disposée à côté du plan de jeu entre les joueurs.

D) Le dé

Le dé est placé près de la pioche.

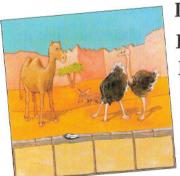


Case Départ

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les personnages et les cartes de leur planche et insérer les personnages dans leur support.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie.



Il jette le dé et avance, sur le chemin, son personnage du nombre de cases indiquées par le dé (1, 2, 3 ou 4).

Puis chaque joueur jette le dé à tour de rôle, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

On ne peut pas être deux sur une même

case, si un personnage arrive sur une case déjà occupée, il se place sur la prochaine case libre.

Cas particuliers:

- La face du dé indique une plume : 🕡

Lorsque le dé indique une plume, **piochez une carte** et recherchez l'oiseau figurant au verso dans l'une des 10 scènes du Zoo. L'oiseau trouvé, placez votre personnage sur la "case plume" du lieu où il figure (Une "case plume" est une case

où figure une plume sur son muret). Puis remettez la carte sous la pioche. Si vous avez de la chance, la plume vous fait gagner du temps ... Si vous n'avez pas de chance, la plume vous fait perdre du temps ...

- La face du dé indique O:

Quand le dé indique O, passez votre tour.

