

ZOO MIX MAX

5+

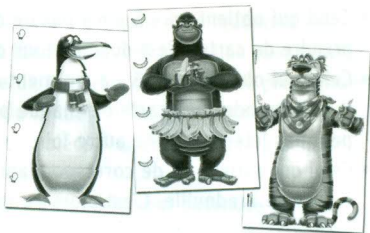
ZOO MÉLI-MÉLO



Contenu

8 panneaux d'animaux
(avec 4 pièces chacun)

1 dé



Introduction

À nous les animaux hybrides super sympas !

Une recherche amusante et captivante pour former des animaux, qui chasse l'ennui. Des parties super amusantes pour toute la famille !

Préparation

Trie les cartes selon les points 1 à 4 au verso. Mélange-les bien et forme 4 piles en cachant les faces des cartes (avec les points vers le haut) au milieu de la table.

Déroulement du jeu

C'est le plus jeune joueur qui jette le dé en premier. En fonction du nombre de points obtenus, il tire une carte de la pile et la dépose face visible devant lui.

Exemple : s'il obtient un « 2 », il tire une carte de la pile avec « 2 » points et la dépose face visible devant lui.

Attention !

- Celui qui obtient un « 5 » n'a pas de chance et ne peut pas prendre de carte. C'est donc au tour du prochain joueur.
- Celui qui obtient un « 6 » a vraiment de la chance. Il peut prendre une carte de chaque pile, mais il ne peut pas jeter le dé une autre fois.
- Celui qui obtient un dé correspondant à une pile de cartes vide reste bredouille. C'est alors au tour du joueur suivant.



À nous de créer maintenant des animaux hybrides

Une fois qu'il ne reste plus aucune carte au milieu de la table, chacun essaie de créer des animaux originaux les plus rigolos possible à partir de ses cartes. Chaque animal est composé de cartes avec les points « 1 », « 2 », « 3 » et « 4 ».

Il n'y a pas de limites aux combinaisons possibles. Tout est permis. Ainsi, de nouveaux animaux bizarres et rigolos voient le jour.

Évaluation des points et fin du jeu

Une fois tous les animaux créés, le jeu est terminé. Pour chaque animal complet, on marque un point. Les cartes restantes ne comptent pas. Celui qui a le plus de points est le gagnant.

« Zoo méli-mélo » pour joueurs avancés

Les vrais pros « Zoo méli-mélo » composent uniquement des cartes avec des symboles identiques. Les symboles sont représentés sur le bord gauche de la carte. Ces cartes ne proviennent pas seulement du milieu de la table avec les points obtenus, mais elles sont également « volées » chez les autres joueurs. Et voici comment cela fonctionne !

Toutes les cartes du milieu de la table sont obtenues en jetant le dé selon les règles du jeu décrites précédemment. Une fois qu'il ne reste plus aucune carte au milieu de la table, chaque joueur aligne ses cartes selon les symboles. Les animaux complets sont mis de côté (et évalués à la fin).

Chaque joueur étale maintenant toutes ses cartes restantes devant lui. Maintenant, les joueurs peuvent voler les cartes chez les autres, à condition qu'ils obtiennent les points corrects obtenus avec le dé. En plus, il faut au moins déjà posséder 1 pièce de l'animal en question.

Quand un joueur obtient un « 6 », il peut aller voler toutes les pièces manquantes de l'animal chez les autres joueurs. Dans des conditions idéales, un joueur peut ainsi voler 3 cartes d'un coup chez les autres joueurs.

Quand tous les animaux sont complets, le jeu est terminé. Celui qui a le plus d'animaux est le gagnant.