



Le Crocodile (valeur 0).

Cet animal répugnant et vorace n'est pas très prisé des touristes. Mais il est irrésistiblement attiré par les Gazelles : au moment où le Crocodile est joué, si une Gazelle est présente de l'autre côté d'une rivière bordant la case où il a été posé, vous pouvez choisir d'échanger la position des pions Crocodile et Gazelle (le Crocodile se jette voracement sur la Gazelle, mais elle réussit à lui échapper en bondissant).

Si plusieurs Gazelles sont présentes, le joueur qui vient de poser son Crocodile peut choisir quelle Gazelle est attaquée. Si une Gazelle face cachée se trouve de l'autre côté de la rivière, il ne se passe rien car le Crocodile ayant une faible vue ne la voit pas.

VII- FIN DE LA PARTIE – DÉCOMPTE DES POINTS

La partie prend fin dès lors que toutes les cases du plateau sont occupées.

Pour chacun des 6 secteurs, on regarde quel joueur y possède le plus de pions à sa couleur (les pions face cachée sont pris en compte dans ce calcul de majorité, mais ne rapportent aucun point). Le joueur qui a la majorité marque la totalité des points du secteur : chaque joueur fait la somme de tous les points liés aux secteurs qu'il contrôle, et le joueur qui a obtenu le pion « inauguration » ajoute 5 points de bonus.

Le joueur qui a le plus grand total remporte la partie.

C'est lui qui aura dorénavant l'honneur de gérer au mieux cette si magnifique réserve et ses drôles de Zèbres !

1 Exemple de décompte :

Sur le secteur représenté ici, le joueur vert a la majorité (4 pions de sa couleur contre 3 pions rouges). Il marque la totalité des points du secteur, c'est-à-dire 20 points (6 +1 +5 +0 +2 +6).



2 Exemple de placement d'un Crocodile :

• Situation de départ

C'est au joueur rouge de poser un pion. Il choisit de poser un Crocodile sur la case marquée d'une flèche. Il a alors deux choix : Soit laisser son Crocodile là où il est.

Soit le changer de place avec l'un des deux pions Gazelle présents dans les cases bordant les rivières de la case où il va être posé. Cet échange n'est pas possible avec la Gazelle située juste au-dessus de lui car ils ne sont pas séparés par une rivière.

• Situation finale

Le joueur rouge choisit de faire l'échange avec la Gazelle verte à sa gauche, s'assurant ainsi définitivement la majorité dans le territoire à 5 cases.



Impala jones



Impala jones

3 Exemple de placement d'un Lion :

• Situation de départ

C'est au joueur rouge de poser un pion. Dans la colonne en face d'Impala Jones, une seule case est libre : il est donc obligatoire d'y poser l'un de ses pions. Il choisit son Lion.

• Situation finale

Sur les cases voisines horizontalement et verticalement au Lion :

L'Éléphant n'a pas été affecté, les deux Gazelles ont fui : les joueurs ont repris leur pion.

Le Zèbre s'est caché (son pion a été retourné). Il ne vaut plus aucun point mais compte tout de même comme un animal vert pour le décompte final.

Si, d'ici la fin de la partie, un joueur souhaite poser une Gazelle ou un Zèbre sur une des deux cases marquées d'une étoile, il devra les placer face cachée.



Impala jones



Impala jones

Drôles de zèbres est un jeu de Bruno Cathala, illustré par Philippe Briones et Sébastien Lamirand, édité par Asmodée Editions.

Asmodée éditions
91 rue Tabuteau
BP 408
78534 BUC
www.asmodee.com



DRÔLES DE ZÈBRES

RÈGLE DU JEU

I- THÈME

Au **BOKOU BIKINI**, pour attirer les touristes qui préfèrent d'ordinaire des destinations plus prestigieuses (Kenya, Afrique du Sud, etc.), on a eu une idée géniale : ici, au lieu d'être blancs rayés de noir, **les Zèbres seront noirs rayés de blanc !** L'essentiel, c'est que les touristes en soient convaincus ! Vite, vite, il faut créer une réserve d'animaux sauvages mettant en valeur ces **drôles de Zèbres**.

Impala Jones, le ranger gardien de la réserve, fait donc appel à deux aventuriers (vous et votre adversaire) pour implanter, sur les 6 secteurs de cet espace naturel, crocodiles, lions, gazelles, éléphants et zèbres. C'est d'ailleurs lui qui définit l'attribution des parcelles...

Mais attention : seul celui des deux qui aura le mieux démontré sa capacité à attirer le plus grand nombre de touristes sera finalement désigné pour gérer la réserve.



II- MATÉRIEL

• Un plateau de jeu de 30 cases représentant la réserve et ses 6 secteurs (2 de 3 cases, 2 de 5 cases et 2 de 7 cases) séparés par des rivières. La réserve est entourée d'une piste où se déplace Impala Jones.

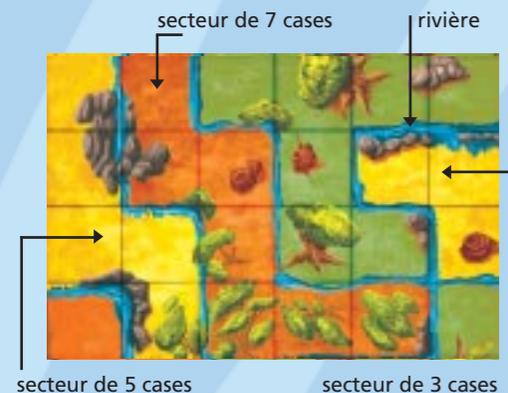
• 32 pions (15 rouges pour un joueur, 15 verts pour l'autre joueur + 1 pion Impala Jones + 1 pion « inauguration »).

Dans chacune des 2 couleurs, les 15 pions sont répartis comme suit :

- 6 pions Gazelle de valeur 2.
- 5 pions Zèbre de valeur 6.
- 1 pion Éléphant de valeur 5.
- 1 pion Lion de valeur 1.
- 2 pions Crocodile de valeur 0.



La valeur indiquée sur chaque pion représente la capacité de l'animal à attirer les touristes. Plus la valeur est élevée plus l'attraction est forte.



III- BUT DU JEU

Attirer le plus grand nombre de touristes dans la réserve :

• D'une part en prenant le contrôle des secteurs de la réserve les plus attrayants : quand tous les pions auront été posés sur le plateau, chacun des 6 secteurs sera sous le contrôle du joueur possédant dans cette zone le plus de pions de sa couleur. C'est ce joueur qui marquera la totalité des points liés à cette zone.

• D'autre part en étant le plus rapide : lorsque le premier des secteurs de la réserve est capable d'accueillir des touristes (toutes les cases étant remplies par des pions animaux), le joueur ayant posé le dernier pion sur ce secteur prend devant lui le pion « inauguration » qui lui rapportera 5 points de victoire en fin de partie.

IV- PRÉPARATION

- Dépliez le plateau et placez-le au centre de la table.
- Posez à côté du plateau le pion « inauguration ».
- Chaque joueur place devant lui, face visible, ses 15 pions à sa couleur (il est recommandé à chaque joueur de faire une pile pour chaque type de pions différents).
- Déterminez le premier joueur (par exemple celui qui a le moins peur des lions).
- Son adversaire place le pion **Impala Jones** en face d'une ligne ou d'une colonne de son choix à l'extérieur des secteurs, sur la piste.

• La partie peut commencer.

V- DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur, lors de son tour, aura à effectuer les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

1- Poser un pion sur le plateau :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour doit obligatoirement poser un des pions restant devant lui dans un secteur sur une des cases vides présentes sur la ligne ou la colonne en face de laquelle est placé **Impala Jones**. Les effets particuliers liés à la pose des pions Lions et Crocodiles sont traités plus loin.

2- Déplacer Impala Jones :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour doit déplacer Impala Jones de 1, 2 ou 3 cases dans le sens des aiguilles d'une montre.... Il choisit ainsi en partie la ou les parcelles ouvertes à l'adversaire lors de son tour !

À noter que l'on doit toujours offrir une possibilité de placement à l'adversaire :

- Si, parmi les 3 rangées suivantes, il en reste au moins une permettant une solution à l'adversaire, alors Impala Jones est déplacé comme indiqué ci-dessus (s'il ne reste qu'une solution, elle est obligatoire).
- Dans le cas où les 3 rangées seraient complètement occupées par des pions, il faut déplacer Impala Jones jusqu'à la première rangée (ligne ou colonne) permettant à l'adversaire de poser un pion.

Une fois Impala Jones déplacé, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli.

À noter : en fin de partie, il peut arriver qu'il ne reste des pions qu'à un seul joueur (à cause du placement d'un Lion). Dans ce cas, ce joueur continue à poser tous ses pions jusqu'à ce que le plateau soit complètement rempli.



VI- LES DIFFÉRENTS PIONS – EFFETS PARTICULIERS



Le Zèbre (valeur 6).

Les Zèbres noirs rayés de blanc sont l'attraction principale de la réserve. À vous de faire en sorte qu'il y en ait le plus possible dans les secteurs de la réserve qui seront sous votre contrôle à la fin de la partie... **Mais attention, les Zèbres ont peur du Lion !**

Dès qu'un Lion apparaît sur une case voisine (verticalement ou horizontalement, même séparée par une rivière), le Zèbre se cache (retournez le face cachée). Il ne vaut alors plus aucun point.

De même, si vous êtes contraint de poser un zèbre sur une case libre voisine (verticalement ou horizontalement, même séparée par une rivière) d'un Lion, vous devez le poser face cachée. Il ne vaut plus aucun point.



La Gazelle (valeur 2).

Ce sympathique animal vous apportera moins de touristes que les Zèbres. Il est toutefois idéal pour ne pas trop dévoiler ses intentions en début de partie.

Mais attention, les Gazelles ont, elles aussi, peur du Lion !

Dès qu'un Lion apparaît sur une case voisine (verticalement ou horizontalement, même séparée par une rivière), la Gazelle prend la fuite. Le joueur qui l'avait posée la reprend et la rejouera plus tard, lors d'un de ses tours ultérieurs.

Si vous êtes contraint de poser une Gazelle sur une case libre voisine (verticalement ou horizontalement, même séparée par une rivière) d'un Lion, vous devez la poser face cachée. Elle ne vaut plus aucun point.



Le Lion (valeur 1).

Cet animal vaniteux se croit le roi des animaux. Il est craint et redouté. Enfin, de presque tous ! Lorsqu'un Lion est posé sur le plateau, on vérifie s'il y a des Gazelles et/ou des Zèbres sur les 4 cases voisines (2 cases en horizontal et 2 cases en vertical, même séparée par une rivière).

Les pions Zèbres qui y sont présents sont retournés face cachée. Les pions Gazelles qui y sont présents retournent à leur propriétaire (les pions « immunisés », c'est-à-dire les (Éléphants et les Crocodiles, sont imprimés double face, il n'y a ainsi aucune erreur possible).



L'Éléphant (valeur 5).

Dans une réserve, les Éléphants sont une valeur sûre, et sont toujours appréciés des touristes.

L'Éléphant n'a pas peur du Lion et ne se cache pas lorsqu'il est à proximité de celui-ci. Il sait bien, lui, qu'il est le seul véritable roi des animaux.

