

Zoff im Zoo

1. Matériel

60 cartes : avec 12 animaux différents et un joker. Il y a 4 moustiques, les autres animaux sont présents 5 fois.

2. Idée du jeu

Les cartes sont distribuées. Le but de chaque joueur est d'être **le premier à poser toutes ses cartes**. Malheureusement, il faut toujours jouer une carte capable de battre celle jouée par votre prédécesseur. Si on ne peut ou si on ne veut pas, on doit passer sans jouer de cartes.

Pour 4 à 7 joueurs

Chaque **partie** est composée de plusieurs **manches**. Dans la première manche, chacun joue pour soi. Dans les autres manches, on forme des équipes de 2 joueurs. Pour la première manche, vous n'avez besoin de lire cette règle que jusqu'au paragraphe 4.4.

Pour 3 joueurs

La partie est composée de plusieurs manches. On joue toujours seul. Ceux qui jouent à 3 peuvent directement passer du paragraphe 4.4 au paragraphe 7.

3. Ordre des cartes

Sur chaque carte, on voit l'animal et par quel animal il se fait battre. A la fin de la règle allemande, on trouve un tableau récapitulatif de quels animaux peuvent battre quels animaux.

Exemple de la carte dessinée à la page 2 de la règle allemande : Le phoque est battu par l'ours blanc et la baleine.

4. La première partie

Les cartes sont mélangées et distribuées une par une aux joueurs. A 7 joueurs, 4 joueurs reçoivent une carte de plus. Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer à ses adversaires.

Avant une partie à 3 joueurs, on retire certaines cartes du paquet : on retire une carte du lion, de l'éléphant et de la souris, et 2 cartes pour chacun des autres animaux. Le joker reste en jeu, on joue donc avec 39 cartes.

4.1 Déroulement de la partie

Commencement:

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il joue une ou plusieurs cartes identiques. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Monter:

Les joueurs suivants doivent battre les cartes jouées précédemment. Pour cela, il existe deux possibilités: **soit** un joueur suivant joue le **même** nombre de cartes mais d'un animal qui peut battre le précédent. **Soit**, il joue des cartes du **même** animal mais en posant exactement **une** carte de plus.

Exemple : Après un phoque, on peut jouer 2 phoques, mais pas 3. On peut aussi jouer un ours blanc, mais pas deux ours blancs.

Passer:

Un joueur qui ne peut pas ou qui ne veut pas monter ne pose aucune carte et passe son tour. Il pourra à nouveau monter plus tard, quand ce sera à nouveau son tour.

Pli:

Si, à son tour de jeu, un joueur retrouve les cartes qu'il avait joué, **c'es-à-dire que tous les autres joueurs ont passé**, il prend ces cartes pour en faire un pli qu'il pose face cachée devant lui et il joue à nouveau.

4.2 Joker et moustiques

Il existe deux exceptions à la règle qui dit que l'on doit toujours jouer des cartes identiques:

Le joker peut être joué avec n'importe quelle autre carte, il sera considéré comme étant identique aux autres cartes jouées avec. Le joker ne peut pas être joué seul. *Il ne faut donc pas le garder comme dernière carte en main.*

Avec un ou plusieurs éléphants, on peut jouer **un moustique**. Ce moustique comptera comme un éléphant supplémentaire. *Un éléphant avec un moustique compte comme deux éléphants*. Il n'est pas possible de jouer plusieurs moustiques en même temps avec des éléphants. *Un joker et un moustique compte comme deux moustiques et pas comme deux éléphants*. *Un éléphant, le joker et un moustique compte cependant comme 3 éléphants*.

4.3 Se retirer

Si un joueur joue sa ou ses dernières cartes, il se retire de la manche. On continue cependant à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur avec des cartes en main. Si les cartes jouées par le joueur qui se retire (car il n'a plus de cartes) ne sont pas battues, c'est le voisin à la gauche de ce joueur qui récupère le pli.

4.4 Fin de la manche

Si l'avant dernier joueur joue sa ou ses dernières cartes, la manche prend fin immédiatement. Aucune autre carte ne peut être jouée, personne ne récupère ce dernier pli.

Comptage:

Dans la première manche, on regarde juste les joueurs qui se sont défaussés de leurs cartes le plus vite. Le premier joueur à s'être retiré marque autant de points qu'il y a de joueurs autour de la table. Le joueur suivant, un point de moins et ainsi de suite. Cependant, le dernier joueur à avoir encore des cartes en main à la fin de la manche ne marque aucun point.

Dans une parti à 5 joueurs, le premier joueur à se retirer marque 5 points, le deuxième 4 points, le troisième 3 points, le quatrième 2 points et le dernier 0 point.

Dans la première manche, les plis ne rapportent rien.

5. Manches suivantes

Ceux qui le souhaitent peuvent jouer les manches suivantes comme la première, mais il est plus intéressant et drôle de les jouer comme décrit dans les paragraphes suivants.

5.1 Partenaires

A partir de la deuxième manche, on joue en équipe. Les équipes sont formés en fonction du classement actuel des joueurs. Le tableau de la page 5 de la règle allemande indique comment sont formés les équipes. La première colonne indique le nombre de joueurs ; la deuxième colonne indique les équipes ; la troisième colonne indique les éventuels joueurs qui joueront seuls.

Par exemple, à 5 joueurs, les joueurs en 1ère et 4ème position jouent ensemble, ainsi que les joueurs en 2ème et dernière position. Le joueur en 3ème position joue seul.

5.2 Début des manches suivantes

Le leader mélange et distribue les cartes.

Echanger :

Le joueur le plus mal placé de chaque équipe choisit 2 cartes dans son jeu et les donne, sans les montrer aux autres, à son partenaire. Ce dernier prend ces cartes en main et en donne alors 2 à son partenaire. Le joueur qui joue seul peut défausser jusqu'à 2 cartes face cachée. Elles compteront plus tard comme des plis.

5.3 Déroulement des manches suivantes

Après les échanges, la manche commence : le joueur qui est avant dernier au classement joue. On joue avec les mêmes règles que dans la première manche. En plus de pouvoir **monter** et **passer**, les joueurs peuvent maintenant **montrer**:

Montrer:

Quand c'est au tour du **joueur le moins bien classé d'une équipe** et qu'il doit donc battre une ou plusieurs cartes jouée précédemment, il peut montrer une ou plusieurs de ses cartes. Ces cartes, après avoir été complétées par une ou plusieurs autres cartes, devraient pouvoir battre les cartes présentes sur la table. Si le partenaire du joueur peut et veut compléter la combinaison proposée avec les cartes manquantes, il donne les cartes manquantes à son partenaire qui peut alors jouer la combinaison complète.

Exemple: 2 souris sont à battre. Le joueur dont c'est le tour (le plus faible de son équipe) montre 1 hérisson et espère que son partenaire aura un autre hérisson. Si c'est un éléphant qu'il faut battre, le joueur peut aussi montrer à son par-

tenaire un moustique.

Si le partenaire ne veut pas ou ne peut pas montrer de cartes, le joueur reprend ses cartes en main et ne joue rien. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la manche:

La manche prend à nouveau fin quand l'avant dernier joueur joue sa dernière carte. Aucun joueur ne récupère cette carte qui reste face visible sur la table.

5.4 Comptage

Le comptage se déroule d'une manière différente à celui de la première manche. Il y a des comptages pour les équipes et pour les joueurs.

Comptage d'équipes:

Pour le fait de se défausser le plus vite possible de ces cartes, chaque joueur ne reçoit plus seulement les points correspondant à sa performance (comme indiqué dans le paragraphe 4.4), il reçoit en plus les points marqués par son partenaire. Le joueur qui joue seul reçoit ses points et 4 points supplémentaires.

Exemple: si, dans une partie à 5 joueurs, les membres d'une équipe terminent en premier et en cinquième, les deux partenaires reçoivent chacun $5+0=5$ points. Si les membres de l'autre équipe ont terminé deuxième et quatrième, ils reçoivent chacun $4+2=6$ points. Le joueur qui joue seul terminerait alors troisième et marquerait donc $3+4=7$ points.

Comptage personnel

Pour le comptage personnel, on tient des comptes des plis que l'on a réalisés. Seul le joueur gagne les points, pas son partenaire.

Si un joueur, dans ses plis, a **deux lions ou plus**, il reçoit un point par lion. Tous les joueurs qui ne possèdent pas au moins **un hérisson** dans leur pli perdent 1 point.

Un exemple pour comprendre

Nous reprenons le tableau en exemple à la page 7 de la règle allemande.

Lors de la première manche, c'est Sabine qui s'est retirée la première, elle marque donc 4 points, Franck a terminé deuxième, il marque 3 points, Ralf a abandonné en troisième position, il a marqué 2 points. Doris était la dernière à avoir encore des cartes en main, elle n'a marqué aucun point.

Pour le deuxième tour, Doris et Franck ont joué ensemble. Franck a abandonné en deuxième, il marque donc 3 points, Doris a abandonné en troisième, elle marque donc deux points. Mais comme on marque aussi les points de son partenaire, Doris et Franck marquent, en tout, 5 points chacun. Sabine n'a aucun hérisson dans ses plis, elle perd donc un point. Franck et Doris ont deux lions chacun, ainsi que 1 hérisson, ils marquent donc 2 points chacun. Ralf n'a aucun lion mais un hérisson, il ne marque donc aucun point.

La ligne suivante indique les scores après la seconde manche et la position des joueurs est indiquée dans le cercle.

Après cette deuxième manche, Doris et Sabine, sont à égalité pour la seconde place. Comme c'est Doris qui était la plus mal placée après le tour précédent, c'est elle qui prend la deuxième place. (voir paragraphe 5.5).

Sur le bas du tableau, on voit les scores en fonction des positions et des équipes (Sabine & Franck et Doris et Ralf). Durant le tour 3, Ralf a récupéré les 5 lions et un hérisson, il marque donc 5 points, tous les autres ont récupéré au moins un hérisson et ne perdent donc aucun point.

5.5 Manche suivante

Les joueurs forment des équipes en fonction de leur nouveau classement. Si deux joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui était le plus mal classé précédemment qui prend la meilleure place. On forme les équipes grâce à ce nouveau classement de la manière décrite dans le paragraphe 5.1.

6 Fin du jeu

La partie prend fin, quand, à la suite d'une manche, un ou plusieurs joueurs ont au moins 19 points. Le joueur qui est alors à la première place l'emporte. On peut évidemment changer cette limite de points pour modifier la durée de la partie.

7. Zoff im Zoo pour 3 joueurs

Les cartes sont triées comme indiqué dans le paragraphe 4. Toutes les manches sont jouées sans partenaire. A chaque manche, le premier joueur qui abandonne marque 3 points, le deuxième, 2 points. De plus, les points

supplémentaires du lion et du hérisson sont décomptés dès la première manche (paragraphe 5.4).

8. Qui bat qui ?

Un groupe d'animal peut toujours être battu par un groupe du même animal plus nombreux. Il peut aussi être battu par un groupe d'animal plus fort et aussi nombreux. On indique ici quels animaux peuvent battre l'animal indiqué en début de ligne:

Baleine: aucun animal

Eléphant: souris

Crocodile: éléphant

Ours blanc : baleine et éléphant

Lion : éléphant

Phoque : baleine, ours blanc

Renard : éléphant, crocodile, ours blanc, lion

Perche : baleine, crocodile, ours blanc, phoque

Hérisson : renard

Sardine : baleine, crocodile, phoque, perche

Souris : crocodile, ours blanc, lion, phoque, renard, hérisson

Moustique : hérisson, sardine, souris.

Traduction : Loïc BOISNIER