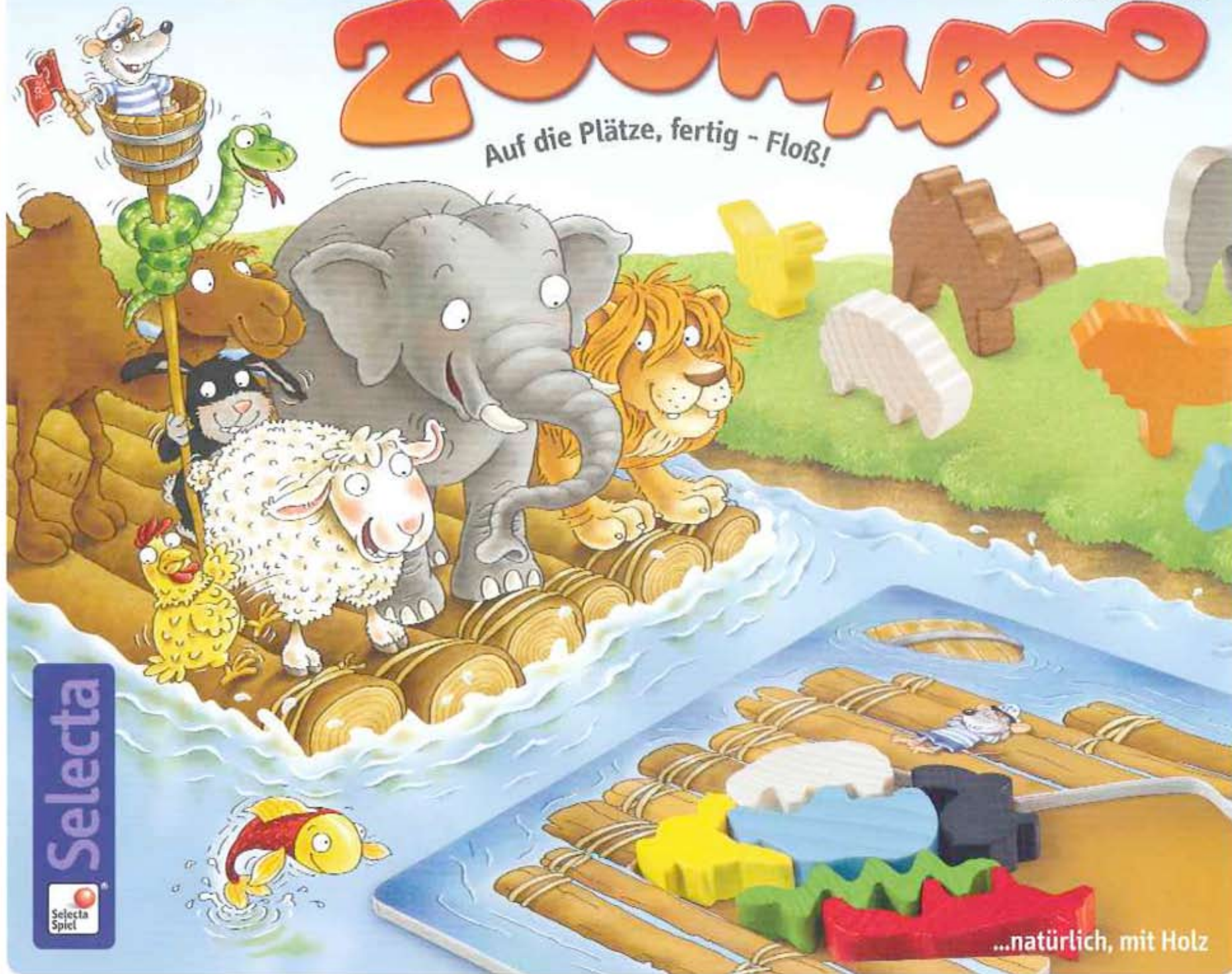


Autor: Carlo A. Rossi

ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



Selecta



...natürlich, mit Holz

F Histoire

Plouf ! Et Eddi l'éléphant se retrouve à l'eau. Les autres animaux s'ébrouent et pouffent de rire. Manni la souris se bidonne. Elle a tout de suite su qu'il n'y avait plus de place sur le radeau ! Comme tous les ans, les animaux descendent joyeusement le fleuve tumultueux en radeau et tous veulent être de la partie. Mais y a-t-il vraiment de la place pour tout le monde ?



F Préparation

- Posez les animaux et la pile de radeaux sur la table.
- Posez les points gagnants à portée de main et ajoutez le sablier.
- À présent, mélangez bien les cartes animal et posez-les en tas sur la table face cachée.
- Prenez chacun un jeton "Oui" et un jeton "Non".

But du jeu

Le but du jeu consiste à deviner au plus juste combien d'animaux peuvent tenir sur un radeau.



F Dérroulement de la partie

- 1 Posez un radeau dans le milieu de façon à ce qu'il soit facilement accessible.
- 2 A présent, retournez 10 cartes animal et répartissez-les autour du radeau.
- 3 Cherchez maintenant les animaux correspondants et posez-les sur les cartes animal.
- 4 A présent, chacun décide individuellement si tous les animaux présents tiennent sur le radeau ou pas. Si vous pensez qu'il y a suffisamment de place, posez le jeton "Oui" devant vous face cachée. Si vous êtes d'avis que le radeau ne peut pas accueillir tous les animaux, choisissez le jeton "Non".
- 5 Une fois que tout le monde a pris sa décision, retournez vos jetons en même temps.



F Déroulement de la partie

6 Tout le monde a joué "Oui" ? Alors posez une nouvelle carte avec l'animal dessus et continuez à jouer à partir du 4 .

Tout le monde a joué "Non" ? Alors échangez une carte animal contre une nouvelle et continuez à jouer à partir du 3 . Tous les joueurs ont joué "Non" trois fois de suite ? Alors récupérez les animaux et les cartes et continuez à jouer à partir du point 2 .

Un ou plusieurs joueurs ont joué "Non" ? Alors continuez le jeu avec le 7 .

7 Les joueurs qui ont joué le jeton "Oui" retournent à présent le sablier et essaient ensuite de rassembler tous les animaux sur le radeau. Après expiration du temps imparti, c'est l'heure des comptes. Important : Mettez les animaux sur le radeau ! Il est interdit de les empiler ou de les mettre debout.

F Score

Vous l'avez réussi à temps ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Oui".

Vous n'avez pas eu suffisamment de temps ou il y avait trop d'animaux ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Non".

Répartition des points :

1^{ère} manche = 1 point 4^{ème} manche = 4 points

2^{ème} manche = 2 points 5^{ème} manche = 5 points

3^{ème} manche = 3 points 6^{ème} manche = 6 points

C'est parti pour la prochaine manche ! Retirez le radeau du jeu et remettez les animaux. Les cartes animal réintègrent la pioche. Mélangez-les bien et recommencez une manche à partir du 1 .

Fin du jeu

La partie se termine au bout de six manches. Le ou les joueurs ayant le maximum de points gagnants gagnent.

F Contenu

6 radeaux
30 animaux en bois
30 cartes animal
18 points gagnants
4 jetons "Oui"
4 jetons "Non"
1 sablier
règle de jeu

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Gabriela Silveira

