

ZOOP



Zoop est un jeu divertissant, une course à la défausse, qui comprend de 3 à 8 joueurs, et le premier qui n'a plus de cartes en main gagne la partie.

1.- Préparation

Il faut distribuer 8 cartes à chaque joueur. Ensuite, 1 carte est retournée et placée au centre de la table. Les autres cartes restent à l'envers et constituent la pioche à voler.

Le joueur qui imite en premier le cri de l'un des animaux du jeu commence la partie. La manche se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.

2.- Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, le joueur doit essayer de se défausser d'une carte qui coïncide, au moins, avec 2 des 3 caractéristiques (quantité, couleur et type d'animal) de la carte retournée et placée au centre de la table. Chaque carte jouée sera placée sur la précédente.

La première carte que nous retournerons pour commencer le jeu ne peut être ni un Joker ni une Cage. Si l'une de ces cartes est tirée, il faudra alors la remettre dans la pioche. Si la première carte correspond à un Animal Spécial, il ne faudra pas appliquer son effet (Se reporter à Animaux Spéciaux).

Lorsqu'une carte est jouée, le tour passe au joueur suivant. Si le joueur ne peut jouer aucune carte, il doit en voler une et essayer de la jouer.

Lorsque le joueur ne peut se défausser de la carte piochée, il passe son tour et laisse jouer le suivant.

Lorsqu'il n'y a plus de pioche à voler, les joueurs qui ne peuvent plus jouer de carte, passeront simplement leur tour.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main, atteint le but du jeu et sera le vainqueur. Il commencera à jouer la partie suivante.

2.1.- Zoop, l'art de la défausse!

Pendant la partie, même si ce n'est PAS son tour, un joueur pourra se défausser d'une carte qui CORRESPOND EXACTEMENT à celle dont un autre joueur vient de se défausser. Il le fera en disant à voix haute « Zoop ». Si 2 joueurs coïncident, le dernier qui prononcera « Zoop » reprendra la carte dont il venait de se défausser et devra en voler une autre. Si un joueur dit « Zoop » et se défausse d'une carte différente de celle placée sur la table, il ramasse sa carte et en vole une autre.

Si un joueur NE dit PAS « Zoop » en se défaussant de sa carte, il doit la reprendre et en voler une autre.

Explications des règles du jeu : Un joueur ne peut pas faire « Zoop » lorsqu'il commence ou termine son tour ou pendant une « Manche Spéciale » (Se reporter à Joker).

2.2.- Tous Passent

Si un joueur joue une carte et aucun autre joueur ne peut se défausser d'une carte, lorsque son tour arrive à nouveau, il peut se défausser de la carte de son choix ! Cette dernière carte correspondra à la défausse suivante.

3.- Animaux de base

Il y a trois types d'animaux de base, des Lapins, des Koalas et des Toucans. 3 Lapins de chaque couleur, 3 couples de Lapins de chaque couleur, 3 Koalas de chaque couleur, 3 couples de Koalas de chaque couleur, 3 Toucans de chaque couleur et 3 couples de Toucans de chaque couleur.



4.- Animaux Spéciaux

Il y a cinq types d'animaux spéciaux, des Caméléons, des Crabes, des Singes, des Grenouilles et des Kangourous: 1 Caméléon de chaque couleur, 1 Crabe de chaque couleur, 1 couple de Singes de chaque couleur, 1 couple de Grenouilles de chaque couleur, 1 Kangourou de chaque couleur et 1 couple de Kangourous de chaque couleur.



Singes : Une carte de Singe oblige le joueur suivant à voler une carte au début de son tour.

Grenouilles : Une carte de Grenouilles fait sauter un tour c'est-à-dire que le joueur qui était sur le point de jouer, passe son tour.

Caméléon : Une carte de Caméléon peut copier toutes les couleurs, il est donc possible de se défausser de n'importe quelle carte d'un seul animal. La couleur qui commandera la prochaine manche sera celle apparaissant sur la carte du Caméléon.

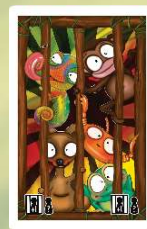
Crabe : Une carte de Crabe fait changer le sens du jeu. Le premier Crabe joué changera le sens vers la droite.

Kangourou : Une carte de Kangourou conjugue l'habileté des singes et des grenouilles. On saute le tour d'un joueur et le suivant doit voler une carte. Les Kangourous ciblent donc 2 joueurs car le premier passe son tour et le second vole une carte.

5.- Cartes Spéciales

Il y a deux types de cartes spéciales, 6 Jokers et 4 Cages.

Cage : Lorsqu'un joueur se défausse d'une carte d'animal spécial, il est possible de placer sur celle-ci une cage pour le chasser. Peu importe celui qui joue, et même si ce n'est pas à son tour de jouer, mais il est important de dire « Chassé ». Les deux cartes restent dans la pile de défausse et le joueur chassé vole une carte. Le tour passe au joueur qui a joué la carte de la Cage, celui-ci peut alors se défausser de n'importe quelle carte pour commencer une nouvelle manche. Le sens du jeu ne change pas.



Joker : Un joueur se défausse d'un Joker pour commencer une « Manche Spéciale ». Il doit avoir en main une carte de Koala, Lapin ou Toucan. À voix haute, il dira l'animal qui devra être joué pendant la « Manche Spéciale » et tous les joueurs devront se défausser de cette espèce indépendamment du nombre d'animaux et de la couleur. Si, pendant la manche, un des joueurs ne peut se défausser de l'espèce imposée, il devra voler une carte et passer son tour (il ne pourra pas jouer cette carte).

Lorsque les autres joueurs se sont défaussés de leur carte, le joueur qui a commencé la « Manche Spéciale » jouera la sienne. La partie se poursuivra normalement.

Si la dernière carte d'un joueur est un Joker, il ne peut s'en défausser car le Joker doit toujours être joué avec des cartes de Koala, Lapin ou Toucan.

6.- Fin du jeu

Le jeu se termine de différentes façons :

1- Lorsqu'un des joueurs se défausse de sa dernière carte.

2- Si, à un moment donné, aucun joueur ne peut se défausser d'une carte et qu'il n'y a plus de cartes à voler, la partie est terminée et le vainqueur sera celui qui a le moins de cartes en main. Dans le cas d'ex aequo, le joueur qui a un nombre inférieur de cartes spéciales gagne la partie. Si, malgré tout, il y a encore des joueurs ex aequo, le vainqueur sera celui qui crie en premier Zoop !!!

7.- Règles pour 7 et 8 joueurs

Pour les parties à 7 et 8 joueurs, on distribuera 6 cartes par joueur, au lieu des 8 cartes habituelles.

8.1.- Icônes supérieures

Les icônes de la partie supérieure de la carte désignent l'espèce animale et la quantité d'animaux, un animal est désigné par un icône tandis qu'un couple est représenté par deux icônes.

8.2.- Icônes inférieures

Les icônes de la partie inférieure de la carte indiquent son effet après avoir été jouée.



La carte peut être associée à n'importe quelle couleur.



Le sens du jeu change.



Le joueur suivant devra Voler une carte supplémentaire.



Le joueur suivant saute son tour.



Le joueur suivant sautant son tour, le prochain joueur doit, quant à lui, voler une carte supplémentaire.



Le joueur chassé vole une carte et le joueur qui a joué la carte de la Cage commence la manche.



Une « Manche Spéciale » avec des Koalas, Toucans ou Lapins commence.

Exemples de concordances

1 lapin rouge est associé à : 2 lapins rouges (espèce et couleur), 1 lapin de n'importe quelle couleur (quantité et espèce), 1 animal rouge (quantité et couleur)

2 toucans verts sont associés à : 1 toucan vert (espèce et couleur), 2 toucans de n'importe quelle couleur (quantité et espèce), 2 animaux verts (quantité et couleur)

2 singes jaunes sont associés à : 2 animaux jaunes (quantité et couleur), 2 singes de n'importe quelle couleur (quantité et espèce)

Auter : Pere Valero - Illustration : Natàlia Romero - Maquettage : Marc Simó - Traduction : PangurBàn