

# Règles de Zoo Run

## Comment jouer Zoo Run

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Zoo Run propose deux jeux en un : un jeu coopératif où vous libérez des animaux du zoo, et un jeu compétitif où vous faites la course avec votre animal favori.
- **Mécanique principale** : Alignez vos cartes pour reconstituer des silhouettes d'animaux complètes.
- **Condition de victoire** : En coopératif, libérez tous les animaux avant l'arrivée du gardien ; en compétitif, soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Zoo Run est une petite pépite pour jouer en famille, même avec les plus jeunes. La boîte contient en réalité **deux jeux distincts** que vous pouvez enchaîner ou jouer séparément selon l'envie du moment. Le premier, « Libérons les animaux », se joue en coopération dès 4 ans. Le second, « La course de l'année », est un jeu compétitif accessible dès 6 ans. Comme pour des jeux tels que [Wool Gang](#) ou [Celestia](#), les parties sont courtes et dynamiques. Allez, on installe tout ça !

## Le matériel de la boîte

Avant de commencer, vérifions que tout est bien là :

- **30 cartes** illustrées avec des morceaux d'animaux
- **50 jetons** double face : une face « Animal » (10 lynx, 10 tortues, 10 pandas, 10 éléphants, 10 lamas) et une face « Couronne »
- **5 pions Animal** en bois
- **1 pion Gardien**
- **10 jetons Chemin**

- **1 plateau recto-verso** : côté Zoo pour le jeu coopératif, côté Course pour le jeu compétitif

## Jeu n°1 : Libérons les animaux (coopératif, dès 4 ans)

C'est le mode coopératif : tout le monde joue **ensemble** contre le gardien du zoo. Votre mission ? Reconstituer des animaux en alignant vos cartes pour les libérer avant que le gardien ne referme la grille de l'enclos !

### Mise en place

Posez le **plateau** contre la boîte, côté Zoo visible. Placez les **jetons Chemin** en ligne entre la cabane du gardien et la porte de l'enclos. Posez le **pion Gardien** sur le jeton Chemin le plus proche de sa cabane. Déposez les **jetons Animal** dans l'enclos du plateau. Consultez le tableau ci-dessous pour savoir combien de jetons utiliser selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Jetons Chemin	Jetons Animal de chaque type
1 joueur	10	3
2 joueurs	7	4
3 joueurs	6	6
4 joueurs	5	7
5 joueurs	5	8

Mélangez les **30 cartes**, distribuez-en **3 à chaque joueur**, face visible devant vous. Le reste forme la **pioche**, face cachée, au centre de la table. Les **piens Animal** en bois restent dans la boîte, ils ne servent pas ici.

### Déroulement d'une manche

Tout le monde joue **en même temps**, c'est l'un des charmes de ce jeu ! Chaque joueur aligne ses **3 cartes** devant lui, dans l'ordre qu'il souhaite, pour essayer de reconstituer le maximum d'animaux complets. Attention : vos cartes doivent former **une seule ligne droite**, sans décalage.

Une fois vos cartes alignées, regardez bien : chaque animal entièrement reconstitué sur votre

ligne vous permet de récupérer le **jeton Animal** correspondant depuis l'enclos et de le poser sur vos cartes. Bonne nouvelle : vous pouvez **toujours** reconstituer au moins un animal, peu importe votre main !

Si un animal est déjà libéré (il n'y a plus de jeton pour lui dans l'enclos), tant mieux, il est déjà sauvé, ne posez rien.

Quand tout le monde a terminé, placez les jetons récupérés dans la boîte : ces animaux sont **libérés** !

## Le gardien avance

Après chaque manche, avancez le **pion Gardien** sur le prochain jeton Chemin en direction de l'enclos, puis retirez le jeton Chemin qu'il vient de quitter. Si le gardien n'a plus de jeton Chemin devant lui, il entre dans l'enclos et la partie se termine immédiatement.

Sinon, **défaussez** toutes vos cartes, redistribuez-en 3 à chacun depuis la pioche (remélangez la défausse si nécessaire), et lancez une nouvelle manche !

**Petite astuce** : communiquez entre vous ! Même si chacun joue ses propres cartes, discuter de ce que vous voyez peut aider à prendre conscience des animaux déjà libérés et à mieux cibler les prochains.

## Fin de partie et résultat

La partie se termine quand il n'y a **plus aucun jeton Animal** dans l'enclos (victoire totale !) ou quand le gardien entre dans l'enclos. Comptez alors les animaux restants dans l'enclos :

Animaux restants	Résultat
0	Félicitations ! Victoire parfaite, vous êtes incroyables !
1	Très bien ! Plus qu'un seul à sauver la prochaine fois !
2 ou 3	Super ! Encore un petit effort et vous y êtes !
4 ou 5	Pas mal, mais vous pouvez largement mieux faire !

Animaux restants	Résultat
Plus de 5	Aïe... On remet ça tout de suite ?

[IMAGE\_MATERIEL]

## Jeu n°2 : La course de l'année (compétitif, dès 6 ans)

Les animaux se sont échappés du zoo, et maintenant ils font la course ! Ce deuxième jeu est **compétitif** : chacun encourage son animal favori et essaie de le faire franchir la ligne d'arrivée en premier. Si vous aimez les jeux où l'on se mesure gentiment les uns aux autres, comme dans [Qwirkle](#) ou [Splendor](#), vous allez adorer.

### Mise en place

Placez le **plateau** contre la boîte, côté Course visible cette fois. Chaque joueur choisit un **pion Animal** et le place sur la case Départ de la piste. Récupérez le **jeton Animal** correspondant à votre choix et posez-le devant vous, face Animal visible, comme aide-mémoire. Rangez tous les autres jetons dans la boîte, face Couronne.

Mélangez les **30 cartes**, distribuez-en **4 à chaque joueur**, face visible devant soi. Le reste forme la **pioche** au centre. Le **pion Gardien** reste dans la boîte, il ne sert pas ici.

### Déroulement d'une manche

Comme pour le premier jeu, tout le monde joue **simultanément**. Alignez vos **4 cartes** en une seule ligne (sans décalage) pour reconstituer un maximum d'animaux.

Une fois que tous les joueurs ont terminé, chacun fait avancer son pion sur la piste selon ces règles :

- Chaque **animal reconstitué** (n'importe lequel) vous fait avancer de **1 case**.
- Si l'animal reconstitué est votre **animal favori**, il vous fait avancer de **2 cases** au lieu d'une.
- Pour chaque animal favori reconstitué, prenez aussi un **jeton Couronne** dans la boîte.

Ensuite, **gardez 1 carte** de votre choix et **défaussez les 3 autres**. Piochez 3 nouvelles cartes pour revenir à 4 cartes en main. Si la pioche est vide, remélangez la défausse.

**Conseil stratégique** : la carte que vous conservez peut faire toute la différence ! Gardez celle qui a le plus de chances de reconstituer votre animal favori au prochain tour pour maximiser vos déplacements de 2 cases.

## Fin de la course

Dès qu'un joueur **franchit la ligne d'arrivée**, la partie se termine et ce joueur gagne ! Si plusieurs joueurs passent la ligne lors de la même manche, celui qui possède le plus de **jetons Couronne** l'emporte. En cas d'égalité parfaite, les joueurs concernés partagent la victoire.

[IMAGE\_FIN]

## Récapitulatif des différences entre les deux jeux

	Libérons les animaux	La course de l'année
Type	Coopératif	Compétitif
Âge minimum	4 ans	6 ans
Côté du plateau	Zoo	Course
Cartes par joueur	3	4
Objectif	Libérer tous les animaux	Franchir la ligne d'arrivée
On garde des cartes ?	Non, on défausse tout	Oui, on en garde 1

Voilà, vous savez tout pour lancer vos premières parties de Zoo Run ! C'est un jeu parfait pour initier les tout-petits aux jeux de société, et le mode compétitif offre un chouette défi pour les plus grands. Bonne évasion et bonne course !