

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

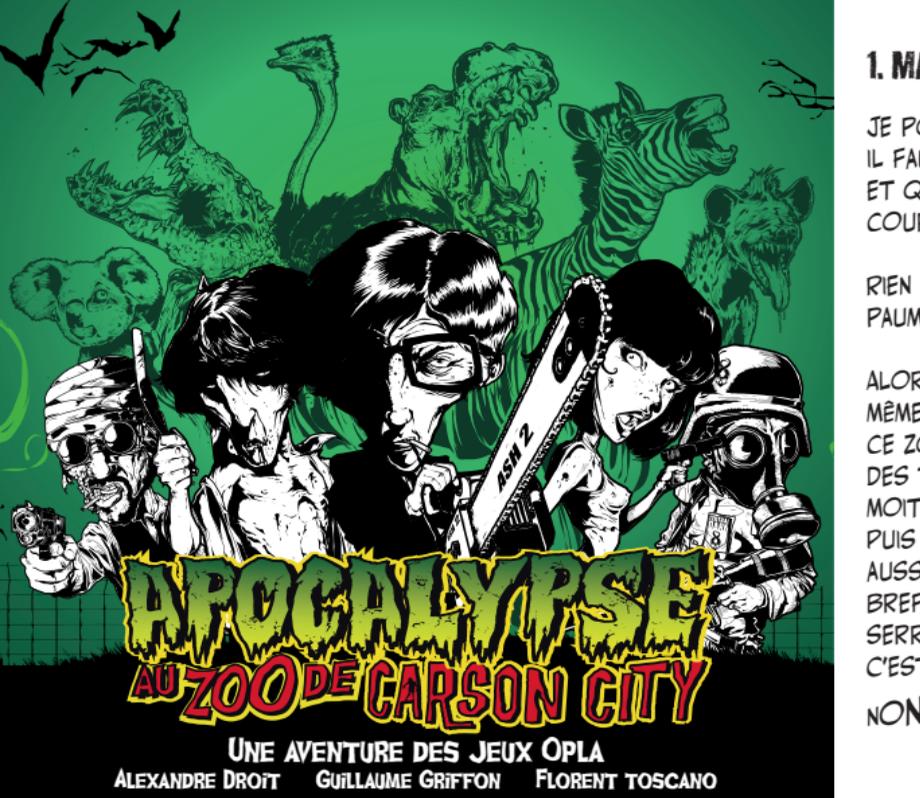
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



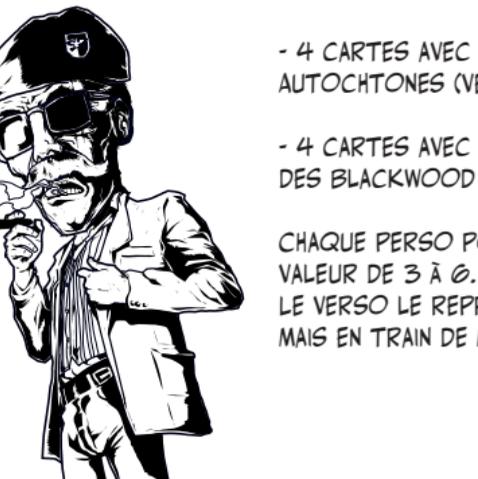


1. MAIS POURQUOI LE ZOO ?

JE POURRAIS VOUS RACONTER TOUTE L'HISTOIRE MAIS COMME IL FAUDRAIT SEPT BOUQUINS, QUE TU COMPRENDRAIS PAS TOUT, ET QU'EN PLUS J'AI CARRÉMENT PAS LE TEMPS, JE VAIS LA FAIRE COURTE. EN PLUS, LES LIVRES EXISTENT EN VRAI !

RIEN NE VA DROIT À CARSON CITY DEPUIS QUE LES MILITAIRES ONT PAUMÉ DANS LE LAC UNE SUBSTANCE QUI MUTIFIE TOUT CE QUI VIT...

ALORS ON SE RETROUVE, JE SAIS MÊME PLUS TROP COMMENT, DANS CE ZOO, AVEC À NOS TROUSSES DES TRUCS MOITIÉ HUMAINS, MOITIÉ ANIMOÏDES UN PEU MORTS... PUIS LES AUTRES GLANDUS SONT AUSSI DANS LES PARAGES... BREF, FAUT QU'ON LA JOUE SERRÉE POUR... C'EST QUOI CE BRUIT ? NON, AAAAAAAH...



2. DANS LA BOITE, TU TROUVES :

10 CARTES PERSO DES 4 ÉQUIPES :

- 4 CARTES AVEC LES MILITAIRES (JAUNES),

- 4 CARTES AVEC DES AUTOCHTONES (BLEUES),

- 4 CARTES AVEC D'AUTRES AUTOCHTONES (VERTES),

- 4 CARTES AVEC LE GANG DES BLACKWOOD (ROUGES).

CHAQUE PERSO POSSÈDE UNE VALEUR DE 3 À 6. LE VERSO LE REPRÉSENTE AUSSI, MAIS EN TRAIN DE MUTER...



3. BUT DU JEU :

FAIRE UN MAX DE POINTS. ET POUR ÇA IL FAUT : SURVIVRE, LIBÉRER LES ANIMAUX QUI DEVRAIENT JAMAIS ÊTRE ENFERMÉS DANS UN ZOO, DÉZINGUER LES MUTANTS, DÉGOMMER LES NAZES DES AUTRES ÉQUIPES, ET... SURVIVRE.

- 10 CARTES « 0 » (AVEC PAS GRAND-CHOSE DESSUS),

- 10 CARTES « 1 » (AVEC 1 HUMAIN MAL EN POINT),

- 10 CARTES « 2 » (AVEC 2 HUM...),

- 10 CARTES « 3 » (AVEC 3 MUTANTS),

- 10 CARTES « 4 » (AVEC DES ANIMAUX BIEN SAINS ET CHOUPIPOUS).

AU VERSO DE 4 CARTES ZOO SE PLANQUE UN MUTANT VRAIMENT VILAIN. COMME À CARSON CITY ON EST DES GENS À LA COOL MAIS PRÉCIS QUAND MÊME, ON VOUS DIT QUE C'EST AU VERSO D'UN 0, D'UN 1, D'UN 2 ET D'UN 3. NON, PAS LA PEINE DE POSER LA QUESTION, DERRIÈRE UN 4, VOUS NE TROUVEREZ JAMAIS DE GROS MUTANT QUI TÂCHE.



4. MISE EN PLACE :

MÉLANGE LES 50 CARTES ZOO, PRENDS-LES EN MAINS FACES VISIBLES, ET RÉPARTIS-LES EN 25 TAS DE 2 CARTES. SI TU T'ES PAS PLANTÉ, ÇA DOIT FAIRE UN CARRÉ D'ENVIRON 5 PAR 5.

SI T'AS PAS ÇA SUR TA TABLE, ALORS TU REFAIS EN TE CONCENTRANT UN PEU PLUS.

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE ÉQUIPE ET PREND LES 4 CARTES PERSO DE CETTE ÉQUIPE. SI VOUS ÊTES MOINS DE 4 JOUEURS, DES ÉQUIPES NE SERVENT À RIEN ET RESTENT DANS LA BOÎTE, C'EST ENCORE LÀ QUE C'EST LE MOINS RISQUÉ.



5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU

- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 3 JOUEURS :



5. DEROULEMENT :

ICI, C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR QUI COMMENCE, DÉBROUILLEZ-VOUS AVEC ÇA. ENSUITE LES JOUEURS JOUERONT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, À CONDITION QUE LE CADRAN DE TA MONTRE SE SOIT PAS FAIT DÉFONCER PAR LA PRÉMOLAIRE D'UNE POULE MUTANTE !

A TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU

- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :

- ENVOYER UN PERSO DANS LE ZOO

TU REMPLACES UNE CARTE ZOO VISIBLE (QUELLE QU'EN SOIT LA VALEUR) PAR UNE DES TES CARTES PERSO. TU RÉCUPÈRES LA CARTE ZOO QUE TU RETOURNES ET POSES DEVANT TOI. ET TU VAS COMPRENDRE UN PEU PLUS LOIN POURQUOI T'ES OBLIGÉ DE LA RETOURNER. ATTENTION ! TU NE PEUX ALLER QUE SUR UNE CARTE ZOO ET PAS SUR UNE CARTE PERSO DÉJÀ POSÉE.

À TON TOUR, T'AS LE CHOIX ENTRE DEUX ACTIONS, ET TU NE DOIS EN FAIRE QU'UNE SEULE :

- ENVOYER UN DE TES PERSOS DANS LE ZOO OU

- DÉPLACER UN DE TES PERSOS DÉJÀ DANS LE ZOO.

MAINTENANT, JE TE LES EXPLIQUE UN PEU PLUS EN DÉTAIL, DIS-TOI JUSTE QU'À CHAQUE TOUR TU ES SÛR DE GAGNER UNE CARTE :

- DÉPLACER UN PERSO

TU DÉPLACES D'UNE CASE (ET UNE SEULE) UNE DE TES CARTES PERSO DÉJÀ DANS LE ZOO : EN HAUT, EN BAS, À GAUCHE OU À DROITE. POSE PAS LA QUESTION : PAS EN DIAGONALE ! IL Y A DEUX DÉPLACEMENTS POSSIBLES :

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE ZOO, QUE TU RÉCUPÈRES, TU RETOURNES ET TU POSES DEVANT TOI.

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE PERSO ADVERSE (LÀ, EN TE DÉPLAÇANT, T'AS LE DROIT) DE VALEUR INFÉRIEURE OU ÉGALE À LA TIENNE, QUE TU PRENDS ET POSES DEVANT TOI. TU NE PEUX PAS TE DÉPLACER LÀ OÙ IL N'Y A PLUS AUCUNE CARTE ! IL PEUT DONC ARRIVER QUE TON PERSO SE RETROUVE BLOQUÉ, SEUL... ET EN MÊME TEMPS, LÀ, AU MOINS, IL EST PEINARD.



- DÉPLACER UN PERSO

TU DÉPLACES D'UNE CASE (ET UNE SEULE) UNE DE TES CARTES PERSO DÉJÀ DANS LE ZOO : EN HAUT, EN BAS, À GAUCHE OU À DROITE. POSE PAS LA QUESTION : PAS EN DIAGONALE ! IL Y A DEUX DÉPLACEMENTS POSSIBLES :

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE ZOO, QUE TU RÉCUPÈRES, TU RETOURNES ET TU POSES DEVANT TOI.

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE PERSO ADVERSE (LÀ, EN TE DÉPLAÇANT, T'AS LE DROIT) DE VALEUR INFÉRIEURE OU ÉGALE À LA TIENNE, QUE TU PRENDS ET POSES DEVANT TOI. TU NE PEUX PAS TE DÉPLACER LÀ OÙ IL N'Y A PLUS AUCUNE CARTE ! IL PEUT DONC ARRIVER QUE TON PERSO SE RETROUVE BLOQUÉ, SEUL... ET EN MÊME TEMPS, LÀ, AU MOINS, IL EST PEINARD.

- DÉPLACER UN PERSO

TU DÉPLACES D'UNE CASE (ET UNE SEULE) UNE DE TES CARTES PERSO DÉJÀ DANS LE ZOO : EN HAUT, EN BAS, À GAUCHE OU À DROITE. POSE PAS LA QUESTION : PAS EN DIAGONALE ! IL Y A DEUX DÉPLACEMENTS POSSIBLES :

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE ZOO, QUE TU RÉCUPÈRES, TU RETOURNES ET TU POSES DEVANT TOI.

. SOIT TU VAS SUR UNE CARTE PERSO ADVERSE (LÀ, EN TE DÉPLAÇANT, T'AS LE DROIT) DE VALEUR INFÉRIEURE OU ÉGALE À LA TIENNE, QUE TU PRENDS ET POSES DEVANT TOI. TU NE PEUX PAS TE DÉPLACER LÀ OÙ IL N'Y A PLUS AUCUNE CARTE ! IL PEUT DONC ARRIVER QUE TON PERSO SE RETROUVE BLOQUÉ, SEUL... ET EN MÊME TEMPS, LÀ, AU MOINS, IL EST PEINARD.



LORS DE CE DÉBUT DE PARTIE, LE JOUEUR ROUGE A POSÉ SON 4. PUIS LE JAUNE A MIS SON 5 JUSTE À GAUCHE, ET ENFIN LE BLEU A POSÉ SON 5 AU-DESSUS DU 4 ROUGE, SE DISANT QUE SI LE 5 JAUNE VIENT DÉGOMMER LE 4 ROUGE, IL SERA À SA MERCI.

MAINTENANT, LE ROUGE HÉSITE ENTRE 2 POSSIBILITÉS :

A FUIR EN DÉPLAÇANT SON 4 SUR LA CARTE ZOO À SA DROITE (QU'IL RÉCUPÉRERA POUR MARQUER 2 POINTS)

OU

B DISSUADER LES AUTRES EN POSANT SON 5 OU SON 6 À DROITE DU 4, AFIN DE MENACER LE JAUNE ET LE BLEU QUI VOUDRAIENT CHOPER LE 4 ROUGE (AINSI IL RÉCUPÉRERA AUSSI LA CARTE ZOO POUR MARQUER 2 POINTS) !



LE GROS MUTANT VILAIN !

A CHAQUE FOIS QUE TU RÉCUPÈRES UNE CARTE ZOO, C'EST COOL CAR TU LIBÈRES DES BESTIOLES GENTILLES (LES CARTES ZOO DE VALEUR 4), TU FLINGUES DES MUTANTS PAS BEAUX (LES CARTES ZOO DE VALEURS 3, 2 ET 1) OU TU TE BALADES (LES CARTES ZOO DE VALEUR 0). MAIS QUAND TU RÉCUPÈRES LA CARTE, SI EN LA RETOURNANT TU VOIS LE MUTANT MOCHE DERRIÈRE, ALORS PAS DE BOL, TU RETOURNES TA CARTE PERSO, QUI NE T'APPARTIENT PLUS, PUISQU'IL EST EN TRAIN DE MUTER DANS CE ZOO ! TU NE POURRAS DONC PLUS LA DÉPLACER ! ET DÉSORMAIS CETTE CARTE EST PRESQUE UNE CARTE ZOO COMME LES AUTRES, QUE N'IMPORTE QUI (MÊME TOI) PEUT VENIR GAGNER AVEC UNE CARTE PERSO DÉJÀ DANS LE ZOO (PAS QUE TU POTES !), QUELLE QU'EN SOIT LA VALEUR. C'EST MOCHÉ, HEIN ? C'EST LA VIE. LA MORT. TOUT ÇA.



6. FIN DE PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS

QUAND À SON TOUR, UN JOUEUR NE PEUT PAS JOUER, SOIT PARCE QU'IL N'A PLUS AUCUN PERSO DE VIVANT, SOIT PARCE QU'IL NE PEUT PLUS EN DÉPLACER, LA PARTIE EST INSTANTANÉMENT TERMINÉE.

CHAQUE JOUEUR REPREND SES PERSOS VIVANTS QUI SE PROMÈNENT ENCORE DANS LE ZOO. SI TU SAIS COMPTER, ALORS TU ADDITIONNES LES POINTS DES CARTES ZOO ET PERSOS QUE TU AS RÉCUPÉRÉS, ET CEUX DE TES CARTES PERSOS VIVANTS RESTANTES (DANS LE ZOO OU PAS ENCORE JOUÉES). CELUI QUI A LE TOTAL LE PLUS ÉLEVÉ A GAGNÉ, MAIS C'EST PAS UNE RAISON POUR LA RAMENER.

EN CAS D'ÉGALITÉ, VOYEZ AVEC DALLAS OU ANTON, SOYEZ LE PREMIER À MORDRE UN PANDA, OU REFAITES UNE PARTIE !



ICI, EN FIN DE PARTIE, LE JOUEUR ROUGE A GAGNÉ EN TOUT 36 POINTS :

- 18 POINTS EN GAGNANT DES CARTES ZOO ;
- 7 POINTS EN FLINGUANT 2 PERSOS ADVERSES ;
- 11 POINTS EN SAUVANT 2 DES SIENS !



7. LA VARIANTE DU GENERAL

AVANT QU'ON SE FOUTE JOYEUSEMENT SUR LA GUEULE, J'VOUS EXPLIQUE MA PETITE VARIANTE À MOI.

VOUS JOUEZ TOUT PAREIL, SAUF QU'IL N'Y A PLUS DE GROS MUTANTS VILAINS CACHÉS DERRIÈRE LES CARTES ZOO. DONC C'EST PLUS LA PEINE DE RETOURNER LES CARTES QUE VOUS GAGNEZ. DONC PERSONNE NE SE FERA MORDRE, ET PERSONNE NE MUTERA.



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux-opla.fr

C'EST CRUDE MAIS C'EST PROPRE !

ON DIRAIT PEUT-ÊTRE PAS MAIS CE JEU EST SUPER RESPONSABLE ! IL EST CONÇU, ILLUSTRÉ, DÉVELOPPÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE ! EN PLUS, TOUT EST FAIT DE FAÇON RESPECTUEUSE POUR L'ENVIRONNEMENT. ÇA T'EN BOUCHE UN COIN, ÇA, HEIN !

UN PEU DE COPINAGE :

- L'ÉDITEUR JEUX OPLA : WWW.JEUX-OPLA.FR
- L'ÉDITEUR AKILÉOS : WWW.AKILEOS.COM
- L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON : [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/APOCALYPSE-SUR-CARSON-CITY-106757173374761/](https://WWW.FACEBOOK.COM/APOCALYPSE-SUR-CARSON-CITY-106757173374761/)
- L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT : [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/LESJEUXDUGUIGNOL](https://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/LESJEUXDUGUIGNOL)
- LES DISTRIBUTEURS EN FRANCE : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
- LE DISTRIBUTEUR BELGE : [HTTP://GERONIMOGAMES.COM](http://GERONIMOGAMES.COM)
- LE DISTRIBUTEUR SUISSE : WWW.DELIRIUM.LUDENS.CH

Jeu éco-fabriqué en France

L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON REMERCIE TOUT D'ABORD FLORENT ET ALEX POUR LEUR CONFIANCE PRESQUE AVEUGLE, AINSI QUE RICHARD ET AKILEOS POUR AVOIR SOUTENU LE PROJET. N'OUBLIONS PAS DAVID ET SES CONSEILS DE DERNIÈRES MINUTES. MERCI AUSSI À TOUS CES FILMS QUI M'ONT INSPIRÉ DANS MON TRAVAIL SUR CE PROJET ET PENDANT L'ÉCRITURE DE MA SÉRIE (SHARKNADO, LA CRÉATURE DU MARAIS, NINJA TERMINATOR, ROBOT APOCALYPSE, CREEPSHOW, LES GUERRIERS DU BRONX...), NOMBREUX ET DE TOUS POILS.

L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT REMERCIE GUILLAUME GRIFFON POUR SA BD TOPISSIME ET SA CONFIANCE, FLORENT TOSCANO POUR LE TALENT, LA COMPLICITÉ ET L'AMITIÉ. FABIENNE GUILLOT POUR TOUT ! ET TOUT CE BEAU MONDE POUR PLEIN DE RAISONS : JOHANNA PONCET, CÉLINE CASTAN, CORALIE VENTURIN, DAVID PAPUT, JULIEN BANIER, BONY, THIERRY GISLETTE, MATTHIEU D'EPENOUX, LES CALISTES, LES BOUTIQUES ET AUTRES LIEUX "MAGIQUES" OÙ L'ON JOUE, LES JOUEUSES, LES JOUEURS ET "TOI" QUE J'AI OUBLIÉ !

L'AUTEUR ET ÉDITEUR FLORENT TOSCANO REMERCIE TOUS LES JOUEURS QUI NOUS ONT SURMOTIVÉS ET AIDÉS, GUILLAUME GRIFFON POUR SON UNIVERS TOUT MIGNONET QUI A NATURELLEMENT SA PLACE DANS NOTRE COLLECTION, ALEXANDRE DROIT POUR LE TALENT, LA COMPLICITÉ ET L'AMITIÉ, ET BONY, POUR SON AMITIÉ ET SA COMPLÉMENTARITÉ INDISPENSABLE. MERCI À RICHARD SAINT-PIERRE D'AKILÉOS POUR LA CONFIANCE. UN GROS MERCI À TOUS LES COPAINS DE PARTOUT QUI ENVOIENT DE BELLES ONDES ! ET SURTOUT À MON PETIT JEAN !

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX OPLA



Jeux Opla
Mail : contact@jeux-opla.fr
Tél. : 06 84 48 42 12
Site internet : www.jeux-opla.fr

