

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



## CONTENU

48 Zoëils, 1 boîte de transport, la règle du jeu.

## BUT DU JEU

Être le joueur à avoir récolté le plus de paires correctes de Zoëils.

## MISE EN PLACE

Mélangez et placez les 48 Zoëils, faces cachées, au centre de la table.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue **simultanément**. Tous les joueurs essayent de capturer le plus de paires de Zoëils possible sans commettre d'impair.

Ne jamais oublier que pour chasser le Zoëil on ne peut se servir que **d'une seule et même main** !

La chasse aux Zoëils se déroule de la manière suivante : les joueurs se saisissent d'un Zoëil, le retournent et le regardent secrètement.

Dès lors, deux possibilités s'offrent à eux :

- Soit reposer le Zoëil **au même endroit**.
- Soit le reposer sur un autre Zoëil toujours en jeu, **sans le regarder**, et ainsi former une paire. Cette paire de Zoëils est immédiatement capturée par le joueur, qui la place devant lui.

Il est essentiel d'être sûr de soi avant de capturer une paire car les erreurs seront sanctionnées par des points négatifs en fin de partie. C'est là que réside l'intérêt de la première option qui permet de mémoriser la position des pions avant de commencer à former des paires.

Méfiez-vous car certains Zoëils, bien que visuellement très proches ne sont, à bien y regarder, que des cousins lointains. Ne tombez pas dans leur piège !



De plus, certains Zoëils sont présents en nombre impair.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand les joueurs pensent que les pions restants sont des Zoëils isolés et qu'il ne reste donc plus de paires réalisables. Les joueurs comptent alors leurs points à tour de rôle.

- 2 points par paire correcte.
  - 1 point de bonus si le joueur a collecté 2 paires identiques.
  - Toute paire erronée est sanctionnée d'1 point négatif.
- Le score le plus élevé remporte la partie.



Distribution : © 2016, Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem.  
© 2016 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Photos non contractuelles : les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Attention ! Danger de suffocation. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés ou inhalés. Fabriqué en Chine.



Game design agency : Forgenext  
Auteurs : Dominique Breton  
& Cédrick Chaboussit



#30 970

3097010-V05-0516



#30 970

