

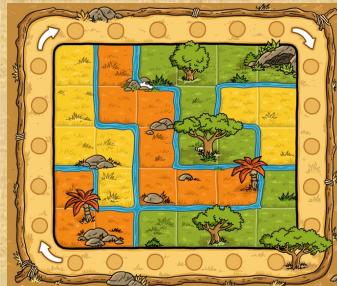
Drôles de Zèbres

Un jeu de Bruno Cathala illustré par Martin Vidberg

Pour 2 joueurs à partir de 8 ans

Matériel :

- Un plateau de 30 cases représentant la savane, divisé en 6 territoires (2 de trois cases, 2 de cinq Cases, et 2 de 7 cases), séparés par des rivières



- 30 jetons animaux, en deux couleurs (une pour chaque joueur), de valeur 0 à 6 (cette valeur représente le potentiel d'attraction de l'animal sur les touristes)

Dans chacune des couleurs, les animaux sont répartis comme suit :

- 6 Gazelles de valeur 2



- 5 Zèbres de valeur 6

recto verso



- 2 Crocodiles de valeur 0

recto verso

recto verso

- 1 Eléphant de valeur 5

recto verso



- 1 Lion de valeur 1

recto verso

recto verso

- 1 jeton gardien (le fameux Cathala-Jones)



- 1 jeton Inauguration



- 1 livret de règles

Once upon a time...

Pour attirer les touristes en quête de safari-photo, le **ranger Cathala-Jones** a eu une idée géniale (selon lui): dans sa réserve, les zèbres ne seront pas blancs rayés de noir, mais noir rayés de blanc. Ou même... seront blancs à taches noires... plus c'est gros, plus ça passe !

La haute saison approche, et Cathala-Jones a fait appel à deux aventuriers (vous et votre adversaire) pour répartir les animaux dans les différents secteurs.

La compétition fait rage, car seul celui qui aura au mieux démontré son savoir faire méritera de devenir son bras droit ! (et donc de remporter la victoire)

But du jeu :

Attirer un maximum de touristes

- **D'une part en prenant le contrôle des territoires les plus attrayants :**
Quand le plateau est totalement rempli, chacun des territoires sera sous le contrôle du joueur possédant le plus de jetons à sa couleur dans ce territoire. C'est ce joueur qui marquera la totalité des points de TOUS les animaux de ce territoire
- **D'autre part en étant le plus rapide :**
Lorsque le premier territoire de la savane est totalement rempli, le joueur qui a posé le dernier jeton animal sur ce territoire s'empare du jeton inauguration, qui donne un bonus de 5 points au moment du décompte final !

Mise en place:

- Placez le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur prend les 15 jetons animaux à sa couleur et les place face numérotée visible devant lui
- Placez le jeton inauguration sur le côté du plateau.
- Choisissez un 1^{er} joueur. Ce joueur reçoit le jeton gardien

La partie peut commencer.



Comment jouer :

Lors de son 1^{er} tour, le 1^{er} joueur place le gardien sur le chemin de ronde, en face de la rangée (ligne ou colonne) de son choix.

Puis, chaque joueur, à commencer par son adversaire, va effectuer lors de son tour les deux actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

1- Poser un animal sur le plateau :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour DOIT obligatoirement poser un de ses animaux restant sur la case vide de son choix parmi celles présentes sur la rangée faisant face au totem.

Les effets particuliers liés aux crocodiles et Lions sont traités plus loin.

2- Déplacer le gardien :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour DOIT déplacer le gardien de 1, 2 ou 3 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il choisit ainsi en partie le ou les territoires accessibles à l'adversaire lors de son tour !

Une fois le gardien déplacé, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le plateau soit totalement rempli.

Important : on doit TOUJOURS offrir une possibilité de placement au joueur suivant :

- Si parmi les 3 rangées suivantes, il en reste au moins une permettant une solution de pose pour l'adversaire, alors le gardien est déplacé comme indiqué ci-dessus. (s'il ne reste qu'une solution, cette solution est obligatoire).
- Dans le cas où les 3 rangées suivantes seraient déjà complètement remplies d'animaux, alors le gardien est déplacé jusqu'à la 1^{ere} rangée (ligne ou colonne) permettant à l'adversaire de poser un de ses animaux.

A noter : en fin de partie, il peut arriver qu'un seul joueur possède encore des jetons animaux. Dans ce cas, ce joueur continue à poser tous ses pions jusqu'à ce que le plateau soit totalement rempli.

Inauguration:

Lorsque le premier territoire de la savane est totalement rempli, le joueur qui vient de poser le dernier jeton animal dans ce territoire remporte le jeton Inauguration, peu importe qu'il soit majoritaire ou non dans ce territoire.

Il gagne ainsi 5 points de victoire bien mérités, et qui peuvent faire pencher la balance lors du décompte final !

Les différents animaux – Effets particuliers :

Le Zèbre

Valeur 6 points



C'est l'animal emblématique de la réserve. Il faut donc être très prudent pour éviter qu'ils ne tombent sous le contrôle de votre adversaire.

Attention : le Zèbres ont peur du Lion !

Dès qu'un Lion apparaît sur une case voisine (verticalement ou horizontalement, même si c'est de l'autre côté d'une rivière), **le Zèbre se cache** (son jeton est retourné face cachée). Il ne vaut plus aucun point.

De même, si vous êtes contraint de poser un Zèbre sur une case libre voisine d'un Lion (verticalement ou horizontalement, même si c'est de l'autre côté d'une rivière), vous devez le poser face cachée.

La Gazelle

Valeur 2 points



Cet animal est aussi sympathique qu'un peu crétin, même s'il reste moins attractif que le Zèbre.

Attention : les Gazelles ont elles aussi peur du Lion !

Dès qu'un Lion apparaît sur une case voisine (verticalement ou horizontalement, même si c'est de l'autre côté d'une rivière), **la Gazelle prend la fuite** : le joueur qui l'avait posée reprend le jeton devant lui pour le rejouer plus tard, lors d'un de ses prochains tours.

De même, si vous êtes contraint de poser une Gazelle sur une case libre voisine d'un Lion (verticalement ou horizontalement, même si c'est de l'autre côté d'une rivière), vous devez la poser face cachée.

Le Lion

Valeur 1 point



Cet animal vaniteux est persuadé qu'il est le Roi des animaux. Il est craint et redouté. Enfin.. de presque tous !

Lorsqu'un Lion est posé sur le plateau, on vérifie si il y a des Zèbres et/ou des Gazelles sur les 4 cases voisines (verticalement ou horizontalement, même si c'est de l'autre côté d'une rivière).

Les Zèbres qui y sont présents sont retournés face cachée.

Les Gazelles qui y sont présentes sont reprises par leurs propriétaires.

Les autres animaux (Crocodiles et Eléphants, ne sont pas affectés par le Lion)

L'Eléphant

Valeur 5 points



L'Eléphant est une valeur sûre. Il sait bien que c'est lui le véritable Roi des animaux, alors il n'a pas peur du Lion, et ne se cache pas lorsqu'il est à proximité de celui-ci. Utilisez-le à bon escient : vous n'en avez qu'un !

Le Crocodile

Valeur... rien du tout, nada !!



Cet animal est aussi vorace que méprisé par ses congénères.

Il est irrésistiblement attiré par les Gazelles, dont il se ferait bien un petit casse-croûte :

Au moment où il est posé sur le plateau, si une Gazelle est présente de l'autre côté d'une rivière bordant la case du Crocodile, vous POUVEZ CHOISIR d'échanger la position des jetons Gazelle et Crocodile (Le Crocodile se jette voracement sur la Gazelle, mais comme elle est agile elle réussit à lui échapper en bondissant).

Si plusieurs Gazelles sont présentes, le joueur qui vient de jouer le Crocodile peut choisir quelle Gazelle attaquer.

Si une Gazelle face cachée se trouve de l'autre côté de la rivière, il ne se passe rien, car le Crocodile ne la voit pas.

Fin de la partie – Décompte des points :

La partie prend fin lorsque toutes les cases du plateau sont occupées.

Dans chacun des 6 territoires :

1. On regarde quel joueur possède le plus de jetons à sa couleur (les jetons face cachée sont pris en compte pour déterminer cette majorité)
2. Le joueur majoritaire marque la TOTALITE des points de ce territoire (Animaux à sa couleur + animaux adverses - les jetons face cachée ne rapportent aucun point)

Chaque joueur fait la somme des points des territoires qu'il contrôle.

Le joueur qui a récupéré le jeton Inauguration ajoute ses 5 points de bonus.

Le joueur qui a le plus grand total remporte la partie !

Exemple de décompte:



Dans ce secteur, Orange a la majorité (il possède 4 jetons à sa couleur)

Il marque donc la totalité des points du secteur, c'est-à-dire 20 points !

(11 points pour ses animaux.... Plus les 9 points de animaux de son adversaire !)

Exemple de placement d'un Crocodile:



C'est à Orange de jouer

Il choisit de poser un Crocodile sur la case indiquée par la flèche

Il a alors deux choix:

- Soit ne pas utiliser l'effet du Crocodile, et de le laisser tranquillement sur cette case
- Soit d'échanger sa position avec une des deux gazelles A ou B situées de l'autre côté d'une rivière
(il ne peut pas changer de position avec la gazelle C située juste au dessus de lui car elle n'est pas de l'autre côté d'une rivière)



Orange a finalement choisi de faire l'échange de position avec la gazelle A.

Il s'assure ainsi définitivement la majorité dans le territoire à 5 cases !

Exemple de placement d'un Lion:



C'est à Orange de jouer

Dans la colonne faisant face au Gardien, une seule case est disponible. Il doit forcément y placer un de ses jetons animaux

Il choisit d'y placer... son Lion !



Sur les cases voisines horizontalement et verticalement au Lion:

- L'éléphant n'a pas été affecté
- Les deux gazelles ont fui: les joueurs ont repris leur jeton devant eux
- Le Zèbre s'est caché (il a été retourné face cachée). Il ne vaut plus de point mais sera pris en compte pour déterminer qui possède le plus grand nombre de jetons dans ce secteur lors du décompte final.

Dorénavant, quiconque voulant poser une Gazelle ou un Zèbre sur les cases marquées d'un éclair, devra les placer face cachée !

FAQ :



- Est-il possible de faire plusieurs échanges Crocodile-Gazelle successifs

OUI !! Après un premier échange de position, vous pouvez enchainer un nouvel échange avec une autre gazelle, située de l'autre côté d'une rivière. Etc...



- Qui gagne le jeton inauguration lorsqu'un joueur pose un Lion comme dernier animal, faisant fuir une gazelle de ce territoire ?

PERSONNE ! Quand on pose un Lion, les gazelles fuient instantanément. Le jeton inauguration n'est attribué que lorsque le tout premier territoire est TOTALEMENT rempli à la fin du tour d'un joueur



- Qui gagne le jeton Inauguration lorsque le dernier animal posé dans ce secteur est un crocodile... mais que le joueur l'échange avec une Gazelle adverse ?

C'est le joueur qui a posé le Crocodile qui gagne le jeton, car c'est bien lui qui a déclenché le remplissage du territoire