

## NIVEAU DE JEU

Mise en place pour :

### DÉBUTANT :

Prenez toutes les cartes du jeu sauf l'extension et constituer la pioche sans dévoiler de carte à côté.

### EXPLORATEUR :

Enlevez tous les serpenteaux et une carte de chaque type (sauf l'extension) et dévoilez 3 cartes à côté du paquet de départ pour constituer la zone de pioche.



### 76 CARTES JEU DE BASE :

- 6 Bélier - 6 Taureau
- 6 Gémeaux - 6 Cancer
- 6 Lion - 6 Vierge
- 6 Balance - 6 Scorpion
- 6 Sagittaire - 6 Capricorne
- 6 Verseau - 6 Poisson & 3 Serpenteau

### CARTE BONUS : LE LOUP

### 12 CARTES EXTENSION SOLEIL COUCHANT :

- 1 Buffle - 1 Lapin - 1 Serpent - 1 Chien
- 1 Tigre - 1 Coq - 1 Cochon - 1 Dragon
- 1 Rat - 1 Cheval - 1 Chèvre - 1 Singe

SOLEIL COUCHANT

## CONSEIL DE JEU

POUR GAGNER FACILEMENT LA PARTIE :  
DÉBROUILLEZ-VOUS !

## CRÉDITS

AUTEUR : NICOLAS GEORGES

ILLUSTRATIONS : DDRAW & NEARBIRDS

DÉVELOPPEMENT : ATON GAMES STUDIO  
©2022 TOUS DROITS RÉSERVÉS REPLAY GAMES/ATON GAMES

REJOIGNEZ-NOUS SUR :



ZOO DIAK

## LE JEU DE CARTES :

FUN - FACILE - FOURBE - FAMILIAL



replay-games.fr

# ZOO DIAK ISLAND

## RÈGLES DU JEU

2-4  
JOUEURS

10+  
ANS

25  
MINUTES



# ZOOEDIAK ISLAND

Vous êtes un explorateur débarquant sur l'île du Zoodiak.  
 Pour devenir le Maître incontesté de l'île, vous devez être le premier à compléter un de vos parcs avec 5 créatures de même type. **Chaque créature est dotée de pouvoirs uniques !**  
 Explorez, collectez, collectionnez et activez vos parcs pour régner sur ZOOEDIAK ISLAND !

## UN PARK ?


C'est la zone de jeu face à vous.  
 Vous y alignez les cartes de même type les unes sur les autres.


**NE JAMAIS DÉPASSER LA LIMITE DE 5 PARKS PAR JOUEUR !**

## BUT DU JEU

Le premier joueur à **RÉUNIR 5 CARTES DE MÊME TYPE** dans un de ses parcs (serpenteaire compris) **GAGNE LA PARTIE !!**

## MISE EN PLACE

Prenez toutes les cartes du jeu, mélangez les puis placez le paquet de cartes au centre des joueurs et retournez les 3 premières à côté. Vous avez constitué la **zone de pioche** (paquet + 3 cartes). Si vous piochez dans les cartes retournées, remplacez les immédiatement pour avoir toujours 3 cartes retournées à côté.   
**Chaque joueur pioche 3 cartes en main.**

La dernière personne à être allée sur une île (ou dans une baignoire) est désignée premier joueur. Tournez dans le sens horaire à chaque tour de jeu.  
 Vous êtes prêts pour l'exploration et la collection 

DÉFAUSSE

ZONE DE PIOCHE 



PARK

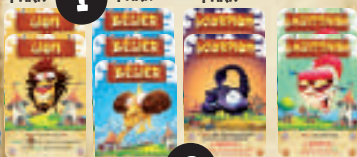
1

PARK

PARK

PARK

ZONE DE JEU




2



**. 1 À 5 PARKS PAR JOUEUR  
 . POSEZ - ACTIVEZ - EXPLOREZ  
 . 5 MÊMES CARTES = GAGNÉ !**

## TOUR DE JEU

3 ACTIONS PAR TOUR ET PAR JOUEUR :

**1 PARKEZ (Obligatoire) :** Posez une carte dans votre zone de jeu pour commencer ou continuer une collection de même type de carte. Si la limite de park (5) est atteinte, supprimez un park pour commencer une nouvelle collection. 

VÉRIFIEZ VOS PARKS DE MAJORITÉS !

**2 ACTIVEZ (Facultatif) :** Activez le pouvoir d'un park en appliquant l'effet de la carte posée sur le dessus de la collection. **C'est toujours la carte du dessus qui est prise en compte pour l'interaction.** Si vous avez la majorité d'un type de carte dans une collection vis à vis des autres joueurs, vous pouvez appliquer le pouvoir de majorité **OU** le pouvoir de base.

**3 EXPLOREZ :** Dans la zone de pioche, prenez jusqu'à avoir 3 cartes en main (où vous souhaitez). Si vous avez déjà au minimum 3 cartes en main, ne piochez pas. Si la zone de pioche est épuisée, reconstituez la avec la défausse.

## EXTENSION

L'extension **SOLEIL COUCHANT** comporte 12 cartes aux pouvoirs uniques avec la même spécificité : **L'activation** de chaque carte remplace les **deux premières actions** du tour de jeu.

SOLEIL COUCHANT

