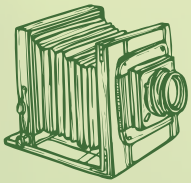
Loco Momo

Règles du jeu

Il était une fois, un sympathique groupe d'animaux qui vivaient dans la forêt enchantée de Loco Momo. Il y avait des lapins coquins qui passaient leur temps à jouer à cache-cache, des léopards grincheux qui se disputaient sans arrêt, des aigles au cœur tendre qui pensaient être les plus cools, des ours timides qui voulaient être amis avec tous les animaux et des canards hyperactifs incapables de rester en place.

Un jour, un mystérieux appareil photo fut découvert dans la forêt. Tout le monde a trouvé ce nouveau jouet très intéressant. Pour choisir qui en deviendrait le propriétaire, les animaux de la forêt ont décidé que celui qui prendrait le plus beau cliché gagnerait l'appareil photo.



Qui sera désigné meilleur photographe de Loco Momo ?

Matériel

→ 1 plateau Forêt
(1 face Normale, 1 face Avancée)

→ 4 plateaux Photo
(1 face Normale, 1 face Avancée)

→ 105 jetons Animaux

→ 1 jeton Soleil
(marqueur de tour)

→ 5 jetons Hexagone animaux
et 3 jetons Hexagone couleur
(pour l'extension A)

→ 1 jeton 1er joueur

→ 5 jetons Fleur animaux
(pour l'extension B)

→ 1 règle du jeu

→ 1 sac en coton

Mise en place

1 - Chaque joueur récupère un plateau Photo et le place devant soi, face Normale visible (la face sans les icônes A et B en haut).

2 - Placez le plateau Forêt au centre de la table, face Normale (la face sans les icônes A et B en haut).

3 - Mélangez les 105 jetons Animaux dans le sac, remplissez chacune des 4 zones du plateau Forêt avec 4 jetons Animaux piochés au hasard dans le sac.

4 - Le joueur qui a fait une balade en forêt le plus récemment commence. Vous pouvez aussi choisir le 1er joueur de manière aléatoire. Ce premier joueur prend le jeton 1er joueur et le jeton Soleil.

5 - Le 1er joueur place le jeton Soleil sur l'emplacement en haut à gauche du plateau Forêt, marqué par le chiffre 1.
Il est en charge de déplacer le jeton Soleil au début de son tour d'un chiffre vers la droite.

But du jeu

Vous avez **6 manches** pour **collecter le maximum de points de victoire** en plaçant vos jetons Animaux de façon astucieuse sur votre plateau Photo.

Déroulement de la partie

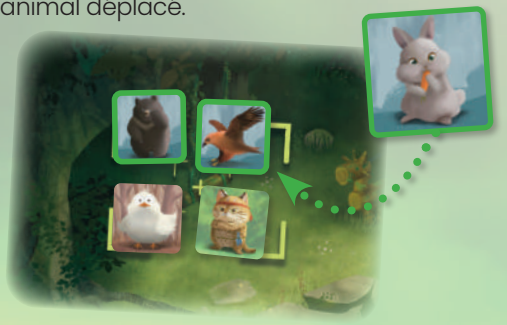
Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le 1er joueur.
Le tour d'un joueur se déroule en 2 phases.

À votre tour de jeu, vous devez réaliser la **Phase 1**, puis la **Phase 2** de manière consécutive :

Phase 1 : *Récupérer un ou plusieurs jeton(s) Animaux du plateau Forêt*
Phase 2 : *Placer ces jetons sur votre plateau Photo*

Phase 1 : Récupérer un ou plusieurs jeton(s) Animaux.

Choisissez un jeton Animal sur le Plateau Forêt et déplacez-le. Sur la zone d'arrivée, récupérez tous les jetons Animaux avec le même fond de couleur que le jeton animal déplacé.



Attention, chaque Animal se déplace de façon différente sur le plateau Forêt :

- **Le lapin** : Il se déplace d'une zone dans *le sens des aiguilles d'une montre.* 1
- **Le léopard** : Il se déplace d'une zone dans *le sens inverse des aiguilles d'une montre.* 2
- **L'aigle** : Il se déplace d'une zone en *diagonale.* 3
- **L'ours** : Il *reste dans sa zone* d'origine. 4
- **Le canard** : Il se déplace dans *le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine zone comportant au moins un autre canard.* S'il n'y a pas d'autres canards sur le plateau Forêt, il reste dans sa zone d'origine. 5

Phase 2 : Positionner les jetons Animaux pour la photo

Une fois le ou les jetons Animaux récupérés, vous devez les placer sur votre plateau Photo en respectant une condition : un jeton Animal peut être posé sur **n'importe quelle ligne** à condition de le placer le plus à gauche possible.

Une fois positionnés, ces jetons ne peuvent plus être changés de place sur votre plateau. Le calcul des points de victoire se fait à la fin du jeu et est déterminé de la manière suivant :

≠	Comptez le nombre d'espèces d'animaux différentes (quelle que soit la couleur) sur cette ligne. Vous gagnez : **1 point** pour 1 espèce d'animal, **2 points** pour 2 espèces différentes, **5 points** pour 3 espèces différentes, **9 points** pour 4 espèces différentes, **14 points** pour 5 espèces différentes.
=	Pour chaque groupe d'animaux de la même espèce (quelle que soit la couleur) sur cette ligne vous gagnez : **1 point** pour 1 animal, **2 points** pour 2 animaux **5 points** pour 3 animaux, **9 points** pour 4 animaux, **14 points** pour 5 animaux.
= (paire au-dessus)	Vous gagnez **3 points** par paire d'animaux de la même espèce (quelle que soit la couleur) placés l'un au-dessus de l'autre sur ces deux lignes.
= (paire du dessous)	Vous gagnez **4 points** par jeton Animal (quelle que soit la couleur) de la même espèce que la paire d'animaux des 2 lignes du dessous.
RGB +5	Vous gagnez **5 points** par colonne ou par ligne complète regroupant des jetons d'une seule et même couleur.

≠ Il y a 4 espèces d'animaux différentes sur cette ligne, elle rapporte donc un total de **9 points**.

= Il y a 2 groupes d'animaux de même espèce :
3 lapins qui rapportent **5 points**,
2 léopards qui rapportent **2 points**.

= (paire au-dessus) Il y a 3 paires d'animaux de la même espèce l'une au dessus de l'autre (léopard, ours et aigle); elles rapportent un total de **9 points**.

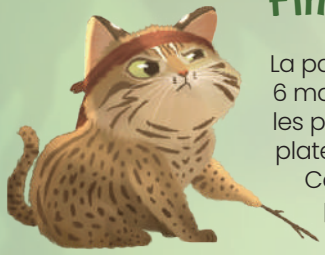
= (paire du dessous) 2 jetons Animaux sont de la même espèce que la paire du dessous (léopard et ours); ils rapportent donc un total de **8 points**.

RGB +5 Enfin, 2 colonnes ont été complétées entièrement avec des jetons d'une même couleur, celles-ci rapportent un total de **10 points**.

Le score total du joueur est donc de 43 points !

À la fin de ces deux phases, piochez dans le sac autant de jetons qu'il en faut pour combler les espaces vides des 4 zones du plateau Forêt.
C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Si le joueur suivant est le 1er joueur, il doit déplacer le jeton Soleil de 1 chiffre sur la droite.
On commence ainsi une nouvelle manche.



Fin du jeu

La partie se termine à la fin des 6 manches du jeu. Comptez les points de victoire de votre plateau joueur (voir exemple p.4). Celui qui totalise le plus de points est désigné meilleur photographe de la forêt de *LOCO MOMO* !

Les extensions

Envie de pimenter vos parties ? Nous vous proposons deux extensions qui feront varier vos objectifs et vous obligeront à diversifier votre stratégie !
Vous pouvez jouer à l'une ou l'autre des extensions ou les combiner.

Extension A : Animal ou habitat protégé

Afin de le protéger, il faut éviter que l'animal ou l'habitat (couleur) tiré au sort n'apparaisse trop sur vos photos.

Lors de la mise en place, retournez les plateaux Forêt et Photo sur leur face Avancée. Tirez au hasard l'un des 8 jetons Hexagone et placez-le sur le plateau Forêt, à l'emplacement indiqué pour l'extension A.

Jouez ensuite comme indiqué dans la règle du jeu de base.

7+ À la fin de la partie, le ou les joueurs qui possèdent **le moins de jetons Animaux ou Couleur identiques à celui tiré au sort gagnent 7 points supplémentaires.**

Extension B : La photo acrobatique

Décidément, ces animaux ne tiennent pas en place et souhaitent faire les acrobates sur les photos.

Lors de la mise en place, retournez les plateaux Forêt et Photo sur leur face Avancée. Tirez au hasard l'un des 5 jetons Fleur. Placez ensuite celui-ci sur le plateau Forêt, à l'emplacement indiqué pour l'extension B.

Jouez ensuite comme indiqué dans la règle du jeu de base.

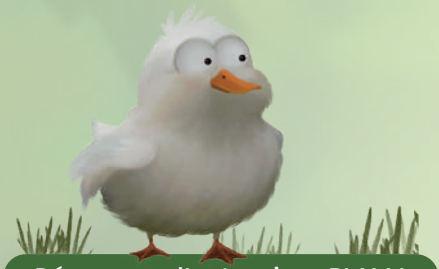
5+ À la fin de la partie, **le ou les joueurs ayant réussi à placer l'animal en question sur la dernière case de la ligne du haut gagnent 5 points supplémentaires.**

Règle 1 joueur

Vous pouvez également jouer à *LOCO MOMO* en mode solo ! Utilisez la règle du jeu de base (extensions non compatibles).

Reportez-vous au tableau suivant lors du calcul des points :

Total de points	Niveau de photographe
Inférieur ou égal à 45 points	Avez-vous songé à une reconversion ? Non parce que là, la photo, ce n'est vraiment pas pour vous...
Entre 46 et 55 points	Vous feriez un bon assistant photographe, mais il vous faudra encore un peu d'entrainement pour passer chef !
Entre 56 et 61 points	Vous y êtes presque ! Vos photos sont réussies mais elles n'égalent pas encore celles des plus grands.
Supérieur ou égal à 62 points	Félicitations, vous êtes nommé photographe en chef de la forêt de *LOCO MOMO*, vos photos sont publiées partout dans le monde !



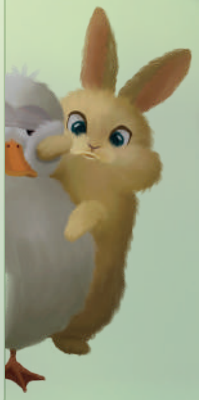
Découvrez d'autres jeux BLAM !

Celestia : *LE jeu de prise de risque incontournable*

Connecto : *Le dessin-mystère revisité pour toute la famille*

Chakra : *Une ambiance zen, un moment de réflexion en quête de tranquillité intérieure*

Cartaventura : *Une collection de jeux narratifs et historiques*



BLAM!

Crédits

Auteurs : Lenny Liu / Leon Liu • **Illustrateur** : Aisha Lee • **Éditeur original** : Wonderful World • **Édition France et Monde** : BLAM • **Direction éditoriale** : Simon Villiot • **Direction Artistique** : Claude Lucchini • **Cheffe de projet** : Aurélie Raphaël • **Graphiste** : Allison Machepy • **Relecture** : Benedicte Sinturel