

THOMAS DAGENAIS-LESPÉRANCE

MILLER ZOO

VOUS ÊTES L'ÉQUIPE DU MILLER ZOO !

Travaillez ensemble pour assurer le bien-être des animaux et en accueillir de nouveaux.



CONTENU

- 1 Plateau double face
- 7 Cartes Animal
- 30 Cartes Besoin
- 80 Cartes Ressource
- 60 Jetons Problème À détacher
- 6 Cartes Coéquipier
- 6 Cartes Aide de jeu
- 6 Pions
- 6 Enveloppes scellées
Ne pas ouvrir avant que le jeu ne vous l'indique !



Apprenez les règles en vidéo !

MISE EN PLACE

1

Posez le plateau au centre de la table.

2



Mélangez le paquet de cartes Ressource. Placez-le face cachée, sur l'espace correspondant.

3



Mélangez le paquet de cartes Besoin. Placez-le face cachée, sur l'espace correspondant.

4



Mélangez les 7 cartes Animal. Placez-les face cachée sur l'espace correspondant.

4B autocollant

4C autocollant

Piochez les 4 premières cartes du paquet Animal et placez-les face visible vis-à-vis les 4 cases d'accueil.

5



Posez les jetons Problème à portée de main dans une réserve commune.

6



Chaque membre de l'équipe prend une carte Aide de jeu, choisit une carte Coéquipier et place son pion dans l'espace Cantine.



PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

CARTE RESSOURCE

Ces cartes ont une ou deux ressources pour retirer un jeton Problème ou payer le coût d'accueil d'un animal.

— OU —

La voiturette permet de se **déplacer** d'une case à l'autre.

CARTE BESOIN

Un ou deux problèmes sont identifiés. Placez les jetons Problème sur les cartes Animal avec les icônes correspondants.

Ce symbole indique qu'il faut piocher une carte Ressource supplémentaire.

Nom et espèce

CARTE ANIMAL

Besoin de l'animal

Cet icône montre le jeton Problème à poser sur cet animal lorsqu'une carte Besoin est piochée.

Coût d'accueil

Les ressources à payer pour accueillir l'animal dans le zoo.

NIV : Niveau. Plus le niveau est élevé, plus le coût d'accueil est élevé.

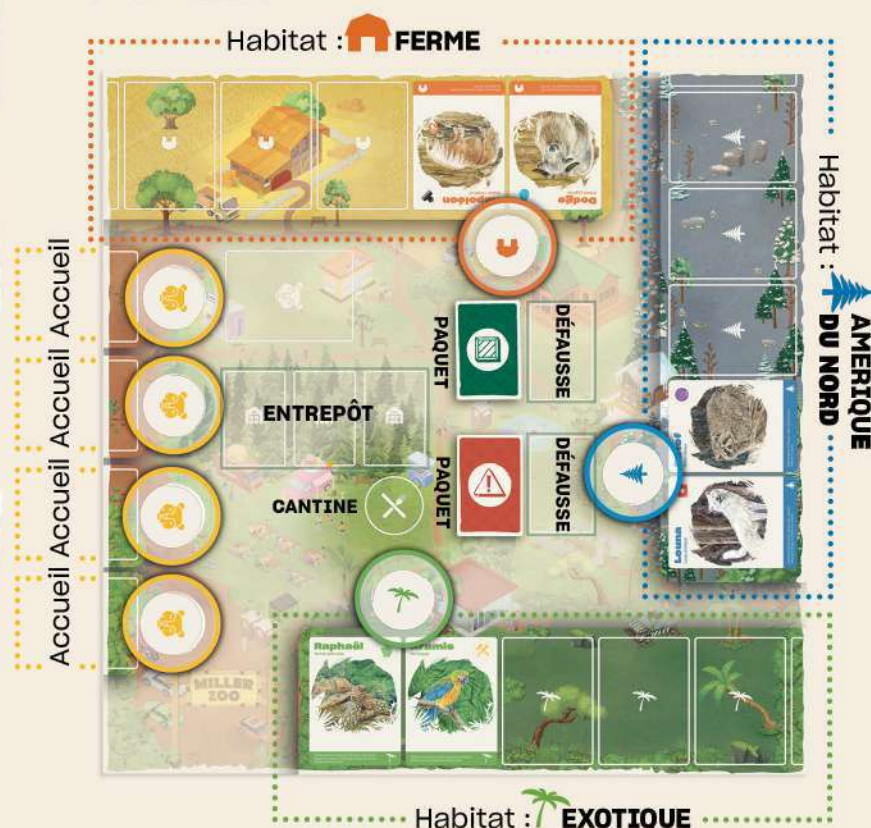
ENV : Enveloppe. Enveloppe dans laquelle l'animal est révélé.

Habitat

Une fois le coût d'accueil payé, l'animal est transféré sur la case d'habitat indiquée sur sa carte.

Faits intéressants

Le plateau de jeu comporte 7 cases :
4 cases d'accueil 🐾 et 3 cases d'habitats 🏠 🌳 🌴.



ICÔNES DES RESSOURCES / JETONS PROBLÈME



Soif



Faim



Besoin d'entretien



Bris dans l'habitat



Besoin médical



Besoin d'enrichissement



Joker

Une ressource de votre choix.

BUT DU JEU

Relever le défi et terminer le tour de jeu **avant qu'il n'y ait plus de cartes dans le paquet Ressource**.

Défi #1, l'équipe gagne la partie en accueillant les 7 animaux 🐾 dans leur habitat respectif.

Une fois le défi #1* relevé, d'autres défis vous attendent dans les enveloppes !

TOUR DE JEU

Un tour de jeu correspond à une journée.

Chaque journée comporte 4 étapes que l'on joue dans l'ordre : aube, matin, après-midi et soir.



1 - AUBE

ON SE RÉVEILLE !

Chaque coéquipier pioche une main de 4 cartes Ressource et les place face visible devant lui.



NOTE : Au dernier tour de jeu, s'il ne reste plus assez de cartes pour tout le monde, tout n'est pas encore perdu ! Tant qu'il reste des cartes à distribuer, l'équipe doit se les répartir équitablement.

*Dans le cas où votre équipe désire réaliser à nouveau le 1^{er} défi, rassemblez et utilisez les cartes Animal avec l'icône 🐾 lors de la mise en place.

2 - MATIN

ON IDENTIFIE LES PROBLÈMES !

- Chaque coéquipier pioche 1 carte Besoin.
- Chacun pose le(s) jeton(s) Problème identifié(s) sur tous les animaux des 3 habitats du zoo avec ce besoin et défausse sa carte. On ne pose pas de jetons Problème sur les animaux vis-à-vis les cases d'accueil.



Il est fort possible que plusieurs jetons Problème se trouvent sur un même animal.

NOTE : S'il vous manque des jetons Problème, l'équipe doit les répartir équitablement. S'il ne reste plus de cartes Besoin dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse et créez une nouvelle pioche.

TOUR DE JEU (SUITE)

3- APRÈS-MIDI

AU TRAVAIL !

Tous les coéquipiers sont libres de jouer leurs cartes dans n'importe quel ordre. L'équipe doit jouer ses cartes Ressource pour **se déplacer, régler des problèmes et accueillir** les animaux.

Pour plus de clarté, nous avons décidé d'utiliser le terme « équipe » pour signifier que tous les joueurs-ses jouent ensemble, en même temps.



« Nous veillons au bien-être de tous les animaux du zoo. Malgré tout, à chaque matin, des problèmes surgissent. Il faut les régler dans la journée sinon, le soir venu, nous devons **GÉRER UNE CRISE** » (voir p. 6).

SE DÉPLACER

- A. Défaussez n'importe quelle carte Ressource de votre main pour vous déplacer vers une autre case.
- B. Il y a 7 cases où vous pouvez vous déplacer : 4 cases d'accueil et 3 cases d'habitats. Il n'y a pas de limite de nombre de pions sur une case.



NOTE : Toutes les cartes Ressource permettent de vous déplacer, il y a une voiturette sur chacune d'elles pour vous le rappeler !

RÉGLER LES PROBLÈMES DANS LES CASES D'HABITAT

- A. Défaussez une ou plusieurs cartes Ressource pour retirer le(s) jeton(s) Problème des animaux sur la case où vous vous trouvez.
- B. Chaque ressource sur une carte permet de retirer le jeton Problème correspondant. Les jetons retirés retournent dans la réserve.



NOTE : Si votre carte comporte 2 ressources, vous pouvez retirer 2 jetons sur un ou des animaux d'un même habitat.

Rappel : pour **régler des problèmes** dans un habitat, vous devez être **sur la case de l'habitat**. Pour **accueillir** un animal, vous devez être sur **la case vis-à-vis cet animal**.



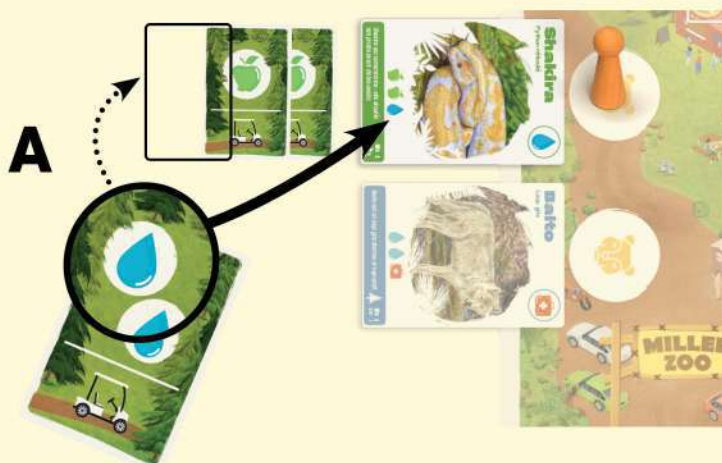
« Nous accueillons et réhabitons des animaux sauvages dans notre sanctuaire. Puisque nous leur créons des espaces sur mesure, certains animaux sont plus difficiles à intégrer dans le zoo ».

ACCUEILLIR DANS LES CASES D'ACCUEIL

Chaque animal a un coût d'accueil indiqué au bas de sa carte.



A. Lorsque vous êtes sur la case d'accueil de l'animal, déposez une ou plusieurs cartes Ressource au bas de la carte de l'animal à accueillir.

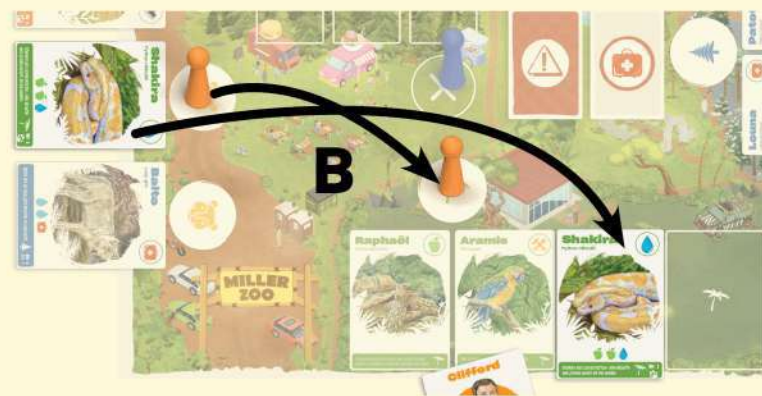


Vous pouvez partiellement ou entièrement régler le coût d'accueil. Si le coût d'accueil est dépassé (plus de ressources que nécessaire), les ressources excédentaires ne sont pas remboursées.

Les cartes resteront au bas de l'animal tant que son coût n'est pas entièrement payé.

B. Une fois le coût d'accueil de l'animal payé :

- On s'approche de la victoire ! Pour célébrer, l'équipe doit imiter le son de l'animal, c'est vraiment drôle !
- Les cartes Ressources au bas de l'animal sont défaussées.
- L'animal est transféré dans sa case d'habitat indiquée sur sa carte.
- **DÉPLACEMENT BONUS :** Les membres de l'équipe qui se trouvent sur la case d'accueil de l'animal peuvent se déplacer gratuitement avec l'animal pour l'accompagner dans son habitat.



- Piochez un nouvel animal et placez-le face visible dans l'espace libéré. S'il ne reste plus d'animaux dans la pile de cartes Animal du plateau, ignorez cette étape.

TOUR DE JEU (SUITE ET FIN!)

4- SOIR ON FERME!

A. RETOUR À LA CANTINE

A. RETOUR À LA CANTINE

Une fois que l'équipe a joué toutes les cartes qu'elle pouvait ou voulait jouer, elle se retrouve à la Cantine. L'équipe n'a pas besoin de défausser de carte Ressource pour ce déplacement.



B. ENTREPOSAGE

L'équipe peut entreposer un maximum de 3 cartes Ressource en les plaçant dans les espaces « entrepôt ».

Les cartes restantes sont défaussées.



ENTREPÔT : Pendant l'étape « **APRÈS-MIDI** », à n'importe quel moment et à partir de n'importe quelle case, l'équipe peut jouer les cartes de l'entrepôt pour se déplacer, régler des problèmes ou accueillir un animal. Cependant, l'équipe ne peut y déposer des cartes que durant la phase de **SOIR**.

C. CRISE ?

S'il reste un ou des jetons Problème qui n'ont pas pu être retiré(s) dans l'étape de l'après-midi, l'équipe doit

GÉRER UNE CRISE!



GÉRER UNE CRISE

Une carte à la fois, l'équipe défausse des cartes du paquet Ressource.

Chaque ressource sur une carte permet de retirer le jeton Problème correspondant de n'importe quel animal dans le zoo.

L'équipe continue à défausser des cartes jusqu'à ce que tous les jetons Problème soient retirés.

Exemple :



L'équipe pioche une 1^{re} carte : le ballon. Le jeton « Besoin d'enrichissement » est retiré.

L'équipe pioche une 2^e carte qui ne correspond à aucun jeton Problème qu'il reste à retirer. L'équipe défausse la carte et continue de piocher.



L'équipe pioche une 3^e carte, le joker! Elle retire le jeton Problème de son choix. Tous les jetons Problème ont pu être retirés, la crise est terminée!

S'il reste au moins un jeton Problème, mais que le paquet de cartes Ressource est vide : la partie est perdue.

D. FIN DE LA PARTIE ?

Les animaux ont-ils tous été accueillis ?

NON

Il reste des cartes dans le paquet Ressource ?

NON

La partie est perdue !
C'est votre 1^{re} défaite ?
Ouvrez l'enveloppe **Première défaite**

OUI

Vous avez gagné la partie !
C'est votre 1^{re} victoire ?
Ouvrez l'enveloppe #1

OUI

Recommencez une nouvelle journée.

RELEVEZ LES DÉFIS

Dans les enveloppes, vous trouverez 25 défis. Lorsque vous réussissez un défi, collez le badge en arrière du plateau pour marquer votre progression.

Collez votre premier badge à l'arrière du plateau.

Chaque défi remporté vous permettra de coller un nouveau badge sur le « parcours d'accomplissements ».



Il y a deux sortes de défis :

- 1. Obligatoires :** les défis  font évoluer le jeu et permettent d'ouvrir des enveloppes.
- 2. Optionnels :** les défis  mettent à l'épreuve votre équipe et vous permettent de remporter des badges de mérite !

Si plusieurs groupes veulent relever les défis, utilisez les cases à cocher à gauche des défis pour marquer la progression de chaque équipe.



DANS LES ENVELOPPES VOUS TROUVEREZ...



- du matériel de jeu additionnel;
- des autocollants de badges d'avancement et de mérite à coller à l'arrière du plateau;
- des autocollants de nouvelles règles à coller dans les sections dédiées.

MODE DE JEU EN SOLITAIRE

Relevez les défis en solo ! Utilisez la même mise en place qu'avec une partie à deux joueurs. Choisissez 2 cartes Coéquipier et leur pion. Jouez les 2 personnages de façon distincte avec leur main de cartes respective.

Bonne partie !

D1

autocollant

NOUVELLES RÈGLES!

Si une nouvelle règle entre en contradiction avec une règle de base, suivez la nouvelle règle!

A1

autocollant

C1

autocollant

B1

autocollant

C2

autocollant

B2

autocollant

B3

autocollant

CRÉDITS

Auteur du jeu **Thomas Dagenais-Lespérance**

Développement **Gabriel Raymond-Dufresne**

Éditeur **Joël Gagnon**

Illustrations **Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros**

Design graphique **Pierre-Marc Duguay, Stéphane Vachon, Fanny Saulnier**

Chargé de projet **Jonathan Galarneau, Catherine Parent**

Un énorme merci à toute l'équipe du Miller Zoo à Frampton en Beauce, pour leur collaboration tout au long du projet. Ce jeu coopératif familial est fièrement inspiré par leur travail d'équipe remarquable et leur dévouement envers les animaux.

Merci à toutes les familles qui ont pris le temps de tester le jeu. Un remerciement spécial à Catherine Watts Cowan et sa famille.

Édité par : © Groupe Randolph Inc 2021
433, rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Tous droits réservés

