

RUUD NEDERPELT 

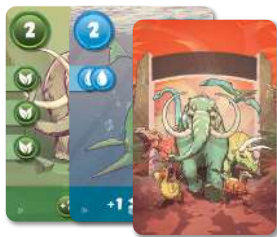
 JASON GAMBER

TIMEZOO

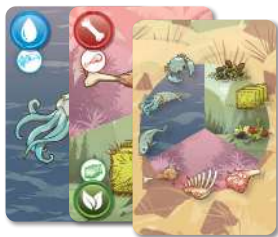


TIMEZOO

CARTES UTILISÉES DANS LE JEU



38 cartes Animal



63 cartes Nourriture



8 cartes Stagiaire



1 carte Professeure

**Vous avez réussi à obtenir le stage de vos rêves !
Vous allez travailler dans le Time Zoo de la Professeure Darwi-
na Anning's. La professeure a inventé la machine à voyager
dans le temps qui lui permet de rapporter des animaux pré-
historiques dans le présent. Cependant, le jour de l'ouverture,
tout est allé de travers. La machine à voyager dans le temps
de la professeure Anning continue de tourner et les animaux
sont téléportés n'importe où. Votre travail est d'attirer tous les
différents animaux pour les faire revenir dans le Time Zoo !
Serez-vous celui ou celle qui réussira à obtenir la meilleure
rétribution pour son stage ?**

Time Zoo est un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs dans lequel vous devez attirer des animaux préhistoriques en jouant des cartes Nourriture. Les animaux ont tous des caractéristiques différentes et rapportent tous des points à la fin de la partie.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur et reçoit la rétribution la plus élevée pour son stage de la part de la Professeure Anning.

MISE EN PLACE DU JEU

Mélangez les cartes Animal et Nourriture et gardez bien les deux paquets séparés. Donnez à tous les joueurs 5 cartes Nourriture et placez la première carte Nourriture du paquet, face visible, à côté du paquet. Cela forme le début de la défausse. Les cartes dans la défausse sont toujours placées face visible.

Placez 5 cartes Animal dans une rangée au centre de la table. Vous pouvez attirer ces cartes en jouant des cartes Nourriture. Tous les joueurs reçoivent aussi 1 carte Personnage, que vous placez face visible devant vous.

**1****2****3****4****5****6****1) Paquet cartes Animal****2) Rangée de 5 cartes****Animal****3) Paquet cartes Nourriture****4) Défausse****5) 5 cartes Nourriture au hasard
par joueur****6) 1 carte Stagiaire au hasard par
joueur**

Le joueur qui peut le mieux imiter un Tyrannosaure ou un Mammouth (au choix) commence la partie. Donnez à ce joueur la première carte de joueur (la carte avec la professeure). La partie peut maintenant commencer !



DÉROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour vous pouvez réaliser 1 action. Vous pouvez soit prendre de la nourriture, soit attirer un animal.









Prendre de la nourriture

Vous avez le choix de prendre les 2 premières cartes du paquet de cartes Nourriture ou de la défausse OU 1 carte du paquet et 1 carte de la défausse.

Attirer un animal

Vous pouvez jouer des cartes Nourriture pour attirer 1 carte Animal de la rangée pour qu'il fasse partie de votre Time Zoo. Lorsque vous prenez une carte de la rangée, placez-la face visible devant vous et l'espace vide de la rangée est immédiatement complété par une nouvelle carte venant du paquet. Les animaux préhistoriques ont une action décrite sur leur carte qui doit être immédiatement réalisée ou bien ils rapportent des points supplémentaires à la fin de la partie (*reportez-vous à l'aperçu de toutes les actions à la fin de ce livret de règles*).


Les cartes Nourriture dans votre main sont utilisées pour attirer les animaux en dehors de la rangée. Il existe 3 types différents de cartes Nourriture pour différents types d'animal :


- Pescétariens  - mangent des poissons, des crabes et des calamars 
- Herbivores  - mangent des fruits, des noix et du foin 
- Carnivores  - mangent des poulets, des steaks et des côtes 
- Omnivores  - mangent de tout 


Différents animaux de la rangée peuvent être attirés avec de la nourriture spécifique. Certains animaux mangent plus que d'autres et certains animaux sont plus difficiles à propos de leur nourriture.


Lorsque 1 icône d'un certain type de nourriture est affichée, vous pouvez donner n'importe quel type de cette nourriture à cet animal. Cependant, sur certaines cartes Animal vous trouverez une rangée de 2 ou 3 icônes l'une à côté de l'autre. Vous devez ensuite jouer 2 ou 3 des mêmes types de nourriture de cette couleur



Jouez 2 cartes Nourriture  pour prendre cette carte.

Jouez 3 cartes Nourriture  de votre choix pour prendre cette carte.

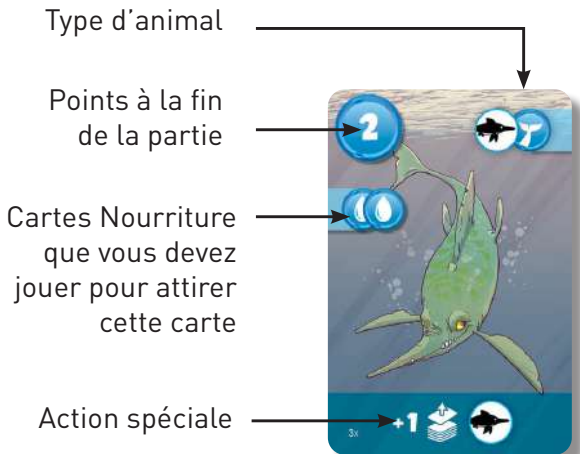
Lorsqu'une carte à un cercle jaune  sans icône en condition, cela signifie que vous pouvez utiliser n'importe quel type de carte Nourriture pour prendre cette carte de la rangée.

Mais comme les autres icônes, il peut y avoir plusieurs  dans une rangée l'une à côté de l'autre, ce qui signifie que vous devez jouer les mêmes types de nourriture d'une couleur pour prendre la carte de la rangée.




Cartes ANIMAL

Vous attirez les cartes Animal dans votre Time Zoo pour récupérer autant de points que possible à la fin de la partie.

Les cartes Animal ont aussi des actions spéciales que vous devez réaliser une fois que vous avez attiré la carte. Certains animaux ont des points bonus en tant qu'action spéciale, celles-ci sont résolues à la fin de la partie.



Cartes NOURRITURE

Vous trouverez trois types de nourriture    que vous pourrez utiliser pour attirer les animaux en dehors de la rangée. Les différentes couleurs ont aussi les 3 types de nourriture.



Pescétariens -
poissons, crabes et
calamars



Herbivores -
fruits, noix et foin



Carnivores - poulets,
steaks et côtes

Certaines cartes Nourriture ont deux icônes de nourriture. Lorsque vous les jouez, vous devez choisir une des deux.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière carte Animal est placée dans la rangée, la partie est terminée. Une fois que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours, la partie est terminée. Tous les joueurs font le total des points sur leurs cartes. N'oubliez pas les bonus sur les cartes spéciales !

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

Reportez-vous aux pages suivantes pour trouver tous les points bonus, et toutes les actions spéciales pour chaque carte Stagiaire et chaque carte Animal.

Pescétariens - actions spéciales



Prenez 1 carte du paquet de cartes Nourriture pour chaque icône  que vous avez, y compris la carte que vous venez d'attirer.



Prenez la première carte du paquet de cartes Nourriture.



Prenez les 2 premières cartes du paquet de cartes Nourriture et placez une carte Nourriture dans la défausse. (Cela peut être une carte de votre main).



Vous pouvez attirer une autre carte Animal {Vous devez avoir assez de cartes Nourriture}

Herbivores - actions spéciales



+2 points à la fin de la partie si vous avez l'autre mammoth (mâle ou femelle)



+1 point à la fin de la partie si vous avez un mammoth femelle et/ou mâle

{Les bonus des mammoths ne se cumulent pas, le mammoth mâle obtient +2 si vous avez un mammoth femelle, mais vous n'obtenez pas +4 si vous avez deux mammoths femelles}



Chaque carte Nourriture Herbivore que vous placez sous cette carte pendant le tour où vous avez attiré cet animal vaut +1 point

Carnivores - actions spéciales



Prenez 1 carte Nourriture au hasard chez un adversaire et placez-la dans la défausse



Prenez 1 carte Nourriture au hasard chez un adversaire et placez-la dans votre main



Payez 1  de moins pour chaque  que vous avez quand vous attirez un 



Retirez 3 cartes Animal de la rangée du jeu

Omnivores - actions spéciales



Échangez cette carte avec une carte Animal d'un de vos adversaires



2 Dodos valent +4 points et 3 Dodos valent +8 points à la fin de la partie



2 cartes Œuf vous donneront +3 points, 3 œufs vous donneront +5 points, et 4 œufs vous donneront +7 points à la fin de la partie

Cartes STAGIAIRE

Les cartes Stagiaire vous donnent un bonus à la fin de la partie ;



3+  =  +3 points si vous avez au moins 3 cartes Animal 



3+  =  +3 points si vous avez au moins 3 cartes Animal 

3+  =  +3 points si vous avez au moins 3 cartes Animal 

3+  =  +3 points si vous avez au moins 3 cartes Animal 

    =  +3 points si vous avez 1 carte Animal de chaque type

+1  Cette carte compte comme 1 Dodo 

+1  Cette carte compte comme 1 Œuf 

Règles AVANCÉES

Au lieu de donner 1 carte Stagiaire à chaque joueur au début de la partie, vous pouvez aussi mélanger les cartes Stagiaire dans le paquet des cartes Animal.

Quand une carte Stagiaire apparaît dans la rangée, les joueurs peuvent choisir de réaliser une action pour prendre une carte Stagiaire (sans payer de coût supplémentaire, mais cela leur coûtera leur action pour cette manche).

Les cartes Stagiaire fonctionneront exactement de la même manière que celles décrites sur la dernière page, mais il sera possible d'avoir plus de 1 Stagiaire à la fin de la partie.

CRÉDITS

Auteur : Ruud Nederpelt

Illustrations : Jason Gamber

Conception graphique : Ruud Nederpelt

Consultant en conception de jeu : Peter Kuhn (BBGS)

Merci à tous les testeurs de Spellenmaakgilde et d'Amsterdam Board Game Design. Remerciements particuliers à Iason Voliotis, Bart de Jong et Zach Hoekstra.