

# ZODIANIMO



Bienvenue dans cette paisible vallée inconnue des humains, où se côtoient les animaux de l'astrologie chinoise. Enthousiastes et joueurs, ils s'entraînent dur pour le Grand Prix Zodianimo. Ce jeu de courses-poursuites est organisé en l'honneur des cinq éléments que sont le métal, l'eau, le bois, le feu et la terre. Nous vous proposons de vous joindre à eux, d'abord en tant qu'animal, puis en tant qu'élément.

Zodianimo comporte 4 jeux librement inspirés de l'astrologie chinoise. Ces jeux, indépendants les uns des autres, sont proposés par complexité croissante, accessibles dès 6, 7, 8 et 10 ans. Zodianimo s'adresse ainsi autant aux adultes qu'aux plus jeunes.

## CONTENU DE LA BOÎTE

5 plateaux Élément

Recto

Verso



4 cartes Yin Yang



12 cartes Élément



60 cartes Animal



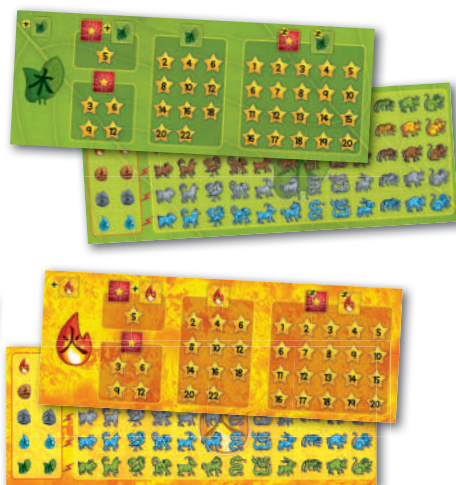
1 carte Saison



60 jetons Animal  
sur fond Yin



60 jetons Animal  
sur fond Yang



12 cartes  
Animal champion



12 cartes Animal caché



5 cartes  
Aide de jeu



# LA COURSE DES ANIMAUX (dès 6 ans)

Depuis la nuit des temps, les animaux adorent courir ! C'est d'ailleurs grâce à une course qu'ils ont obtenu une place dans le calendrier de l'astrologie chinoise. Une course par équipe est justement organisée cet après-midi. Votre équipe va-t-elle gagner ?

## MATÉRIEL DU JEU

60 cartes Animal



60 jetons Animal  
sur fond Yin



60 jetons Animal  
sur fond Yang



## MISE EN PLACE

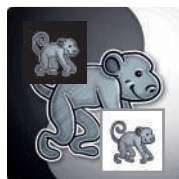
Mélangez les cartes Animal. Distribuez-en 5 à chacun des joueurs, qui les placent devant eux sur la table. Les jetons Animal sont placés dans le couvercle de la boîte de jeu.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque carte Animal comporte un animal unique caractérisé par son espèce (par exemple un dragon), et par son élément (par exemple le bois). À chacune de ces cartes correspondent 2 jetons Animal, l'un sur fond Yin et l'autre sur fond Yang. Une fois donné le top départ, jetez tous les jetons Animal sur la table. Les joueurs doivent alors s'emparer des 10 jetons associés à leurs 5 cartes. Ils n'utilisent qu'une seule main et placent chaque jeton trouvé sur la carte correspondante.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a placé ses 10 jetons sur ses cartes. Il peut être fier de son équipe, qui a remporté la course !



# LE CACHE-CACHE DES ANIMAUX (dès 7 ans)

Vite, des animaux courent se cacher dans les fourrés ! Saurez-vous les trouver ?

## MATÉRIEL DU JEU

12 cartes Élément



12 cartes Animal caché



60 jetons Animal sur fond Yin  
60 jetons Animal sur fond Yang



## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Animal caché et distribuez-les en totalité. À 5 joueurs, certains reçoivent 1 carte de plus que les autres. Procédez de même avec les cartes Élément. Chaque joueur place devant lui ses 2 paquets de cartes face cachée, sans les consulter. Les jetons Animal sont ensuite placés pêle-mêle en tas au centre de la table.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune retourne simultanément 1 carte Animal caché et 1 carte Élément. 2 jetons Animal, l'un sur fond Yin et l'autre sur fond Yang, correspondent à la combinaison formée par ces 2 cartes. Dès que cette combinaison apparaît, tous les joueurs doivent fouiller dans le tas d'une seule main pour rechercher les 2 jetons qui y sont associés. Dès qu'un joueur en trouve un, il s'écrie « vu ! » et le place devant lui. Si plusieurs joueurs, sans qu'il soit possible de les départager, découvrent simultanément 1 même jeton, celui-ci est alors retiré du jeu.

Une fois les 2 jetons trouvés, le joueur suivant dans le sens horaire retourne à son tour 1 carte Animal et 1 carte Élément.

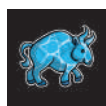
## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les 2 jetons de la dernière combinaison ont été trouvés. Le joueur détenant le plus de jetons remporte la partie.

# L'ÉQUIPE DES CHAMPIONS (dès 8 ans)

Vous êtes l'un des cinq éléments, en plein échauffement sur la ligne de départ d'une course-poursuite. Vous et les autres éléments devez attraper le plus d'animaux possible, qui rejoindront alors votre équipe. Parmi eux figure un formidable champion, que vous rêvez d'intégrer en priorité dans votre équipe. Le top départ est donné ! Vous vous élancez soudain vers les animaux, qui s'éloignent en riant.

## MATÉRIEL DU JEU



60 jetons Animal  
sur fond Yin



60 jetons Animal  
sur fond Yang

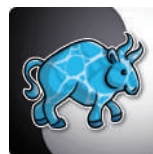
4 cartes  
Yin Yang



12 cartes  
Animal champion



60 cartes  
Animal

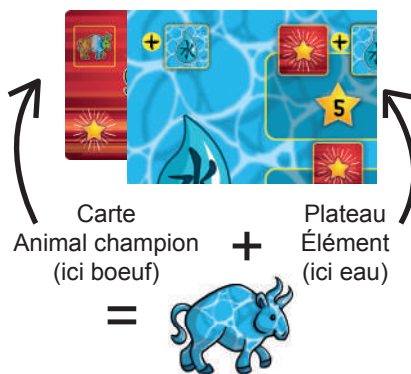


5 plateaux Élément (face recto)



## MISE EN PLACE

Chaque joueur place devant lui le plateau Élément de son choix. Mélangez ensuite les cartes Animal champion. Distribuez-en une à chaque joueur, qui la glisse partiellement sous son plateau, comme indiqué sur l'illustration ci-contre. La combinaison, formée par son plateau et sa carte Animal champion, désigne l'espèce et l'élément du champion que le joueur cherche à intégrer en priorité dans son équipe.



Animal à intégrer en priorité  
dans l'équipe (ici boeuf d'eau)

Disposez les 4 cartes Yin Yang au centre de la table de manière à former un carré. Mélangez les cartes Animal, puis placez-en 15 sur chacune des cartes Yin Yang. Les 4 pioches ainsi formées sont ensuite retournées sur elles-mêmes, les cartes Yin Yang se retrouvant sur le dessus. Les jetons Animal sont répartis aléatoirement autour des pioches.

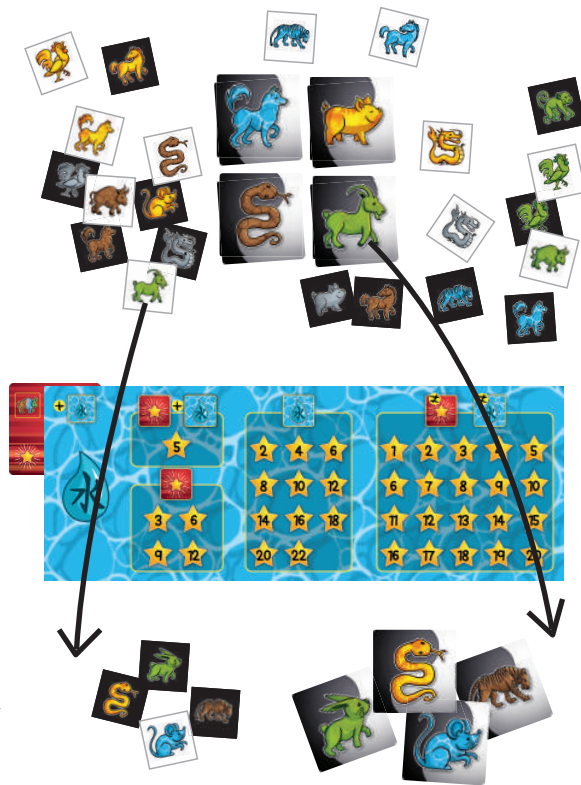


## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs retirent simultanément les cartes Yin Yang. La première carte Animal de chacune des 4 pioches apparaît ainsi. À chacune de ces cartes correspondent 2 jetons Animal, l'un sur fond Yin, l'autre sur fond Yang.

Recherchez sur la table, en même temps que les autres joueurs, l'un des 2 jetons associés à l'une des 4 cartes visibles des pioches. Emparez-vous-en dès que vous le trouvez. Prenez ensuite la carte correspondante sur la pioche avec votre autre main. Placez le jeton et la carte de part et d'autre de votre plateau. Si plusieurs joueurs, sans qu'il soit possible de les départager, découvrent simultanément 1 jeton lié à 1 même carte, celle-ci est alors retirée du jeu. Personne ne reçoit le jeton.

Les pioches, qui s'épuisent au fur et à mesure de la partie, ne sont pas reformées.



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les pioches sont vides.

Les jetons Animal que vous avez récoltés durant la partie vous rapportent des points de victoire selon les critères suivants :

- le jeton Animal de la même espèce que votre carte Animal champion et du même élément que votre plateau Élément rapporte 5 points de victoire ;



- chaque jeton Animal de la même espèce que votre carte Animal champion rapporte 3 points de victoire ;



- chaque jeton Animal du même élément que votre plateau Élément rapporte 2 points de victoire ;



- chacun de vos autres jetons Animal rapporte 1 point de victoire.



Les jetons Animal demeurés au centre de la table ne rapportent aucun point de victoire. En revanche, tous ceux que vous avez collectés sont pris en compte, qu'ils soient sur fond Yin ou sur fond Yang. Les placer sur le plateau permet de faciliter le comptage des points de victoire :



Le joueur obtenant le meilleur score remporte la victoire. Il est celui ayant constitué la meilleure équipe.

# LE GRAND PRIX ZODIANIMO (dès 10 ans)

Le Nouvel An chinois est à peine passé que déjà le Grand Prix Zodianimo démarre ! Étant l'un des cinq éléments, cet événement vous comble de bonheur. Cette série de deux courses-poursuites, l'une en hiver, l'autre en été, récompense en effet l'élément préféré des animaux. Avant chaque course, vous et les autres éléments allez cacher dans la vallée des porte-bonheurs emplis de votre énergie. Les animaux qui s'empareront de vos porte-bonheurs courront en votre honneur. Au top départ, les animaux courent rechercher le porte-bonheur de leur élément préféré, puis se précipitent avec leur trouvaille jusqu'à la ligne d'arrivée. D'autres animaux, plus espiègles, les poursuivent pour les rattraper et les empêcher d'y parvenir. À la fin des deux courses, l'élément pour qui les animaux se sont le plus démenés est élu élément préféré de l'année.

## MATÉRIEL DU JEU

5 plateaux Élément (face verso)



60 jetons Animal  
sur fond Yin



60 jetons Animal  
sur fond Yang



60 cartes Animal



12 cartes Animal caché



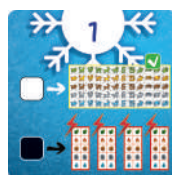
4 cartes Yin Yang



12 cartes  
Animal champion



1 carte Saison



5 cartes Aide de jeu



## MISE EN PLACE DU JEU



Disposez les 4 cartes Yin Yang au centre de la table de manière à former un carré. Mélangez les cartes Animal et placez-en 15 sur chacune des cartes Yin Yang. Les 4 pioches ainsi formées sont ensuite retournées sur elles-mêmes, les cartes Yin Yang se retrouvant sur le dessus.

Les jetons Animal sont répartis aléatoirement autour des pioches. Chaque joueur place devant lui le plateau Élément de son choix, ainsi que l'aide de jeu correspondante.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se décompose en 2 courses-poursuites, l'une en hiver, l'autre en été.

### 1) La course d'hiver (positionnez sur la table la carte Saison face hiver visible)

#### a) À la recherche des porte-bonneurs

**La course démarre ! Les animaux se mettent à courir en criant de joie. Ils fouillent la vallée à la recherche de l'un des porte-bonneurs de leur élément préféré. Une fois qu'ils l'ont trouvé, les coureurs se précipitent vers la ligne d'arrivée, tandis que les poursuivants tentent de les rattraper.**

Lors de cette course, les jetons Animal sur fond Yang représentent les animaux coureurs. Ceux sur fond Yin symbolisent quant à eux les animaux poursuivants.

Les joueurs retirent simultanément les cartes Yin Yang. La première carte Animal de chacune des 4 pioches apparaît ainsi. À chacune de ces cartes correspondent 2 jetons Animal, l'un sur fond Yin, l'autre sur fond Yang.

Recherchez sur la table, en même temps que les autres joueurs, l'un des 2 jetons associés à l'une des 4 cartes visibles des pioches. Emparez-vous-en dès que vous le trouvez. Prenez ensuite la carte correspondante sur la pioche avec votre autre main. Placez le jeton et la carte de part et d'autre de votre plateau. Si plusieurs joueurs, sans qu'il soit possible de les départager, découvrent simultanément 1 jeton lié à une même carte, celle-ci est alors retirée du jeu. Personne ne reçoit le jeton.



Les pioches, qui s'épuisent au fur et à mesure de la course, ne sont pas reformées. Une fois que toutes les pioches sont vides, triez les jetons que vous avez collectés durant la course en fonction de leur fond Yin ou Yang.

#### b) Les animaux coureurs

Placez vos jetons Animal sur fond Yang, que vous avez collectés, sur les emplacements de la zone Animaux coureurs de votre plateau.



Zone animaux coureurs

### c) Les animaux poursuivants

Placez vos jetons Animal sur fond Yin, que vous avez collectés, sur les emplacements libres de la zone Animaux poursuivants du plateau du ou des joueur(s) de votre choix. Chacun de ces emplacements indique l'élément du jeton Animal pouvant être posé dessus, sans tenir compte de l'espèce à laquelle il appartient. Remettez au centre de la table les éventuels jetons qui, faute de place, n'ont pu être posés sur le plateau d'aucun autre joueur.

### d) Fin de la course d'hiver

Pour chaque ligne de votre plateau, défaussez, dans la mesure du possible, autant de jetons de votre zone Animaux coureurs qu'il y a de jetons posés dans votre zone Animaux poursuivants. Ces jetons défaussés, ainsi que tous ceux de la zone Animaux poursuivants, sont replacés au centre de la table. Ne restent donc sur votre plateau que les jetons sur fond Yang qui n'ont pas été défaussés.



Zone animaux poursuivants

## 2) La course d'été (positionnez sur la table la carte Saison face été visible)

À l'inverse de la course d'hiver, les jetons Animal sur fond Yin représentent les animaux coureurs. Ceux sur fond Yang symbolisent quant à eux les animaux poursuivants.

Les 4 pioches sont reconstituées de la même manière que lors de la mise en place du jeu. La course se déroule comme la précédente à l'exception des points suivants :

- ce sont les jetons Animal sur fond Yin collectés qui sont placés dans la zone Animaux coureurs de votre plateau. Si un emplacement est déjà occupé par un jeton sur fond Yang alors le jeton sur fond Yin est placé par-dessus ;
- ce sont les jetons Animal sur fond Yang collectés que vous placez dans la zone Animaux poursuivants du ou des joueur(s) de votre choix ;
- les jetons de votre zone Animaux coureurs que vous devez défausser peuvent être indifféremment sur fond Yin ou sur fond Yang.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la seconde course. Les points de victoire sont déterminés en additionnant les éléments suivants :

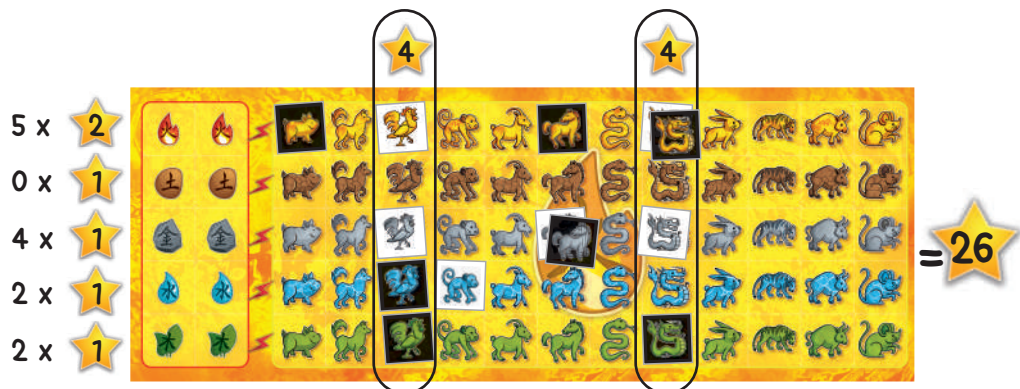
- chaque jeton Animal de votre élément rapporte 2 points de victoire ;



- chaque jeton Animal d'un élément différent du vôtre rapporte 1 point de victoire ;



- chaque colonne d'au moins 4 animaux de la même espèce, sans tenir compte de leur élément, rapporte 4 points de victoire.



Utiliser une grille de score, dont vous trouverez une suggestion page 3 de ce livret, permet de faciliter le comptage des points de victoire.

Le joueur obtenant le meilleur score reçoit la coupe Zodianimo. Il est déclaré élément préféré des animaux.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### 1) L'animal champion

**Ce grand champion a ramené deux de vos porte-bonheurs sur la ligne d'arrivée. Quelle chance que vous soyez son élément préféré !**

Recevez une carte Animal champion au début de la partie et consultez-la secrètement. Dévoilez la carte à la fin de la partie. Obtenez 2 points de victoire par jeton Animal de la zone Animaux coureurs de votre plateau de la même espèce que celui représenté sur la carte. Ces points s'ajoutent à ceux reçus à la fin de la partie du jeu de base.



### 2) L'animal caché

**Cet animal futé s'est caché pour ne pas être vu des animaux poursuivants. Seulement, sa cachette est si douillette qu'il s'y est endormi. Il ne s'est réveillé qu'une fois la course terminée...**

Recevez une carte Animal caché au début de la partie et consultez-la secrètement. Remplacez-la par une autre si l'animal représenté est le même que celui de votre carte Animal champion.

Dévoilez la carte à la fin de la partie. Défaussez de la zone Animaux coureurs de votre plateau tous les jetons Animal de la même espèce que celui représenté sur la carte, et ce avant d'effectuer le décompte des points de victoire. Collecter les jetons Animal de cette espèce ne vous octroiera donc aucun point de victoire à la fin de la partie...



# GRILLE DE SCORE

|                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|       |  x 2<br>     |  x 2<br>     |  x 1<br>     |  x 4<br>     |    |
|       |  x 2<br>     |  x 2<br>     |  x 1<br>     |  x 4<br>     |    |
|       |  x 2<br>     |  x 2<br>     |  x 1<br>     |  x 4<br>     |    |
|     |  x 2<br>    |  x 2<br>    |  x 1<br>    |  x 4<br>    |   |
|   |  x 2<br> |  x 2<br> |  x 1<br> |  x 4<br> |  |

## CRÉDITS

Auteur et rédacteur des règles : Dominique Boullais

Illustrateur et maquettiste : Tony Rochon

Éditeur : Philia Ludis

Tests et mise au point : Philippe Le Guen et Laurent Jacquemart

Direction artistique et design : Philippe Le Guen et Laurent Jacquemart

## REMERCIEMENTS

Un grand merci à mes amis Philippe Le Guen et Laurent Jacquemart pour leur implication. Merci pour leurs conseils et encouragements à Sylvie Cannone, Amandine Boullais, Chloé Boullais, Tom Cannone, Émilie Bayelle, Élise Boullais, Tony Rochon, Yan Lieby, Patrice Pillet, Wilfrid Bourdin, Thierry Saleur, Édouard Bardizvartian, Bruno Pelletier (Jeurêka), Jean-Baptiste (le Meeple Reporter), Olivier Calvet, Benjamin Saget, ainsi qu'à toutes les autres personnes ayant testé le jeu.



