

Zim Zam Zoum

Maldón

Sonja Müller

4-7 ans

2-5 joueurs

15 min

Aperçu du jeu

L'écureuil Zim, le raton laveur Zam et le cacatoès Zoum sont les meilleurs amis du monde. Aujourd'hui, ils veulent faire la fête et jouer à cache-cache avec toi !

Lance le dé et trouve les cartes avec l'animal qui apparaît. Qui aura le plus de cartes à la fin du jeu ?

Contenu

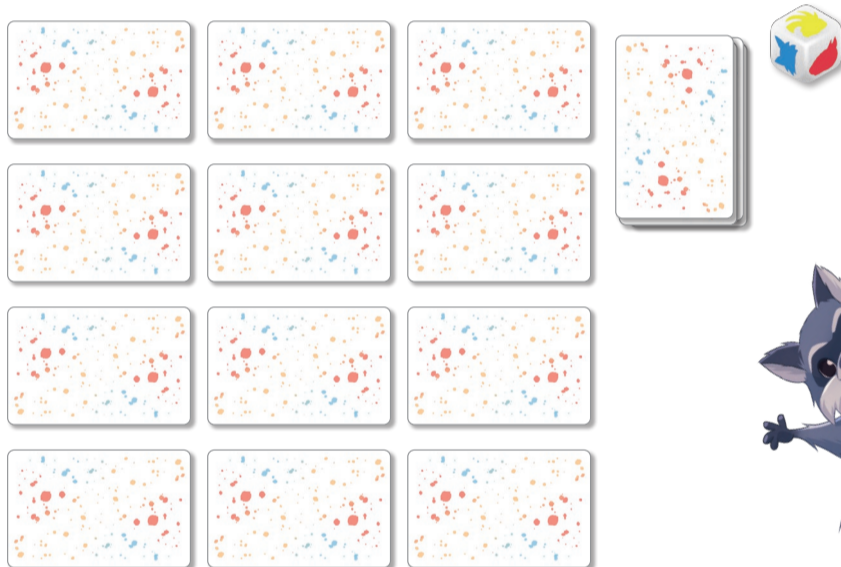


1 dé

40 cartes avec un, deux ou les trois animaux

Mise en place

Mélangez toutes les cartes et placez-en 12 face cachée sur la table en formant une grille comme indiqué ci-dessous. Les autres cartes constituent une pioche face cachée. Celui ou celle qui a caressé un animal en dernier commence et prend le dé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

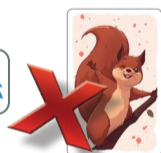


Déroulement de la partie

À ton tour, prends le dé et lance-le. Ensuite, retourne une carte de la grille de façon que tout le monde puisse la voir. Il y a maintenant deux possibilités :

1. L'animal présent sur le dé n'apparaît pas sur la carte :

Ton tour se termine et tu dois retourner la ou les cartes face visible.



2. L'animal présent sur le dé apparaît sur la carte :



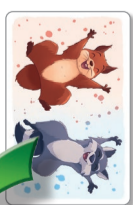
Super, c'est bon ! Tu peux maintenant choisir :

Arrête-toi et prends les cartes retournées

ou

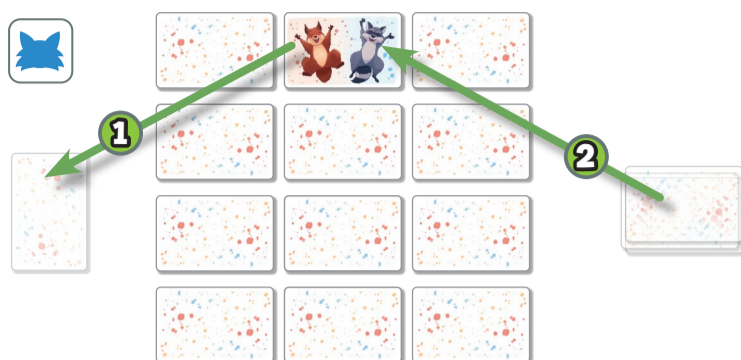
Continue à retourner des cartes.

Certaines cartes représentent plus d'un animal. Ces cartes comptent tant que l'animal sur le dé est présent sur la carte (exemple ci-dessous).



Arrête-toi et prends les cartes ...

Si tu décides de t'arrêter, récupère toutes les cartes retournées. Prends-les devant toi, face cachée (1) puis complète la grille (2) avec de nouvelles cartes de la pioche. Ton tour est terminé !



Rassemble toutes les cartes que tu as gagnées en une pile devant toi, face cachée.

... ou continue de retourner des cartes

Retourne une autre carte et vérifie si elle représente également l'animal présent sur le dé.

Ne relance pas le dé ! On ne lance le dé qu'une seule fois au début de son tour.

Comme pour la première carte que tu as retournée, les choses suivantes peuvent se produire :

- Ton tour se termine si la dernière carte que tu as retournée ne montre pas l'animal présent sur le dé. Tu dois alors remettre face cachée toutes les cartes que tu as révélées !
- Si la dernière carte que tu as retournée montre l'animal du dé, tu as de nouveau le choix : arrêter ou continuer à retourner des cartes.



Ton tour continue jusqu'à ce que tu choisisses de t'arrêter et de prendre toutes les cartes visibles, ou que tu révèles une carte qui ne montre pas l'animal présent sur le dé.

Fais bien attention aux animaux que les autres retournent ! Si une carte n'est pas prise, tu sauras quel(s) animal(aux) tu peux y trouver !

À la fin de ton tour, passe le dé à la personne à ta gauche.

Fin de partie

Lorsque la pioche est vide, on ne complète plus la grille, mais on continue à jouer avec les cartes restantes. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été remportées.

La personne qui a le plus de cartes dans sa pile gagne la partie ! Si vous le souhaitez, au lieu de compter les cartes, vous pouvez simplement comparer la hauteur de vos piles de cartes.

Astuces

Vous pouvez aussi faire un petit tournoi et voir qui gagnera deux parties en premier !

Et pour une partie plus rapide, mettez quelques cartes de côté avant de commencer et jouez avec le reste.



Pour la version française :

Suivi de projet : Etienne Duverger & Aurélia Penhoat

Graphisme : Geoffrey Noël

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



© AMIGO Spiel +
Freizeit GmbH,
D 63128 Dietzenbach,
2025, version 1.0

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.

