

À la fin de ces deux phases, piochez dans le sac autant de jetons que nécessaire 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 premier joueur, il doit déplacer le jeton Soleil de 1 chiffre sur la droite. On commence ainsi une nouvelle manche.

## Fin du jeu



Le jeu se termine à la fin des 6 manches du jeu. Comptez les points de votre plateau joueur (voir exemple p.4). Celui qui a 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 et 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 simplement les plateaux Forêt et Photo sur leur face Avancée. Rien ne change dans le déroulement du jeu.



7+

À la fin de la partie, le joueur qui possède le **moins de jetons Animaux ou Couleur identiques à celui tiré au sort** gagne 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 simplement les plateaux Forêt et Photo sur leur face Avancée. Rien ne change dans le déroulement du jeu. 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 remporte 5 points supplémentaires.



## Règle 1 joueur

Vous pouvez également jouer à LOCO MOMO en mode solo ! Jouez à la règle du jeu de base (extensions non compatibles). Référez-vous ensuite au tableau suivant lors du calcul des points :



Points obtenus	Niveau de photographe
Inférieur ou égal à 45 points	Avez-vous pensé à la reconversion ? Non parce que là, la photo, ce n'est vraiment pas pour vous...
Entre 46 et 55 points	Vous êtes encore considéré comme assistant photographe, il vous faut encore un peu d'entraînement pour passer chef !
Entre 56 et 61 points	Vous y êtes presque ! Vos photos sont belles mais vous n'êtes pas encore au niveau des plus grands.
Supérieur ou égal à 62 points	Félicitations, vous êtes nommé photographe en chef de la forêt de LOCO MOMO, vos photos font le tour du monde !



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 : Leeny Liu / Leon Liu • Illustrateur : Aisha Lee • Éditeur original : Wonderful World • Édition France et Monde : BLAM • Direction éditorial : Simon Villiot • Direction Artistique : Claude Lucchini • Cheffe de projet : Aurélie Raphaël • Graphiste : Allison Machepey

# Loco Momo

## Règles du jeu

Il était une fois, un sympathique groupe d'animaux qui vivaient dans la forêt enchantée de Locomomo. Il y avait les lapins coquins qui passaient leur temps à jouer à cache-cache, des léopards grincheux qui se disputaient sans arrêt, des aigles au coeur tendre qui pensaient être les plus cools, des ours timides qui voulaient être amis avec tous les animaux et des canards hyperactifs qui ne pouvaient pas rester en place. Un jour, une mystérieuse caméra a été découverte de 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 la plus belle photo 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 1<sup>er</sup> 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.
- 2 - Placez le plateau Forêt au milieu de la table, face Normale.
- 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 1<sup>er</sup> joueur de manière aléatoire. Ce premier joueur prend le jeton 1<sup>er</sup> joueur et le jeton Soleil.
- 5 - Le 1<sup>er</sup> joueur place le jeton Soleil sur l'emplacement en haut à gauche du plateau, 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.

2



## 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 premier 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, déplacez-le et récupérez tous les jetons Animaux avec le même fond de couleur que le jeton animal déplacé.



3



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 se fait à la fin du jeu et est déterminé ci-dessous :



<b>≠</b>	Comptez combien il y a de types d'animaux différents sur cette ligne. Vous gagnez : <b>1 point</b> pour 1 animal, <b>2 points</b> pour 2 animaux différents, <b>5 points</b> pour 3 animaux différents, <b>9 points</b> pour 4 animaux différents, <b>14 points</b> pour 5 animaux différents.
<b>=</b>	Pour chaque groupe d'animaux du même type, comptez de combien de jetons il est composé. Vous gagnez : <b>1 point</b> pour 1 animal, <b>2 points</b> pour 2 animaux du même type, <b>5 points</b> pour 3 animaux du même type, <b>9 points</b> pour 4 animaux du même type, <b>14 points</b> pour 5 animaux du même type.
<b>≡</b>	Vous gagnez <b>3 points</b> par paire d'animaux identiques placés l'un au-dessus de l'autre sur ces deux lignes.
<b>≡</b>	Vous gagnez <b>4 points supplémentaires</b> par jeton Animal identique à la paire d'animaux des 2 lignes du dessous.
<b>RGB +5</b>	Vous gagnez <b>5 points</b> par colonne ou par ligne regroupant des jetons d'une seule et même couleur.



- ≠** Il y a 4 jetons Animaux différents sur cette ligne, ils rapportent donc un total de **9 points**.
- =** Il y a 3 lapins qui rapportent **5 points** et 2 léopards qui rapportent **2 points**.
- ≡** Il y a 3 paires d'animaux qui rapportent un total de **9 points**.
- ≡** 2 jetons Animaux sont identiques aux paires du dessous, 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** !

4