

WILD LIFE

UN NOUVEL HABITAT POUR DES ANIMAUX MENACÉS

Un jeu de Christian Fiore et Knut Happel

Pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans • Durée de jeu: 30 à 45 minutes

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plan de jeu
- 4 marqueurs de valeur (1 de chaque couleur)



- 4 figurines de protecteur des animaux (1 de chaque couleur)



- 32 marqueurs «réserve» (8 de chaque couleur)



- 36 cartes «animaux» (6 pour chacun des 6 continents)



- 6 marqueurs de fin de partie



- 66 cartes «déplacement» (18x camion, 18x train, 18x bateau, 12 joker avec avion-cargo)



- 6 cartes «mission spéciale»



- 1 règle du jeu

APERÇU DU JEU

Les zoos contribuent pour une large part à la protection des animaux et la sauvegarde des espèces. De nombreux zoos qui ont réussi avec succès à reproduire des espèces animales menacées les ont ensuite remises en liberté dans leur habitat naturel.

Vous êtes des protecteurs d'animaux qui aident les zoos à remettre les animaux en liberté. Vous voyagez au travers le monde et acceptez des missions de zoos pour ramener les animaux dans des réserves sur d'autres continents. Mais les animaux doivent être mis en liberté dans les

réserves correspondantes, et chaque réserve n'a qu'un nombre de places limité pour chaque espèce.

Pour voyager sur le plan de jeu, vous avez besoin de cartes «déplacement». Il en existe quatre sortes: camion, train, bateau et le joker (avion-cargo). Chaque animal mis en liberté avec succès rapporte de l'argent. Le joueur ayant sélectionné ses missions avec soin et réussi à mettre en liberté de nombreux animaux, gagne le plus d'argent, et remporte la partie!



PRÉPARATIONS

Placez le **plan de jeu** au milieu de la table.

Le plan de jeu représente une carte du

monde avec 6 continents et 30 lieux: 6 zones

⑨ et 6 réserves ⑩ (une par continent),

mais aussi 18 points d'itinéraire ⑪. Les

lieux sont reliés par des itinéraires que vous

pouvez employer avec vos figurines. Chaque



joueur choisit une couleur et place le **marqueur correspondant** sur le champ 5000 sur l'échelle de valeurs en bordure du plan de jeu. ①



Placez ensuite dans le sens horaire, en commençant par le joueur le plus jeune, chaque **figurine de protecteur des animaux** de la couleur correspondante sur un des champs «réserve» ②. A vous de décider dans

quel continent vous placez votre figurine; mais au début de la partie, seule une figurine ne peut se trouver sur chaque continent.



Posez pour une partie à deux joueurs 8 **marqueurs «réserve»** de votre couleur

devant vous ; pour une partie à trois, vous en posez 7 et 6 pour une partie à quatre joueurs.

Des 6 **marqueurs de fin de partie**

au total, vous en déposez un dans la réserve de chaque continent: ③

Pour 2 joueurs dans le 2e octogone

Pour 3 joueurs dans le 3e et

Pour 4 joueurs dans le 4e



En bas à droite des **cartes**

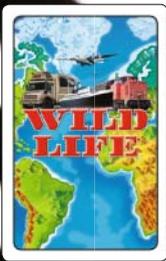
«**animaux**» vous voyez avec quel nombre de joueurs les cartes sont utilisées. ④

Pour 2 joueurs (2+) 24 cartes «animaux»

Pour 3 joueurs (3+) 30 cartes «animaux»

Pour 4 joueurs (4) les 36 cartes «animaux».

Rangez les cartes non utilisées dans la boîte. Mélangez les cartes nécessaires à la partie et placez-les en pile, face cachée, sur le champ prévu à cet effet sur le plan de jeu ⑤. Tirez 4 cartes de la pile et posez-les, face visible, sur les quatre champs à côté de la pioche ⑥.



Mélanges les 66 **cartes «déplacement»** et posez-les, face cachée, en bas à gauche dans le champ prévu à cet effet sur le plan de jeu (7). **Chaque joueur tire 4 cartes de la pile et les prend en main.**

Des 6 **cartes «mission spéciale»**, vous en utilisez le nombre suivant :

Pour 2 joueurs (2+) 4 cartes

Pour 3 joueurs (3+) 5 cartes

Pour 4 joueurs (4) 6 cartes. (8)

Mélanges les cartes «mission spéciale» que vous utilisez pour la partie. Chaque joueur en tire une, la regarde, et la pose devant lui face cachée. Les cartes «mission spéciale» restantes peuvent être rangées dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence, on poursuit dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour a le choix entre les possibilités suivantes:

- 1 **Se rendre dans un zoo:** prendre 1 carte «animaux» et piocher une nouvelle carte «déplacement».
- 2 **Se rendre dans une réserve:** donner une (ou plusieurs) carte(s) animaux et piocher une nouvelle carte «déplacement».
- 3 **Se rendre sur un point d'itinéraire:** piocher 2 nouvelles cartes «déplacement».
- 4 **Ne pas se déplacer:** rendre 1000 unités de valeur et piocher 4 nouvelles cartes «déplacement».

Pour chaque déplacement d'un lieu à un autre, vous devez déposer une de vos cartes «déplacement» sur la défausse. (12)

Il existe quatre moyens de transport que vous pouvez utiliser pour vous déplacer. Chaque moyen de transport correspond à une carte «déplacement» bien définie : camion, train,

bateau et le joker avec l'avion-cargo. Un joker peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle autre carte «déplacement».

Quatre points d'itinéraire situés sur la bordure à droite et à gauche du plan de jeu sont dotés d'une bordure rouge. L'avion-cargo de la carte «déplacement» Joker vous permet de vous déplacer d'un de ces points avec une bordure rouge à un autre.

Les cartes sur lesquelles sont représentés deux moyens de transport peuvent être utilisées pour deux itinéraires (mais ce n'est pas obligatoire), mais directement l'un après l'autre.

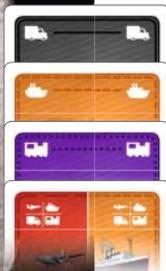


1 DANS UN ZOO – PRENDRE UNE CARTE ANIMAUX:

Les cartes «animaux» représentent une espèce animale (1), le continent du zoo dans lequel l'animal a été reproduit (point de départ) (2), le continent de la réserve où l'animal sera remis en liberté (point d'arrivée) (3) et votre récompense pour la mise en liberté réussie de l'animal. (4)



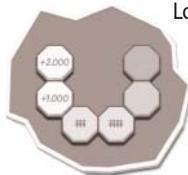
Lorsque le tour de jeu d'un joueur se termine dans un zoo, le joueur peut prendre une des 4 cartes «animaux» sur le plan de jeu, à condition que **cette carte ait exactement ce zoo comme point de départ.** Il pose alors cette carte, face visible, devant lui et pioche une nouvelle carte «déplacement». Il tire aussi une carte «animaux» de la pioche et la pose sur le champ qui vient de se libérer en bas du plan de jeu.



3 cartes «animaux» peuvent se trouver devant chaque joueur.

Si vous voulez toutefois prendre un nouvel animal (parce qu'il correspond mieux à votre mission ou qu'il vous rapporte plus d'argent), vous pouvez vous débarrasser d'une de vos cartes «animaux» sans la remplacer et sans recevoir de récompense et la remettre, face cachée, sous la pile de cartes «animaux».

2 DANS UNE RÉSERVE – DONNER UNE (OU PLUSIEURS) CARTE(S) ANIMAUX:



Lorsque le tour de jeu d'un joueur se termine dans une réserve, et qu'il a devant lui une carte «animaux» avec un animal qu'il aimerait remettre en liberté dans cette réserve, il

pose la carte «animaux», face cachée, devant lui et avance son marqueur de la valeur correspondante à celle indiquée sur la carte «animaux».

Qui atteint plus de 59 000 unités, avance quand même, le 0 a alors la valeur 60 000, etc.

Remarque: vous pouvez mettre en liberté plusieurs animaux dans une seule et même réserve au cours de votre tour de jeu.

Le joueur pose alors des marqueurs «réserve» de sa couleur pour chaque animal (de gauche à droite) sur un des octogones de la réserve.



Le premier joueur pouvant placer un marqueur dans une réserve peut en outre déplacer son marqueur de valeur de 2000 unités, le deuxième de 1000. En cas de partie



à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez aussi placer des marqueurs «réserve» dans le 3e et le 4e octogone, mais sans recevoir de l'argent.

Si vous posez un marqueur «réserve» sur un champ sur lequel il y a un **marqueur de fin de partie**, vous déplacez le marqueur de fin de partie sur le continent correspondant sur la petite carte du monde en bas à droite du plan de jeu.



Pour chaque animal supplémentaire que vous mettez en liberté dans une réserve sans marqueur de fin de partie, vous recevez **1000 unités de moins** que ce qui est indiqué sur la carte «animaux».

Piochez une nouvelle carte «déplacement» à la fin de votre tour de jeu.

3 SUR UN POINT D'ITINÉRAIRE – PIOCHER 2 NOUVELLES CARTES DE DÉPLACEMENT:

Si votre tour de jeu se termine sur un point d'itinéraire, piochez 2 nouvelles cartes «déplacement».

4 NE PAS SE DÉPLACER – PIOCHER 4 NOUVELLES CARTES «DÉPLACEMENT»:

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez décider de ne pas vous déplacer et votre figurine ne bouge pas. Déplacez alors votre marqueur de valeur de 1000 unités de moins et piochez 4 nouvelles cartes «déplacement».

REMARQUES GÉNÉRALES:

Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous le souhaitez – aussi faire un aller-retour en un seul tour de jeu – et si les cartes que vous avez en main vous le permettent. Vous pouvez aussi utiliser autant de moyens de transport que vous le souhaitez en un seul tour. Placez votre figurine là où vous vous rendez. Plusieurs figurines peuvent se trouver au même endroit.



Mais votre tour prend toujours fin lorsque vous piochez des cartes «animaux» dans un zoo, que vous déposez des cartes «animaux» dans une réserve, que vous piochez 2 nouvelles cartes sur un point d'itinéraire ou que vous ne vous déplacez pas.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque 4 marqueurs de fin de partie se trouvent sur la petite carte du monde **ou** lorsque l'un de vous a placé tous ses marqueurs «réserve». Les autres joueurs peuvent alors jouer encore un tour.

-  = 1 de 6 animaux
-  = 2 de 6 animaux
-  = 3 de 6 animaux
-  = 4 de 6 animaux

Retournez maintenant les cartes «animaux» pour lesquelles vous avez réussi la mission et qui sont devant vous.

Déplacez votre marqueur de valeur selon ce qui figure sur votre **carte «mission spéciale»**, pour autant que vous ayez mis en liberté un ou plusieurs animaux y figurant. Le joueur étant le plus avancé sur l'échelle de valeurs en bordure du plan de jeu remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Remarque: les lieux indiqués sur le plan de jeu sont adaptés au déroulement du jeu. Ne vous étonnez pas si tous les animaux d'un continent sont mis en liberté dans la même réserve.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU À 3 JOUEURS:

C'est au tour du **joueur jaune** (Gabi). Elle joue une de ses cartes «déplacement» (train) et déplace sa figurine vers la réserve du continent australien. Elle joue ensuite une carte «déplacement» (bateau) et se déplace au nord de la réserve australienne. Gabi termine son tour de jeu sur ce point d'itinéraire et pioche deux nouvelles cartes «déplacement» qu'elle prend en

main. Elle dépose sur la défausse les deux cartes «déplacement» qu'elle a utilisées.

C'est ensuite au tour du **joueur rouge** (Nicolas). Il a absolument besoin de plus de cartes «déplacement». Il décide donc de ne pas déplacer sa figurine et recule son marqueur de valeur de 1000 unités. Mais il peut piocher 4 nouvelles cartes «déplacement».

C'est enfin au tour du **joueur bleu** (Michel). Il a la carte «animaux» varan de Komodo et

souhaite l'amener dans la réserve en Australie. Il joue donc une carte «déplacement» (camion) et déplace sa figurine vers le zoo asiatique, puis il utilise une autre carte «déplacement» (train) et se déplace sur le point d'itinéraire situé plus à l'est. Depuis ici, il se sert d'un joker avion-cargo pour rejoindre le point d'itinéraire situé au nord de la réserve australienne. Pour finir, il joue une carte «déplacement» (bateau) pour se rendre dans la réserve. Etant donné que Michel est le premier à mettre en liberté un animal dans cette réserve, il place son marqueur «réserve» bleu sur le premier champ de la réserve. Pour la mise en liberté du varan de Komodo il reçoit 7000 unités (comme c'est indiqué sur la carte) et encore 2000 de plus (comme c'est indiqué sur le champ de la réserve). Il déplace donc son marqueur de valeur de 9000 unités. Il dépose la carte du varan de Komodo, face cachée, devant lui. Comme il termine son tour de jeu dans une réserve, il tire une nouvelle carte «déplacement» de la pioche et la prend en main. Il pose les 4 cartes «déplacement» utilisées sur la défausse.





Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Pericolo di soffocamento.



© 2017 by Edition Carlit,
Würenlos

Grafik / Graphisme / Grafica: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

Autoren / Auteurs / Autori: Christian Fiore & Knut Happel |
www.spielziel.com

58.404.145