

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# WILDLIFE

*Des millions d'années avant notre ère, les espèces vivantes luttent pour survivre et assurer leur suprématie sur tout le territoire de la planète.*

Un jeu sur l'évolution, pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Durée du jeu : de 60 à 120 minutes

## MATERIEL

Un **plateau de jeu** qui présente une **échelle des scores** tout autour du plateau, une **échelle des décomptes des points** et une **échelle des territoires** en bas, une **grande région** centrale, composée de **6 types de terrain** différents. Chaque type de terrain apparaît deux fois sur le plateau de jeu, une fois comme grand territoire et une seconde fois comme petit territoire. Il y a au total **12 territoires** sur le plateau de jeu.

Les **6 types de terrain** sont : la montagne - le désert - la savane - la steppe - la forêt - l'eau

**6 pions marqueurs de score**

**6 tableaux** présentant les différentes espèces

**180 pions** représentant les **individus** de chaque espèces (30 pions de chaque espèce)

**72 jetons « Adaptation »** (pour chaque type de terrain, il y a : 3 x « Déplacement », 4 x « Reproduction », 5 x « Attaque »)

**15 cartes « Capacités »**

5 x Nourriture [Nahrung]

4 x Intelligence [Intelligenz]

3 x Mobilité [Mobilität]

2 x Défense [Verteidigung]

1 x Attaque [Angriff]

**1 marqueur de décomptes** (pion mauve)

**11 marqueurs de territoire** (cylindres blancs)

**4 résumés des règles**

**48 jetons « Nourriture »** (30 x 1 point, 18 x 5 points)

**110 cartes « Wildlife »** (60 cartes « Terrain », 18 cartes « Talent » (Flèche) pour acquérir de nouvelles capacités, 15 cartes « Evolution » (Roue) pour obtenir de nouveaux jetons « Adaptation », 10 Jokers

(Eclair), 7 cartes avec du texte (3 x « Source de nourriture » [Nahrungsquelle], 2 x « Épidémie » [Seuche], 2 x « Famine » [Hungersnot]).

## BUT DU JEU

Vous allez remonter le temps et vous retrouver 2,5 millions d'années avant notre ère. Les premiers hommes, les mammouths, les ours, les crocodiles, les aigles et les serpents luttent pour assurer leur survie et leur suprématie territoriale sur notre planète. Quelle espèce vivante saura s'imposer dans ce monde hostile ? Quelle espèce formera la plus grande colonie ? Quelle espèce développera la meilleure stratégie de survie ? Est-ce l'homme ou bien une autre espèce animale ? Quelle espèce enfin saura créer dans cette jungle primaire les meilleures conditions de son existence future ?

Chaque joueur incarne une espèce qui se déplace, se reproduit et étend son territoire sur notre planète. Les meilleures stratégies de survie rapporteront des points de victoire à leurs auteurs. Ces points seront indiqués sur l'échelle des scores. Le joueur qui, à la fin de la partie, compte le plus de points de victoire gagne la partie.

## PREPARATION DE LA PARTIE

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table.

Les **6 tableaux des espèces** sont mélangés. Chaque joueur tire au hasard **un tableau** et le pose **face visible** devant lui. Les joueurs connaissent ainsi en début de partie l'espèce et la couleur de chacun. Si le nombre de joueurs est inférieur à 6, les tableaux non utilisés sont remis dans la boîte.

Chaque joueur prend **les pions de son espèce** et les pose devant lui et constitue ainsi sa **réserve**.

à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur joue avec 30 pions

à 4 joueurs, chaque joueur joue avec 25 pions

à 5 joueurs, chaque joueur joue avec 21 pions

à 6 joueurs, chaque joueur joue avec 18 pions

Les pions en surnombre sont remis dans la boîte.

Le **premier joueur** est le joueur qui a obtenu l'espèce vivante **la plus ancienne** (voir le tableau de chaque espèce). Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche, etc.

Les **marqueurs de score** : chaque joueur reçoit le pion marqueur de score de sa couleur.

Le **premier joueur** place son marqueur de score sur la **case 1** de l'échelle des scores, son voisin de gauche le place sur la case 2, le troisième joueur le place sur la case 3, etc.

Les **jetons « Nourriture »** : chaque joueur reçoit **8 points** de nourriture, le reste est posé sur le plateau de jeu en deux piles distinctes de 1 et 5 points de nourriture.

Les **jetons « Adaptation »** sont triés par couleur, puis dans chaque couleur par type, avant d'être placés face visible à côté du plateau de jeu.

Les **cartes « Capacité »** sont triées par type et placées face visible à côté du plateau de jeu.

Les **11 marqueurs de « Territoire »** sont placés sur les 11 cases de l'échelle des territoires.

Le **marqueur de décomptes** est placé sur la case ronde et mauve devant l'échelle des décomptes.

Les **cartes « Wildlife »** sont mélangées. Chaque joueur reçoit **10 cartes « Wildlife »** qui constituent sa main. Les autres cartes sont empilées **face cachée** pour constituer une **pioche**.

Les **résumés des règles** sont mis à disposition des joueurs.

Une fois préparé, le plateau de jeu devrait ressembler à cela (détail) : (voir illustration).

### PLACEMENT INITIAL

Avant de commencer, les joueurs placent quelques-uns de leurs pions sur le plateau de jeu. Le nombre de ces pions dépend du nombre de joueurs. Voir le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de pions pour le placement initial	12	8	5	4	3

Chaque joueur **prend** dans sa réserve le nombre de pions indiqué par le tableau ci-dessus. Le **premier joueur** commence et pose **l'un de ses pions** sur le plateau de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche qui place également un de ses pions sur le plateau de jeu, etc. Le placement initial des pions s'effectue dans l'ordre des aiguilles d'une montre, à raison

d'un pion par tour et par joueur. Lorsque chaque joueur a placé son premier pion, on procède de même pour le deuxième pion, etc. La phase de placement initial se termine lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions de départ. Les pions peuvent être placés sur toute case libre du plateau de jeu sur laquelle l'espèce du joueur peut soit **se déplacer**, soit **se reproduire**, soit **attaquer** (consulter à cet effet le tableau et les capacités de départ de chaque espèce).

### Lors du placement initial, il faut tenir compte des règles suivantes :

**aucun pion** ne peut être placé sur une case « Terrain » sur laquelle l'espèce en question n'a aucune capacité, c'est-à-dire là où le tableau de l'espèce stipule : « **Aucune action** » [Keine Aktion].

Une case du plateau de jeu ne peut accueillir qu'**un seul pion**.

Lors de la phase de placement initial, un **petit territoire** (4 ou 5 cases) ne peut accueillir plus de **2 pions** et un **grand territoire** (8 ou 9 cases) ne peut accueillir plus de **4 pions** au total.

L'**exemple ci-contre** montre un placement initial complet. Quatre joueurs participent : Serpent (jaune, premier joueur), Mammouth (vert), Homme (orange) et Aigle (marron).

Lorsque la phase de placement initial est terminée, la partie proprement dite peut commencer.

### TABLEAUX DES ESPECES

Chaque tableau décrit une espèce, son âge et ses actions possibles sur les 6 types de terrain du jeu (Désert, Steppe, Savane, Forêt, Montagne, Eau). Un joueur ne peut effectuer des actions que dans les territoires pour lesquels il possède certaines capacités.

**Exemple** : Le joueur « **Homme** » peut :

**se déplacer** dans la **forêt** et dans la **montagne**

**se reproduire** dans les **steppes** et

**attaquer** dans la **savane**

Il ne peut effectuer aucune action dans l'**eau** ou dans le **désert**.

L'action la moins puissante est le **déplacement**. La **reproduction** est une action de puissance intermédiaire. L'action la plus puissante est l'**attaque**.

**Exemples** de déplacement, de reproduction et d'attaque (Joueur : « Mammouth » - vert clair)

<i>Déplacement</i>	<i>Reproduction</i>	<i>Attaque</i>
On peut déplacer un de ses pions d'une case - horizontalement ou bien verticalement. Ce faisant, on peut passer par-dessus ses propres pions. On peut se déplacer sur des territoires pour lesquels on a des capacités de « <b>Déplacement</b> », de « <b>Reproduction</b> » ou d'« <b>Attaque</b> ». Le pion en pointillé (un mammouth) passe par-dessus ses congénères et se rend dans la forêt.	On prend un pion de sa réserve et on le place sur la case d'un territoire pour lequel on a la capacité de « <b>Reproduction</b> » ou d'« <b>Attaque</b> ». Le pion tout en haut de l'illustration (un mammouth) a été placé sur une case de savane (cf. la flèche).	On ne peut attaquer que sur les terrains pour lesquels on dispose d'une capacité d'« <b>Attaque</b> » et dont <b>toutes les cases sont occupées</b> . Les pions adverses attaqués sont éliminés du jeu. Dans l'exemple, l'Homme (orange) a été attaqué et son pion est éliminé du jeu. Un pion mammouth, pris dans la réserve du joueur, est mis à sa place.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence, suivi de son voisin de gauche, etc. **Pendant son tour de jeu**, le joueur actif **joue trois cartes « Wildlife »** de sa main, puis exécute les actions suivantes, dans l'ordre de son choix :

1. **Exécuter les actions des cartes « Wildlife » jouées**
2. **Déplacer un de ses pions**
3. **Exécuter les actions de cartes « Capacité »**
4. **Transformer des points de nourriture en points de victoire**
5. **Piocher des cartes « Wildlife » afin de compléter sa main (chaque joueur doit avoir 10 cartes en main).**

Les cartes « Wildlife » jouées restent posées devant par le joueur actif tant que celui-ci n'a pas terminé son tour de jeu. Elles sont ensuite défaussées.

## LES CARTES « WILDLIFE »

Chaque carte « Wildlife » correspond à une action. Comme chaque joueur joue trois cartes « Wildlife » pendant son tour de jeu, il dispose de **trois actions**. Mais il doit impérativement **vendre** aux enchères **au moins une** de ces trois actions. Il peut également en vendre plusieurs.

Les cartes « Wildlife » ont différents symboles. Ce symbole peut être un **terrain**, une **roue**, un **losange**, un **cercle** ou tout simplement du **texte**.

Lorsque le **symbole** de la carte « Wildlife » est un **terrain** (Désert, Steppe, Savane, Forêt, Montagne et Eau), le joueur effectue sur l'un des territoires correspondant **une action conforme au tableau de son espèce**.

**si le joueur ne peut effectuer aucune action** sur ce type de terrain, il peut la vendre aux autres joueurs (voir « Vente des cartes ») ou bien la défausser.

Si pour ce territoire le joueur dispose de la **capacité de déplacement**, il peut **déplacer** un de ses pions en jeu sur le territoire indiqué en respectant les règles de déplacement. Sinon, il peut **vendre** la carte aux enchères.

Si pour ce territoire le joueur dispose de la **capacité de reproduction**, il prend un des pions de sa réserve et le **place** sur l'une des cases de l'un des deux territoires du plateau de jeu correspondant au type de terrain indiqué sur la carte.

Si pour ce territoire le joueur dispose de la **capacité d'attaque**, il peut, comme pour la reproduction, **placer** un des pions de sa réserve sur une case libre de l'un des deux territoires indiqués par la carte, ou bien, si **toutes** les cases du territoire choisi sont occupées, **retirer** un pion adverse de ce territoire et y placer un de ses propres pions. **Attention** : un pion adverse attaqué est éliminé du jeu et ne retourne donc pas dans la réserve du joueur concerné.

**Attention** : chaque territoire connaît tout d'abord une phase de **croissance** des espèces qui y vivent. La phase d'**élimination** des pions de l'adversaire ne peut commencer que lorsque toutes les cases d'un territoire donné sont occupées.

Lorsque le **symbole** de la carte « Wildlife » est une **roue**, le joueur prend un **jeton « Adaptation »** pour améliorer les capacités de son espèce sur le

terrain **de son choix**..

Si le du joueur n'a encore **aucune capacité** sur le type de terrain choisi (et ne peut donc y effectuer aucune action), il prend le jeton « de « Déplacement » et le pose sur la case « Aucune action » [Keine Aktion] du type de terrain choisi. Le joueur peut ainsi immédiatement **déplacer** des pions sur ce territoire. Mais il ne peut pas encore y placer un pion de sa réserve (il ne peut pas s'y reproduire).

Si le joueur ne dispose que de la **capacité de « Déplacement »** [Wandern] sur le type de terrain choisi, il prend le jeton « **Reproduction** » [Expandieren] et le pose sur la case ou sur le jeton « Déplacement » du type de terrain choisi sur le tableau de son espèce.

Si le joueur ne dispose que de la **capacité de « Reproduction »** [Expandieren] sur le type de terrain choisi, il prend le jeton d'« **Attaque** » [Attackieren] et le place sur la case ou le jeton « Reproduction » du type de terrain choisi. Le joueur peut alors immédiatement prendre un pion de sa réserve et le placer sur une case du territoire correspondant. Si **toutes les cases** du territoire choisi sont **occupées**, il peut **retirer** un pion adverse et le remplacer par un de ses pions. Le joueur qui dispose déjà de la capacité d'attaque sur un type de terrain donné ne peut plus améliorer ses capacités sur ce type de terrain.

Pendant un même tour de jeu, un joueur peut acquérir **deux** jetons « Adaptation » pour un même type de terrain. Ainsi, une espèce qui n'avait aucune capacité particulière pour un certain type de terrain au début du tour de jeu, acquiert d'abord la capacité de déplacement, et immédiatement après celle de reproduction.

Lorsque le **symbole** de la carte « Wildlife » est une **Flèche**, le joueur prend dans la réserve la **carte « Capacité »** de son choix et la pose devant lui. Si la carte « Capacité » souhaitée par le joueur n'est plus disponible dans la réserve, le joueur prend une carte du type souhaité chez l'un de ses adversaires. Si plusieurs joueurs disposent de telles cartes, le joueur actif doit **obligatoirement** prendre la carte chez le joueur qui est le premier sur l'échelle des scores - en case d'égalité, le joueur actif décide chez qui il va prendre sa carte. La position du pion marqueur de score du joueur actif n'a de ce point de vue aucune importance.

**Attention** : l'action de la carte « Capacité » est exécutable

**immédiatement**, dès son acquisition.

**Attention** : on ne peut posséder qu'**une seule** carte « Capacité » de chaque catégorie.

Lorsque le **symbole** de la carte « Wildlife » est un **Eclair**, il s'agit d'un joker. Le joueur peut décider lui-même du type d'action qu'il souhaite effectuer : par exemple un **terrain** (reproduction, attaque), une **roue** ou une **flèche**.

Lorsque la carte « Wildlife » présente simplement du **texte**, le joueur exécute l'action qui est décrite sur la carte.

#### VENDRE UNE CARTE

Le joueur actif doit mettre au moins **une carte** en vente. S'il décide d'en vendre plusieurs, il doit les vendre une à une. Le joueur qui souhaite vendre une carte place celle-ci sur la case « vente » [Verkauf] du plateau de jeu et demande si un autre joueur souhaite l'acheter. Son voisin de gauche fait la première offre ou bien passe, les autres joueurs suivent. Chacun leur tour, les joueurs doivent surenchérir ou bien passer. Les mises sont les **points de Nourriture**.

La **mise minimale** est toujours de **3 points de Nourriture**. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de passer, sauf un. Le joueur qui a fait l'offre **la plus élevée** donne les points de nourriture qu'il a misés au vendeur de la carte et exécute **immédiatement** l'action de la carte qu'il vient d'acheter ou bien il défausse cette carte, s'il ne veut ou ne peut pas en exécuter l'action. Si personne n'est intéressé par la carte mise en vente, la vente est annulée et la carte défaussée.

#### DEPLACEMENT

Indépendamment des actions des cartes « Wildlife » jouées, le joueur actif peut à chaque tour (sans y être obligé) déplacer **l'un** de ses pions sur le plateau de jeu. Il déplace ce pion d'une case pour arriver sur une case libre du plateau de jeu. Ce faisant, il peut également passer par-dessus des pions de **son** espèce. Le joueur doit disposer des capacités de « Déplacement », de « Reproduction » ou d'« Attaque » sur le terrain de la case d'arrivée de son pion. Lorsqu'un joueur fait passer un de ses pions par-dessus d'autres pions de la même espèce, il peut passer par-dessus autant de pions qu'il le

souhaite et changer de direction autant de fois qu'il le souhaite. Cette action peut être exécutée avant, pendant ou après les actions des cartes « Wildlife ».

#### ECHANGER DES POINTS DE NOURRITURE

En **reculant** son marqueur de score **d'une case** sur l'échelle des scores, un joueur obtient **3 points de Nourriture** de la réserve. Cette action n'est toutefois autorisée que lorsqu'un joueur **ne peut pas payer** la carte « Wildlife » qu'il vient d'acheter aux enchères. On peut reculer d'autant de cases que nécessaire - et même au-delà de la première case de l'échelle des scores - pour payer sa carte « Wildlife ».

En **remettant 3 points de Nourriture** dans la réserve, un joueur peut faire avancer son marqueur de score **d'une case** sur l'échelle des scores. Seul le joueur actif peut exécuter cette action.

#### ACTIONS DES CARTES « CAPACITE »

Le joueur qui possède une ou plusieurs cartes « Capacité » peut utiliser les actions des cartes « Capacité » comme il le souhaite à n'importe quel moment de son tour de jeu. Seule exception : la carte « Défense » [Verteidigung] qui ne peut être jouée que pendant le tour de jeu d'un joueur adverse. Un joueur qui acquiert une carte « Capacité » suite à l'achat aux enchères d'une carte « Wildlife » avec une flèche devra attendre son propre tour de jeu avant de pouvoir mettre en oeuvre cette nouvelle capacité (Exception : carte « Défense »).

#### PIOCHER DES CARTES « WILDLIFE »

Toutes les cartes « Wildlife » jouées sont défaussées. A la fin de son tour de jeu, le joueur actif pioche de nouvelles cartes « Wildlife » afin d'avoir de nouveau 10 cartes en main. **Lorsque la pioche est épuisée**, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées et empilées face cachée pour constituer la nouvelle pioche.

#### DECOMPTES DES POINTS

**1. Toutes les cases d'un territoire sont occupées (Décompte d'un territoire)**

Dès qu'un joueur place un de ses pions sur la **dernière case** libre d'un territoire donné, il reçoit **de 3 à 5 points de victoire** et **avance son marqueur de score** d'autant sur l'échelle des scores. Le nombre de points de victoire obtenu lors de ce décompte est indiqué par la case d'où a été pris le **marqueur de territoire** utilisé. Afin d'indiquer que le décompte de ce territoire a été effectué, un **marqueur de territoire** est placé sur ce territoire. Les marqueurs de territoire sont retirés de **l'échelle des territoires de gauche à droite**. Un territoire ne peut être décompté **qu'une seule fois**. Lorsque des pions quittent un territoire qui était complètement occupé, le marqueur de territoire reste sur le territoire (signe que le territoire a déjà été décompté).

#### 2. Décompte général

Dès qu'un marqueur de territoire utilisé pour un décompte de territoire laisse apparaître une **case « décompte »** sur **l'échelle des territoires** (ce sont les cases mauves 4, 8 et 11) et que le joueur actif a effectué **toutes** les actions de son tour de jeu, on procède à un décompte général, qui prend en compte **tous les territoires**, les **plus grandes colonies**, **l'adaptation aux territoires**, les **capacités** des espèces et les **jetons « Nourriture »**. **L'échelle des décompte** indique dans quel ordre on procède. On décompte tout d'abord les territoires dans l'ordre suivant : Savane, Montagne, Steppe, Désert, Lac et Forêt. Ensuite on décomptes les **colonies**, **l'adaptation**, les **capacités** des espèces et enfin les **jetons « Nourriture »**. Au fur et à mesure des décomptes, le marqueur de décomptes mauve est déplacé de case en case sur l'échelle des décomptes. Une fois que tous les décomptes ont été effectués, le marqueur est replacé sur la première case de l'échelle.

**Attention : pour chaque type de terrain, on décompte toujours séparément le petit et le grand territoire.**

#### Décompte des territoires :

Si les pions d'un joueur sont **les seuls** à être présents sur un territoire donné et si **toutes** les cases de ce territoire sont occupées (= **grand monopole**), il obtient **5 points de victoire**.

Si les pions d'un joueur sont **les seuls** à être présents sur un territoire et si **toutes** les cases de ce territoire **ne sont pas occupées** (= **petit monopole**), il obtient **4 points de victoire**.

Le joueur qui, par le nombre de ses pions, est en première position sur un territoire, sans toutefois y avoir de monopole, obtient **3 points de**

### **victoire.**

Le joueur qui, par le nombre de ses pions, est en deuxième position sur un territoire donné obtient **2 points de victoire**.

Le joueur qui, par le nombre de ses pions, est en troisième position sur un territoire donné obtient **1 point de victoire**.

Si **plusieurs** joueurs ont le **même nombre** de pions sur un même territoire, il reçoivent les points du rang juste en dessous. **Exemple** : si plusieurs joueurs sont en première position, ils obtiennent les points de la deuxième position, si plusieurs joueurs occupent la deuxième position, ils obtiennent les points de la troisième position et si plusieurs joueurs occupent la troisième position, ils ne reçoivent aucun point.

### **Décompte des colonies**

Les pions d'une même espèce, placés sur des cases **horizontalement** ou **verticalement** (mais **pas** en diagonal) adjacentes, forment une **colonie**. Une colonie peut s'étendre sur plusieurs territoires différents. Dans l'exemple suivant, Orange a une colonie de 4 pions, Vert clair a une colonie de 3 pions et Gris a deux colonies d'un pion chacune.

La plus grande colonie rapporte	<b>10 points de victoire</b>
La deuxième colonie rapporte	<b>7 points de victoire</b>
La troisième colonie rapporte	<b>5 points de victoire</b>
La quatrième colonie rapporte	<b>3 points de victoire</b>
La cinquième colonie rapporte	<b>1 point de victoire</b>

Lorsque plusieurs joueurs ont des colonies de taille équivalente, ils reçoivent les points du rang juste en dessous. **Exemple** : si plusieurs joueurs ont la colonie la plus importante, ils obtiennent les points de la deuxième colonie (= 7 points), si plusieurs joueurs ont la deuxième colonie la plus importante, ils obtiennent les points de la troisième colonie (= 5 points), etc.

Un joueur peut décompter plusieurs de ses colonies. Si un joueur possède deux colonies de même taille, il ne se fait pas concurrence à lui-même. Les deux colonies lui rapportent le nombre maximum de points chacune. Ce n'est que lorsque plusieurs joueurs ont le même nombre de pions dans une colonie qu'ils obtiennent les points du rang juste en dessous. **Voir à ce propos l'exemple de décompte des points à la fin de cette règle.**

### **Décompte des jetons « Adaptation » de chaque espèce**

Le joueur qui possède le plus grand nombre de jetons « Adaptation » sur le tableau de son espèce - en comptant ceux qui ont éventuellement été recouverts par d'autres jetons « Adaptation » au cours de la partie - obtient **4 points de victoire**, le second obtient **2 points de victoire**.

En cas d'**égalité** pour la première place, chaque joueur obtient **2 points de victoire**. En cas d'égalité pour la deuxième place, les joueurs ne reçoivent **aucun point**.

### **Décompte des cartes « Capacités » de chaque espèce**

Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes « Capacités » obtient **4 points de victoire**, le deuxième obtient **2 points de victoire**.

En cas d'**égalité** pour la première place, chaque joueur obtient **2 points de victoire**. En cas d'égalité pour la deuxième place, les joueurs ne reçoivent **aucun point**.

### **Décompte des jetons « Nourriture »**

Le joueur qui possède le plus de points de « Nourriture » obtient **4 points de victoire**, le deuxième obtient **2 points de victoire**. En cas d'**égalité** pour la première place, chaque joueur obtient **2 points de victoire**. En cas d'égalité pour la deuxième place, les joueurs ne reçoivent **aucun point**.

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine dans l'un des deux cas suivants :

lorsque le onzième (et dernier) marqueur de territoires est retiré de l'échelle des territoires et placé sur le plateau de jeu, *ou bien*

lorsqu'un joueur place sur le plateau de jeu le **dernier** pion de sa réserve.

Dans les deux cas, on ne procède au décompte général des points qu'une fois que le joueur actif a exécuté la **dernière** action de son tour de jeu. Ensuite, la partie est terminée. Le joueur qui a le plus de points de victoire sur l'échelle des scores gagne la partie. Les jetons « Nourriture » qui n'auraient pas été transformés en points de victoire au cours de la partie ne peuvent plus l'être.

## **REGLES POUR DEUX JOUEURS**

On retire une carte de chaque type de « Capacité » : une carte « Nourriture », une carte « Intelligence », une carte « Mobilité », une

carte « Défense ». Les joueurs sont autorisés à posséder plusieurs cartes d'une même capacité.

Même à deux, il faut vendre aux enchères au moins une des trois cartes « Wildlife » que l'on a jouées. L'adversaire ne paie à chaque fois que la mise de départ, soit 3 points de « Nourriture »!

Fin de la partie : lorsqu'un joueur a placé tous ses pions sur le plateau de jeu, la partie se termine par un décompte général des points. Le nombre de décomptes généraux qui ont eu lieu durant la partie n'a aucune incidence sur la fin de partie.

### VARIANTES

**Cartes « Capacité »** : on a le droit de posséder plusieurs cartes d'une même capacité! Au début de la partie, chaque joueur reçoit 9 cartes « Wildlife » quelconques et 1 carte « Wildlife » avec un flèche. Ainsi, chaque joueur peut dès le premier tour acquérir la carte « Capacité » de son choix.

**Enchères** : pour toute carte « Terrain » **achetée aux enchères**, on peut immédiatement placer un pion de sa réserve sur la case du plateau de jeu correspondant à la carte achetée, à condition de ne posséder que la capacité « Déplacement » sur ce type de terrain. (Cela devrait rendre la phase d'enchères plus vivante !)

**Tableaux des espèces / Premier joueur** : les joueurs reçoivent en début de partie 12 points de nourriture. Les tableaux des espèces sont ensuite mis aux enchères. Le joueur qui offre le plus de points de nourriture choisit le tableau de l'espèce qu'il souhaite. Ensuite, les joueurs refont un tour d'enchères pour savoir lequel d'entre eux sera le deuxième joueur à choisir son tableau parmi les espèces restantes. Lorsque tous les joueurs ont un tableau, ils s'assoient autour de la table dans l'ordre d'âge de leurs espèces respectives. Le joueur qui possède l'espèce la plus ancienne est le premier joueur, ensuite vient le joueur avec la deuxième espèce la plus ancienne, etc.

**Changement de premier joueur** : après chaque **tour de table complet** (lorsque tous les joueurs ont joué), le premier joueur peut changer. Le

nouveau premier joueur est toujours le joueur qui est le dernier sur l'échelle des scores. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, le premier joueur sera celui qui est le plus proche du premier joueur du tour précédent. Le premier joueur est identifié par le marqueur de décompte qu'il pose devant lui. Pendant un décompte, le marqueur est provisoirement replacé sur l'échelle des décomptes. Ensuite vient le tour du joueur assis à la gauche du premier joueur. Les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre.

### EXEMPLE DU TOUR DE JEU DU JOUEUR ORANGE (HOMME)

Le joueur possède une carte « Capacité » d'« Intelligence » et peut de ce fait jouer 4 cartes « Wildlife » pendant son tour de jeu.

Orange exécute les actions suivantes :

1. Adaptation Forêt - passage de « Déplacement » à « Reproduction ».
2. Il place deux nouveaux pions sur le territoire «Forêt ».
3. « Déplacement » : le pion en bas à droite se déplace jusque dans la forêt.
4. Orange occupe ainsi la dernière case libre du territoire « Forêt ». Il prend un marqueur de territoires et le place sur la forêt et avance son marqueur de score de 3 à 5 cases selon le cas.
5. Il procède à la vente de sa dernière carte « Wildlife » avec une « Roue ».

### EXEMPLE DE DECOMPTE GENERAL

<i>Territoires /</i>	<i>Points par joueur</i>			
	Orange	Vert	Bleu	Marron
<i>Colonies</i>				
<i>Eau - Grand</i>	-	-	4	-
<i>Eau - Petit</i>	-	-	-	-
<i>Steppe - Grand</i>	2	3	-	-
<i>Steppe - Petit</i>	3	1	-	1
<i>Savane - Grand</i>	3	2	-	-
<i>Savane - Petit</i>	3	1	-	1
<i>Forêt - Grand</i>	2	2	2	-
<i>Forêt - Petit</i>	1	3	1	-



<i>Territoires /</i>	<i>Points par joueur</i>			
	Orange	Vert	Bleu	Marron
<i>Colonies</i>				
<i>Montagne - Grand</i>	-	2	-	3
<i>Montagne -Petit</i>	-	-	-	4
<i>Désert - Grand</i>	-	-	4	-
<i>Désert - Petit</i>	-	-	2	3
<i>La plus grande colonie</i>	-	7	7	-
<i>Deuxième colonie</i>	-	-	-	-
<i>Troisième colonie</i>	3+3	-	-	5
<i>Quatrième colonie</i>	-	-	-	-
<i>Cinquième colonie</i>	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	20	21	20	17

<i>Points de victoire</i>	<i>Monopoles</i>	<i>1ère place</i>	<i>2ème place</i>	<i>3ème place</i>	<i>4ème place</i>	<i>5ème place</i>
Territoires	5 ou 4	3	2	1	-	-
Colonies	-	10	7	5	3	1

Explications:

- **Eau - Grand territoire** : Bleu est seul sur ce territoire et possède ainsi un petit monopole (= 4 points de victoire)

**Steppe -Petit territoire** : Vert et Marron sont tous les deux en deuxième position, ils obtiennent donc les points réservés à la troisième place.

**Savane - Grand territoire** : Marron et Bleu sont tous les deux en troisième position. Ils obtiennent donc les points de la 4ème place, c'est-à-dire aucun.

**Forêt - Grand territoire** : Orange, vert et Bleu sont tous deux en première position, ils obtiennent donc les points de la deuxième place.

**Colonies** : Bleu et vert ont tous les deux la plus grande colonie avec 11 pions contigus, ils descendent donc d'un niveau et obtiennent les points de la seconde place. Marron possède la troisième plus grande colonie avec 9 pions. Orange occupe seul la quatrième place avec 2 colonies. Il obtient 3 points pour chacune de ses deux colonies. La cinquième plus grande colonie est ainsi éliminée du décompte. Si un autre joueur avait

partagé la quatrième place, les trois colonies concernées n'auraient rapporté à leurs propriétaires respectifs qu'un seul point de victoire.

© Wolfgang Kramer / Clementoni 2002  
 Traduit pour la boutique Philibert  
 par Philippe Guilbert [guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr)

Questions ou remarques : [jeux@philibertnet.com](mailto:jeux@philibertnet.com)



[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

## RESUME DES REGLES

**Nombre total de pions par joueur** : 2 et 3 joueurs : 30 pions, 4 joueurs : 25 pions, 5 joueurs : 21 pions, 6 joueurs : 18 pions.

**10 cartes « Wildlife »** et **8 points de nourriture** par joueur.

**Premier joueur** : propriétaire de l'espèce historiquement la plus ancienne (voir sur les tableaux des espèces).

**Placement initial** : à deux joueurs placement de 12 pions par joueur sur le plateau de jeu, à 3 joueurs 8 pions, à 4 joueurs 5 pions, à 5 joueurs 4 pions, à 6 joueurs 3 pions.

**Territoires** : maximum de 2 pions par petit territoire, maximum de 4 pions par grand territoire.

### Actions par joueur (ordre des actions au choix)

1. jouer **trois cartes « Wildlife »** de sa main, en vendre au moins une aux enchères
2. **Cartes « Capacités »** : exécuter l'action décrite sur les cartes
3. **Déplacement** : déplacer un de ses pions en jeu
4. **Jeton de nourriture** : échanger 3 points de nourriture contre un point de victoire sur l'échelle des scores.

**Déplacement** : déplacer un pion d'une case. Un pion peut passer par-dessus des pions de son espèce (même couleur).

**Vendre/acheter aux enchères des cartes « Wildlife »** : si un joueur ne dispose pas des points de nourriture misés pour acheter sa carte, il peut exceptionnellement reculer son marqueur de score d'autant de cases que nécessaire. Reculer d'une case rapporte 3 points de nourriture.

**Décompte d'un territoire** (petit décompte) : dernière case occupée sur un territoire donné : de 3 à 5 points de victoire.

**Décompte général** (grand décompte) : lorsqu'une case décompte est découverte sur l'échelle des territoires et en fin de partie. Suivre l'ordre des décomptes sur l'échelle des décomptes. En cas d'égalité de plusieurs joueurs, prendre les points de victoire du rang juste en dessous.

**Les cartes « Wildlife »** présentent les symboles suivants :

**Terrain.** Sur le terrain indiqué par la carte, on effectue une des actions autorisées par le tableau de son espèce :

aucune action [Keine Aktion]: vendre la carte aux enchères

« Déplacement » [**Wandern**] : déplacer un de ses pions dans cette région

« Reproduction » [**Expandieren**]: placer un des pions de sa réserve sur le territoire en question

« Attaque » [**Attackieren**] : placer un des pions de sa réserve sur la territoire en question : sur une case libre s'il en reste, sinon retirer un pion adverse et le remplacer par son propre pion. Le pion éliminé est retiré du jeu.

**Roue.** Choisir le jeton « Adaptation » de son choix.

**Flèche.** Choisir une carte « Capacité ». Si la carte souhaitée n'est plus disponible, la prendre au joueur qui a le plus de points de victoire sur l'échelle des scores.

**Eclair.** C'est un joker. Choisir l'une des actions décrites ci-dessus.

**Texte.** Exécuter l'action décrite sur la carte.

**Fin de la partie.** Lorsque le dernier marqueur de territoire, ou bien le dernier pion de l'un des joueurs a été joué.

### Points de victoire.

<i>Points de victoire</i>	<i>Monopole</i>	<i>1ère place</i>	<i>2ème place</i>	<i>3ème place</i>	<i>4ème place</i>	<i>5ème place</i>
Territoires	5 ou 4	3	2	1	-	-
Colonies	-	10	7	5	3	1
Jetons « Adaptation »	-	4	2	-	-	-
Cartes « Capacités »	-	4	2	-	-	-
Points de nourriture	-	4	2	-	-	-

## TEXTE DES CARTES

### „Wildlife“

WILDLIF	WILDLIFE	WILDLIFE
<p><b>EPIDEMIE</b> <b>[SEUCHE]</b></p> <p>Un virus circule.</p> <p><b>Tous les joueurs</b> - sauf vous - <b>doivent retirer</b> du plateau de jeu <b>un</b> de leurs pions. Votre voisin de gauche commence, les autres joueurs suivent. Les pions retirés sont éliminés du jeu.</p>	<p><b>FAMINE</b> <b>[HUNGERSNOT]</b></p> <p>Une sécheresse prolongée provoque une famine.</p> <p><b>Tous les joueurs</b> - sauf vous - doivent remettre <b>5 points de Nourriture</b> dans la réserve.</p> <p>Le joueur qui ne dispose pas suffisamment de points de nourriture, doit reculer son marqueur de points sur l'échelle des scores d'autant de cases qu'il lui manque de points de nourriture.</p>	<p><b>SOURCE DE NOURRITURE</b> <b>[NAHRUNGSQUELLE]</b></p> <p>Vous obtenez <b>7 Points de Nourriture (PN)</b>. Le ou les joueurs en dernière position sur l'échelle des scores reçoivent <b>3 PN</b>.. Si vous êtes vous-même le dernier, vous recevez <b>10 PN</b>.. Dans une partie à deux joueurs, vous obtenez seul les <b>7 PN</b>..</p>

## TEXTE DES CARTES « CAPACITE »

<p><b>WILDLIFE</b> <b>CAPACITE</b></p> <p><b>NOURRITURE</b> <b>[NAHRUNG]</b></p> <p>Vous avez un don particulier pour trouver de la nourriture.</p> <p><b>Avancez votre marqueur de points de 2 cases sur l'échelle des scores</b> à chacun de vos tours de jeu.</p>	<p><b>WILDLIFE</b> <b>CAPACITE</b></p> <p><b>DEFENSE</b> <b>[VERTEIDIGUNG]</b></p> <p><b>Vous avez de bons réflexes et réussissez à contrer les attaques adverses.</b></p> <p><b>Pendant le tour de jeu d'un joueur adverse, vous pouvez contrer</b> <b>1 attaque</b> ou <b>1 interversion</b> (Cf. Carte „Mobilité“). Cette carte annule l'attaque de votre adversaire.</p>	<p><b>WILDLIFE</b> <b>CAPACITE</b></p> <p><b>ATTAQUE</b> <b>[ANGRIFF]</b></p> <p><b>Placez un de vos pions</b> sur la case d'un territoire sur lequel vous pouvez <b>attaquer</b>.</p> <p>Si cette case est occupée par un pion adverse, retirez ce pion - il est éliminé du jeu. Cette action est possible, même si le territoire n'est pas complètement occupé. Une carte „Défense“ protège le pion adverse de votre attaque.</p>
--	--	---

<p><b>WILDLIFE</b> <b>CAPACITE</b></p> <p><b>INTELLIGENCE</b> <b>[INTELLIGENZ]</b></p> <p>Vous avez développé votre intelligence.</p> <p>A chacun de vos tours de jeu, vous pouvez <b>jouer une carte „Wildlife“ supplémentaire</b>,</p>	<p><b>WILDLIFE</b> <b>CAPACITE</b></p> <p><b>MOBILITE</b> <b>[MOBILITÄT]</b></p> <p>Vous êtes très mobile.</p> <p><b>Retirez un de vos pions</b> du plateau de jeu et placez-le sur une autre case. Si cette case est occupée par un pion adverse, intervertissez les deux pions. Seul votre pion doit être adapté au terrain de la nouvelle case (au moins „Déplacement“).</p>
--	---