

→ Action D

Prenez la carte affectée à la lettre D et ajoutez-la face visible à la pile de défausse. Puis déplacez le marqueur violet correspondant au type d'animal figurant sur cette carte d'une case vers le haut sur la piste Animal. Vous (et seulement vous !) scorez immédiatement 1 point de victoire par animal de ce type que vous possédez. Les grandes tuiles Animal rapportent 2 points.

Exemple : Lena joue une carte représentant un Dodo. Elle déplace le marqueur violet de la piste Dodo d'une case vers le haut. Puisqu'elle possède la grande tuile Dodo ainsi qu'une petite tuile Dodo, elle score 3 points. Tous les autres joueurs détenant des tuiles Dodo ne reçoivent pas de points.



Notes :

- Suivant les cartes figurant dans votre étui, il est possible que vous puissiez aussi déplacer des marqueurs pendant les phases Action B ou C, ou même déplacer le même marqueur plusieurs fois. A chaque fois que vous déplacez un marqueur, scorez les points comme indiqué ci-dessus.
- Dès qu'un marqueur a été déplacé dans la plus haute case de sa piste (la case 5), vous ne pouvez plus le déplacer avec cette action mais vous continuez de scorer normalement les points de victoire correspondants.

FIN DU JEU

Au cours du jeu, les marqueurs violets sont déplacés de plus en plus haut sur les pistes Animal. Les valeurs (0-5) figurant dans les zones occupées par les 5 marqueurs ne déterminent pas seulement les *multiplicateurs de score* des tuiles Animal utilisés en fin de partie (voir plus loin), mais aussi la fin de partie elle-même. A la fin de chaque round, faites le total des 5 valeurs figurant dans les zones occupées par les 5 marqueurs Animal violets. Si cette somme est au moins égale à 7 (à 2 joueurs), à 9 (à 3 joueurs) ou à 11 (à 4 joueurs), le jeu est terminé.

Scoring final

En plus des points de victoire scorés pendant le jeu, chaque joueur reçoit maintenant les points supplémentaires suivants :

- 10 points de victoire pour chaque set complet de 5 tuiles Animal différentes (rappel : les grandes tuiles Animal comptent pour 2).
- Pour chaque tuile Animal détenue, le joueur score un nombre de points de victoire égal au *multiplicateur de score* (c.-à-d la valeur de la zone occupée par le marqueur violet de ce type d'animal).
- 1 point de victoire par lot de 2 ressources restantes.

Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur avec le plus de ressources restantes. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple : En fin de partie, Karen possède les tuiles Animal et les ressources représentées ci-contre. Elle reçoit 57 points de victoire supplémentaires :

- Pour ses 2 sets complets de 5 types d'animal : **20 PV**
- Pour ses tuiles Animal (2 x 3 + 2 x 2 + 3 x 4 + 2 x 2 + 2 x 5 points) : **36 PV**
- Pour ses 3 ressources restantes : **1 PV**



5

Action D

Défaussez la carte affectée à D et déplacez d'une case vers le haut le marqueur violet correspondant à l'animal figurant sur la carte ; scorez 1 PV par animal de ce type que vous possédez

Note : les valeurs des zones occupées par les marqueurs violets n'ont aucune incidence sur le scoring en cours de partie. Vous ne scorez qu'un seul PV par animal, quelle que soit la zone d'arrivée du marqueur violet.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque, à la fin d'un round, la valeur totale des zones occupées par les 5 marqueurs violets est d'au moins :

- 7 (à 2 joueurs)
- 9 (à 3 joueurs)
- 11 (à 4 joueurs)

Scoring final

Les joueurs scorent maintenant :

- 10 PV par set complet de 5 animaux
- ? PV par animal
- 1 PV pour 2 ressources

Le joueur détenant le plus de PV l'emporte



La fiche Résumé

... fournit un résumé des actions A à D dans son coin supérieur gauche et un résumé du scoring final dans son coin inférieur droit. Elle fournit aussi une explication détaillée de chacune des fonctions spéciales des cartes. Tous les symboles, cases Paysage, couleurs de ressource ou animaux figurant sur la fiche Résumé ne sont que des *exemples* des différents types de fonction spéciale : les cartes elles-mêmes présentent toutes les possibilités. L'iconographie est toujours la même : dans la plupart des cas, les joueurs peuvent obtenir une ressource supplémentaire de la réserve générale ou des points de victoire ou le droit de déplacer un marqueur violet, etc.

Les fonctions spéciales

... modifient en général les règles normales ou améliorent l'effet d'une action. Dès qu'une fonction spéciale est recouverte par une autre carte, son effet est perdu, avec 2 exceptions : si vous avez reçu un nouvel explorateur de la réserve générale, vous pouvez le conserver même après que la carte correspondante a été recouverte. De même, l'effet d'une carte qui vous procure un slot supplémentaire n'est pas perdu lorsque la fonction spéciale de cette carte est recouverte. Vous êtes autorisé à combiner les effets de plusieurs fonctions spéciales. La règle de base est que vous pouvez utiliser ces effets, mais n'y êtes pas obligé.

Exemple : Peter possède les 3 cartes ci-contre visibles dans son étui. Pendant l'action C, s'il choisit de placer 1 explorateur dans une case Paysage verte avec une corde, il score 3 + 3 = 6 points de victoire tout en recevant 1 ressource de son choix de la réserve générale.



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur précieuse contribution, en particulier Frieder Benzing, Jonathan Feld, Susanne Feld, Benjamin Fleck, Isabell Kohler, Marco Kohler, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Afra Neumann, Michael Schmitt, Aiko Schumann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann, l'Offenburger-Spiele-Freunden et les groupes de Bad Aibling, Grassau, Reutte et Siegsdorf.

Vous avez des commentaires, des critiques ou des questions sur ce jeu ? Ecrivez-nous :

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau | Allemagne
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2013 Stefan Feld
© 2014 Ravensburger Spielverlag



231764

6



INTRODUCTION

Explorez Explorez la mystérieuse île de La Isla et chassez des animaux que l'on pensait éteints depuis très longtemps : le gentil dodo, le vigilant fossa géant, l'insaisissable crapaud doré, l'habile pika sarde et le gracieux papillon hibou. Placez vos explorateurs dans différents endroits de l'île afin d'encercler le plus grand nombre possible d'animaux de valeur. Jouez vos cartes pour déclencher leurs fonctions spéciales, recevez des ressources clés et scorez des points de victoire pour les animaux collectés. Si vous jouez correctement vos cartes, vous pouvez prendre le dessus !

Le joueur détenant le plus de points de victoire en fin de partie l'emporte.

MATERIEL



Si vous lisez ces règles pour la première fois, ignorez le texte dans la colonne de droite de chaque page. Ces règles sont un résumé destiné à vous familiariser rapidement avec le jeu.

1

Utilisez vos explorateurs pour trouver le plus d'animaux possible

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte

INSTALLATION DE JEU

Lorsque vous jouez pour la 1^{ère} fois, retirez soigneusement toutes les pièces cartonnées de leurs cadres. Pliez et attachez les étuis de façon à ce que les résumés du jeu A-D soient visibles au bas du verso de chaque étui (voir dessin page 1).

Important ! Il y a 1 tuile supplémentaire pour chaque type d'animal (c.-à-d. 5 petites tuiles Animal supplémentaires). Elles ne sont pas utiles pour jouer et ne sont incluses que comme tuiles de remplacement !

Construisez l'île au centre de la table. Ajoutez aléatoirement les 10 pièces en forme de dent autour du connecteur central, de façon à obtenir une grande île (La Isla) à 10 côtés.

Note : il y a plus de 100 possibilités pour constituer La Isla !

Prenez 7 tuiles Animal de chaque type et distribuez-les aléatoirement dans les 35 régions de jungle (vert foncé) de l'île. Les valeurs 2, 3 et 4 imprimées dans les régions doivent rester visibles (voir dessin).

Placez le plateau (comportant la piste de points de victoire et les 5 pistes Animal) à côté de l'île.

Placez 1 marqueur violet dans la case de départ située au pied de chaque piste Animal.

Donnez à chaque joueur :

- 1 étui de la couleur de son choix, qu'il place devant lui,
- 6 explorateurs de la même couleur. Placez l'un d'eux dans la case 0/50 de la piste des points de victoire et les 5 autres sous la lettre C de son étui.
- Placez les explorateurs restants (2 par couleur) dans une réserve générale à côté de l'île. Ils n'entreront en jeu que via les cartes correspondantes.
- 5 ressources (1 par couleur) placées sous la lettre C de son étui.
- 1 grande tuile Animal (attribuée aléatoirement), placée à côté de son étui (clairement visible de tous).

A moins de 4 joueurs, remettez le matériel inutilisé (grandes tuiles Animal, étuis et explorateurs) dans la boîte.

Placez les ressources restantes à côté de l'île comme réserve générale.

Triez les 180 cartes par valeur : il y a 120 cartes de valeur 1 et 60 de valeur 2 (ces valeurs figurent en bas et au centre de chaque carte). Pour une 1^{ère} partie, ne jouez qu'avec les cartes de valeur 1 et remettez les cartes de valeur 2 dans la boîte. (Après plusieurs parties, utilisez les 180 cartes pour rendre le jeu plus intéressant.)

Mélangez les 120 (ou 180) cartes et empilez-les face cachée en plusieurs piles de pioche à côté de l'île.

Donnez la carte 1^{er} joueur au joueur le plus âgé.



Construisez l'île au centre de la table. Placez les 35 tuiles Animal (7 de chaque couleur) sur l'île

Donnez à chaque joueur :

- 1 étui
- 6 explorateurs (placez-en 1 dans la case 0/50 comme indicateur de points de victoire)
- 5 ressources (1 de chaque couleur)
- 1 grande tuile Animal

Placez les explorateurs et les ressources restantes dans une réserve générale à côté de l'île

Mélangez et empilez les 120 (ou 180) cartes face cachée en plusieurs pioches

Le joueur le plus âgé commence

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs rounds. Chaque round se compose d'une phase Carte suivie de 4 phases Action (A, B, C et D). A la fin de chaque round, donnez la carte 1^{er} joueur au joueur suivant en sens horaire et commencez un nouveau round (en commençant par la phase Carte, suivie des phases Action A-D), etc., jusqu'à ce que le jeu se termine.

Phase Carte

Pendant cette phase, chaque joueur pioche 3 cartes des piles de pioche face cachée de son choix et les ajoute à sa main. Chaque carte a 3 usages possibles :

- Effectuer une action spéciale (haut)
- Recevoir une ressource (en bas à gauche)
- Avancer un marqueur (en bas à droite)



Placez ces cartes face cachée sous votre étui, de façon à ce qu'exactement une carte soit affectée à chacune des 3 lettres A, B et D. Ceci indique quelle carte vous utiliserez pour effectuer une action spéciale (la carte sous le A), quelle carte vous utiliserez pour recevoir une nouvelle ressource (la carte sous le B) et quelle carte vous utiliserez pour avancer un marqueur (la carte sous le D).

Dès que chaque joueur a affecté ses 3 cartes, la phase Action commence.

Phases Action A > B > C > D

Les joueurs effectuent d'abord l'action A. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur action A, ils continuent avec l'action B, suivie de l'action C puis de l'action D. Les phases Action A, B et D peuvent être effectuées simultanément par tous les joueurs, mais la phase Action C doit être jouée en sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur.

→ Action A

Prenez la carte que vous avez affectée à la lettre A et ajoutez-la face visible à votre étui, en ne laissant apparaître que la moitié supérieure de la carte (c.-à-d. sa fonction spéciale). A partir de maintenant, vous pourrez continuer à utiliser cette fonction spéciale, même aux rounds suivants.

Tant qu'il vous reste un slot libre dans votre étui (c.-à-d. pendant les 3 premiers rounds), vous pouvez remplir un slot vide avec la carte que vous avez choisie. A partir du 4^e round, vous devrez choisir de recouvrir une carte de votre étui, perdant ainsi la possibilité d'utiliser la fonction spéciale de la carte recouverte. Note : vous pouvez recouvrir plusieurs fois la carte d'un même slot.

Note : il est strictement interdit d'avoir plusieurs fonctions spéciales identiques visibles dans plus d'un slot de son étui. Des fonctions similaires sont cependant autorisées et sont souvent très utiles.



DEROULEMENT

Chaque round se compose d'une phase Carte, suivie des phases Action A, B, C et D

Phase Carte :

Chaque joueur pioche 3 cartes et les affecte aux lettres A, B et D de son étui

- A** : cette carte autorise une fonction spéciale
- B** : cette carte rapporte 1 ressource
- D** : cette carte avance le marqueur Animal correspondant

Tous les joueurs effectuent leur action A d'abord, puis la B, etc.

L'action C doit être effectuée en sens horaire

Action A :

Ajoutez la carte affectée à A à votre étui

Sa fonction spéciale peut désormais être utilisée

Davantage de détails sur les fonctions spéciales des cartes figurent sur la fiche Résumé ainsi qu'en dernière page de ces règles.

→ Action B

Prenez la carte que vous avez affectée à la lettre B et ajoutez-la face visible à la pile de défausse située à côté des piles de pioche. Puis prenez de la réserve générale 1 ressource du type représenté sur la carte et ajoutez-la à votre réserve personnelle.

Note : la réserve générale de ressources est supposée illimitée. En cas de rupture de stock, utilisez autre chose en remplacement temporaire.



Le joueur reçoit 1 ressource grise

→ Action C (action principale)

En sens horaire et en commençant par le 1^{er} joueur, placez 1 de vos explorateurs sur l'île. En début de partie, prenez l'explorateur dans votre réserve personnelle ; une fois votre réserve épuisée (c.-à-d. après le 5^{ème} round), choisissez 1 de vos explorateurs déjà placés et placez-le ailleurs sur l'île.

Placez les explorateurs au centre des cases Paysage colorées, de façon à laisser visible le symbole associé à la case (tente, chapeau, corde, bouteille et sac à dos).

Placer 1 explorateur coûte 2 ressources de la même couleur que la case où l'explorateur est placé.

Exemple : Anna place son explorateur dans une case Désert. Elle remet 2 ressources jaunes dans la réserve générale.



Note : si vous ne pouvez/voulez pas placer d'explorateur, vous pouvez à la place prendre 1 ressource de votre choix dans la réserve générale.

Tuiles Animal

Dès que vous avez placé vos explorateurs dans toutes les cases Paysage entourant une région de jungle, recevez la tuile Animal de cette case, ainsi que des points de victoire. Placez d'abord la tuile Animal à côté de votre étui de façon à ce qu'elle soit bien visible. Puis scorez le nombre de points de victoire figurant dans cette région de jungle (2, 3 ou 4) en déplaçant votre indicateur de points de victoire du nombre de cases correspondant sur la piste de points de victoire.

Il est possible de revendiquer simultanément plus d'une tuile Animal en entourant plusieurs régions de jungle avec 1 seul explorateur.

Exemple : Paul place son explorateur dans la case de montagne grise. Ceci lui permet de revendiquer 2 tuiles Animal, le papillon hibou et le pika sarde, puisqu'il a entouré ces 2 régions de jungle avec 4 explorateurs. Il place les 2 tuiles Animal à côté de son étui et score 5 (2+3) points de victoire.

Notes :

- Des explorateurs de couleurs différentes peuvent occuper la même case, mais jamais plus d'un explorateur d'une même couleur.
- Le nombre de points de victoire accordés pour avoir entouré une région et avoir revendiqué un animal est toujours égal au nombre d'explorateurs nécessaires pour effectuer cet encerclement.
- Si vous entourez une case de jungle vide (c.-à-d. la tuile Animal a déjà été revendiquée), vous ne recevez rien.

Action B :

Défaussez la carte affectée à B et prenez la ressource correspondante de la réserve générale

Action C :

Dans l'ordre du tour placez 1 explorateur dans une case Paysage

Payez avec 2 ressources de la même couleur :

Case Désert =

Case Prairie =

Case Montagne =

Case Steppe =

Case Marais =

Si vous ne pouvez/voulez pas placer d'explorateur, prenez à la place 1 ressource

Dès que vous avez complètement entouré une région de jungle avec vos explorateurs, revendiquez la tuile Animal correspondante et recevez des points de victoire

