



Mise en place

- Chaque joueur tire au sort un tableau d'espèce et repère l'âge de la sienne (la plus **ancienne** : 1^{er} joueur),
- Chacun prend **10** cartes WildLife et **8** jetons de nourriture,
- Chacun prend un nombre de pions précis et en place certains sur le plateau :

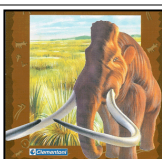
Nombre de joueurs	Nombre de pions	Placement initial <i>Petit territoire : max 2</i> <i>Grand territoire : max 4</i>
2	30	12
3	30	8
4	25	5
5	21	4
6	18	3

Déroulement de la partie

- A son tour, un joueur extrait **3** cartes WildLife de sa main et les place devant lui,
- Il peut, dans l'ordre de son choix, réaliser les actions suivantes :
 - ✓ Jouer l'**action** d'une carte (en vendre au moins une aux **enchères**), ou la **défausser**,
 - ✓ Exécuter l'action d'une carte **Capacité** détenue,
 - ✓ **Déplacer** un seul de ses pions d'une case ou par dessus les siens,
 - ✓ **Echanger** x jetons de nourriture contre le 1/3 de pts de victoire.

Précisions

- La capacité d'**Intelligence** n'oblige pas à jouer sa 4^{ème} carte en même temps que les 3 autres,
- **Enchère** : le joueur qui la remporte doit payer en jetons de nourriture (au besoin, il **échange** x pts de victoire contre 3 fois plus de jetons),



Mise en place

- Chaque joueur tire au sort un tableau d'espèce et repère l'âge de la sienne (la plus **ancienne** : 1^{er} joueur),
- Chacun prend **10** cartes WildLife et **8** jetons de nourriture,
- Chacun prend un nombre de pions précis et en place certains sur le plateau :

Nombre de joueurs	Nombre de pions	Placement initial <i>Petit territoire : max 2</i> <i>Grand territoire : max 4</i>
2	30	12
3	30	8
4	25	5
5	21	4
6	18	3

Déroulement de la partie

- A son tour, un joueur extrait **3** cartes WildLife de sa main et les place devant lui,
- Il peut, dans l'ordre de son choix, réaliser les actions suivantes :
 - ✓ Jouer l'**action** d'une carte (en vendre au moins une aux **enchères**), ou la **défausser**,
 - ✓ Exécuter l'action d'une carte **Capacité** détenue,
 - ✓ **Déplacer** un seul de ses pions d'une case ou par dessus les siens,
 - ✓ **Echanger** x jetons de nourriture contre le 1/3 de pts de victoire.

Précisions

- La capacité d'**intelligence** n'oblige pas à jouer sa 4^{ème} carte en même temps que les 3 autres,
- **Enchère** : le joueur qui la remporte doit payer en jetons de nourriture (au besoin, il **échange** x pts de victoire contre 3 fois plus de jetons),

• Cartes WildLife :

Carte	Effet
Terrain	✓ Déplacement : déplacer un de ses pions dans un territoire de ce type de terrain
	✓ Reproduction : placer un pion de sa réserve dans un territoire de ce type de terrain
	✓ Attaque : si toutes les cases d'un territoire de ce type de terrain sont occupées, remplacer un pion adverse (éliminé) par l'un de sa réserve
Roue	Prendre un jeton Adaptation et le placer sur son tableau
Flèche	Prendre une carte Capacité de son choix (<i>si elle est indisponible, la prendre chez le joueur le mieux classé</i>).
Eclair	Faire une action au choix parmi les précédentes
Texte	Exécuter le texte de la carte

Décomptes

- **Petit décompte** (complétude d'un territoire) : de **3 à 5** pts de victoire pour le joueur et placer le marqueur sur le territoire,
- **Grand décompte** (case violette) :

Examen	Monopole	1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} , 5 ^{ème}
Territoires	5 (complet) ou 4 (partiel)	3, 2, 1
Colonies		10, 7, 5, 3, 1
Adaptations		4, 2
Capacités		4, 2
Jetons de nourriture		4, 2

En cas d'**égalité**, prendre les pts du **rang du dessous** (*exception : un joueur ne se fait pas concurrence à lui-même et il marque tous les pts*).

Fin de la partie

- Le **dernier** marqueur de territoire est posé sur le plateau,
- **ou** un joueur n'a **plus de pion** dans sa réserve.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002

• Cartes WildLife :

Carte	Effet
Terrain	✓ Déplacement : déplacer un de ses pions dans un territoire de ce type de terrain
	✓ Reproduction : placer un pion de sa réserve dans un territoire de ce type de terrain
	✓ Attaque : si toutes les cases d'un territoire de ce type de terrain sont occupées, remplacer un pion adverse (éliminé) par l'un de sa réserve
Roue	Prendre un jeton Adaptation et le placer sur son tableau
Flèche	Prendre une carte Capacité de son choix (<i>si elle est indisponible, la prendre chez le joueur le mieux classé</i>).
Eclair	Faire une action au choix parmi les précédentes
Texte	Exécuter le texte de la carte

Décomptes

- **Petit décompte** (complétude d'un territoire) : de **3 à 5** pts de victoire pour le joueur et placer le marqueur sur le territoire,
- **Grand décompte** (case violette) :

Examen	Monopole	1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} , 5 ^{ème}
Territoires	5 (complet) ou 4 (partiel)	3, 2, 1
Colonies		10, 7, 5, 3, 1
Adaptations		4, 2
Capacités		4, 2
Jetons de nourriture		4, 2

En cas d'**égalité**, prendre les pts du **rang du dessous** (*exception : un joueur ne se fait pas concurrence à lui-même et il marque tous les pts*).

Fin de la partie

- Le **dernier** marqueur de territoire est posé sur le plateau,
- **ou** un joueur n'a **plus de pion** dans sa réserve.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr> - 2002