



Résumé du tour de jeu

1/ **Dérive obligatoire** : soit sa carte en main, soit la première de la pioche, d'un bloc où l'on possède au moins 1 troupeau

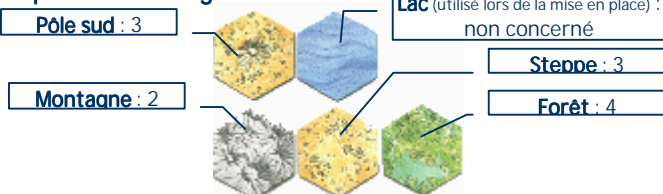
2/ **4 points d'action** maximum à utiliser pour :

- Dérive libre : **3** points
- Déplacement : **1** point par troupeau par hexagone
- Sauvetage : **1** point pour sauver 3 nageurs
- Reproduction : **1** point par troupeau reproducteur

3/ **Elimination** des nageurs et des troupeaux en surpopulation, pour le joueur actif uniquement

4/ **Pioche** d'une carte, si utilisation en phase 1.

Capacité des hexagones

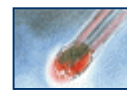


Décomptes intermédiaires

- **Quand ?**
Dès qu'un bloc se détache d'un autre bloc (la tuile déplacée doit être connectée au bloc décompté, sauf celui du Pôle sud)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place
- **Combien ?**
2 PV pour la (ou les) 1^{er} place, 1 PV pour la (ou les) 2^{ème} place

Décompte final

- **Quand ?**
Lorsque la carte météorite est piochée, chaque joueur dispose d'un dernier tour avec 2 points d'action (début en phase 2)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place, bloc par bloc sauf celui du Pôle sud
- **Combien ?**
- Si un joueur est seul 1^{er} : 1 PV par tuile du bloc et la moitié de ce total à se diviser entre tous les 2nd (si monopole : les points de la 2^{ème} place ne sont pas attribués)
- Si plusieurs joueurs sont 1^{er} : ils se divisent la somme de la 1^{er} et de la 2^{ème} place (1PV par tuile + la moitié de ce total).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – 2003 – <http://lgimet.free.fr>



Résumé du tour de jeu

1/ **Dérive obligatoire** : soit sa carte en main, soit la première de la pioche, d'un bloc où l'on possède au moins 1 troupeau

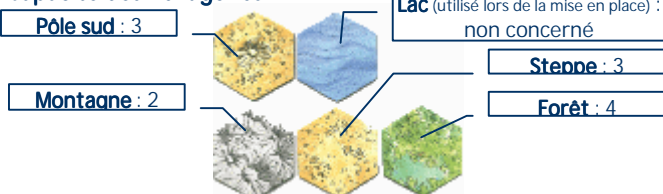
2/ **4 points d'action** maximum à utiliser pour :

- Dérive libre : **3** points
- Déplacement : **1** point par troupeau par hexagone
- Sauvetage : **1** point pour sauver 3 nageurs
- Reproduction : **1** point par troupeau reproducteur

3/ **Elimination** des nageurs et des troupeaux en surpopulation, pour le joueur actif uniquement

4/ **Pioche** d'une carte, si utilisation en phase 1.

Capacité des hexagones

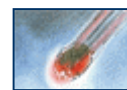


Décomptes intermédiaires

- **Quand ?**
Dès qu'un bloc se détache d'un autre bloc (la tuile déplacée doit être connectée au bloc décompté, sauf celui du Pôle sud)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place
- **Combien ?**
2 PV pour la (ou les) 1^{er} place, 1 PV pour la (ou les) 2^{ème} place

Décompte final

- **Quand ?**
Lorsque la carte météorite est piochée, chaque joueur dispose d'un dernier tour avec 2 points d'action (début en phase 2)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place, bloc par bloc sauf celui du Pôle sud
- **Combien ?**
- Si un joueur est seul 1^{er} : 1 PV par tuile du bloc et la moitié de ce total à se diviser entre tous les 2nd (si monopole : les points de la 2^{ème} place ne sont pas attribués)
- Si plusieurs joueurs sont 1^{er} : ils se divisent la somme de la 1^{er} et de la 2^{ème} place (1PV par tuile + la moitié de ce total).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – 2003 – <http://lgimet.free.fr>



Résumé du tour de jeu

1/ **Dérive obligatoire** : soit sa carte en main, soit la première de la pioche, d'un bloc où l'on possède au moins 1 troupeau

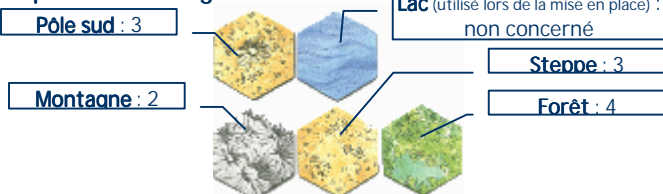
2/ **4 points d'action** maximum à utiliser pour :

- Dérive libre : **3** points
- Déplacement : **1** point par troupeau par hexagone
- Sauvetage : **1** point pour sauver 3 nageurs
- Reproduction : **1** point par troupeau reproducteur

3/ **Elimination** des nageurs et des troupeaux en surpopulation, pour le joueur actif uniquement

4/ **Pioche** d'une carte, si utilisation en phase 1.

Capacité des hexagones

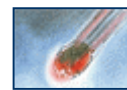


Décomptes intermédiaires

- **Quand ?**
Dès qu'un bloc se détache d'un autre bloc (la tuile déplacée doit être connectée au bloc décompté, sauf celui du Pôle sud)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place
- **Combien ?**
2 PV pour la (ou les) 1^{er} place, 1 PV pour la (ou les) 2^{ème} place

Décompte final

- **Quand ?**
Lorsque la carte météorite est piochée, chaque joueur dispose d'un dernier tour avec 2 points d'action (début en phase 2)
- **Qui ?**
Tous les joueurs ayant des troupeaux en 1^{er} ou 2^{ème} place, bloc par bloc sauf celui du Pôle sud
- **Combien ?**
- Si un joueur est seul 1^{er} : 1 PV par tuile du bloc et la moitié de ce total à se diviser entre tous les 2nd (si monopole : les points de la 2^{ème} place ne sont pas attribués)
- Si plusieurs joueurs sont 1^{er} : ils se divisent la somme de la 1^{er} et de la 2^{ème} place (1PV par tuile + la moitié de ce total).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – 2003 – <http://lgimet.free.fr>