

## TEXTE DES CARTES

WILDLIFE	WILDLIFE	WILDLIFE
EPIDEMIE [SEUCHE]	FAMINE [HUNGERSNOT]	SOURCE DE NOURRITURE [NAHRUNGSQUELLE]
 <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>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 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>Vous obtenez <b>7 points de nourriture (PN)</b></p> <p>Le ou les joueurs en dernière position sur l'échelle des scores reçoivent <b>3 PN..</b></p> <p>Si vous êtes vous-même le dernier, vous recevez <b>10 PN..</b></p> <p>Dans une partie à 2 joueurs, vous obtenez seul les <b>7 PN..</b></p>

## TEXTE DES CARTES "CAPACITE"

WILDLIFE - CAPACITE NOURRITURE [NAHRUNG]	WILDLIFE - CAPACITE DEFENSE [VERTEIDIGUNG]	WILDLIFE - CAPACITE ATTAQUE [ANGRIFF]	WILDLIFE - CAPACITE INTELLIGENCE [INTELLIGENZ]	WILDLIFE - CAPACITE MOBILITE [MOBILITÄT]
 <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>Vous avez de bons réflexes et réussissez à contrer les attaques adverses.</p> <p><b>Pendant le tour de jeu d'un joueur adverse, vous pouvez contrer 1 attaque ou 1 intervention</b> (Cf. Carte „Mobilité“). Cette carte annule l'attaque de votre adversaire.</p>	 <p><b>Placez un de vos pions</b> sur la case d'un territoire sur lequel vous pouvez <b>attaquer</b>. Si cette case est occupée par un pion adverse, retirez le - 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>Vous avez développé votre intelligence.</p> <p>A chacun de vos tours de jeu, vous <b>pouvez jouer une carte „Wildlife“ supplémentaire</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>

### 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	Monopole	1ère place	2ème place	3ème place	4ème place	5ème place
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	-	-	-