

MATÉRIEL

1 plateau central



112 jetons Espèce



4 plateaux personnels



1 jeton Jumelles



55 tuiles Jungle



10 jetons
Zone Protégée



4 jetons
Équilibre



1 sac en tissu



MISE EN PLACE



6



7

Exemple de mise en place à 2 joueurs

- 1 Placez le plateau au centre de l'espace de jeu.
- 2 Triez les tuiles Jungle par dos de couleur, puis mélangez chaque pile avant de les placer face visible sur leur emplacement dédié du plateau central.
- 3 Les jetons Espèce sont mélangés dans le sac. Remplissez aléatoirement les emplacements vides dans chaque zone du plateau central, sous chaque pile de tuiles.
- 4 Placez un jeton Équilibre par joueur en une pile sur le plateau.
- 5 Mélangez face cachée les 10 jetons Zone Protégée et piochez-en 5 à 2 joueurs, 6 à 3 joueurs et 7 à 4 joueurs. Placez-les face visible sur le plateau au-dessous des zones correspondant à la couleur du jeton. Les jetons excédentaires sont rangés dans la boîte, ils ne serviront pas pour cette partie.
- 6 Chaque joueur reçoit aléatoirement un plateau personnel, sur lequel est indiqué son animal totem ainsi que deux emplacements pour garder deux jetons Espèce en réserve au cours de la partie.
- 7 Le premier joueur est désigné aléatoirement. Il reçoit le jeton Jumelles et peut démarrer la partie.

BON À SAVOIR

Le plateau principal est composé de 5 zones de couleur (rouge, jaune, vert, violet et bleu).

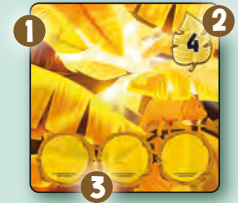


Chaque zone est composée ainsi :

- une pile de 11 tuiles Jungle :
 - 7 tuiles unicolores de la couleur de la zone ;
 - 4 tuiles bicolores (chacune mélangeant la couleur de la zone et une des 4 autres couleurs).
- un certain nombre d'emplacements pour les jetons Espèce (entre 2 et 6).

Anatomie d'une tuile Jungle

- Illustration indiquant la couleur de cette portion de jungle
- Points de victoire remportés en fin de partie
- Biodiversité nécessaire pour valider la tuile (ici 3 espèces jaunes)



Cette tuile est à la fois bleue et verte

Une tuile bicolore est structurée de façon identique. Elle compte comme une tuile des deux couleurs à la fois.



Il existe 4 types de jetons Espèce différents (singe, grenouille, papillon et perroquet) en 4 couleurs différentes (rouge, jaune, violet et bleu). Il y a 7 jetons Espèce de chaque type dans chacune des couleurs.

DÉROULEMENT DU JEU



À son tour, le joueur effectue deux actions obligatoires dans l'ordre :

- Prendre la première tuile Jungle d'une pile puis tous les jetons Espèce d'une seule couleur ou d'un seul type de la même zone.
- Répartir les jetons Espèce récupérés sur ses tuiles Jungle en attente dans sa zone vierge puis valider celles qui sont complétées en les déplaçant dans sa jungle.

Dès qu'un joueur valide sa 9^{ème} tuile Jungle, les joueurs terminent le tour de jeu et la partie prend fin. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

1 CHOIX DE LA TUILE ET DES JETONS ESPÈCE D'UNE MÊME ZONE

Le joueur choisit l'une des 5 zones sur le plateau et effectue ces deux étapes dans l'ordre :

Il prend la première tuile Jungle de la pile et peut :

- Soit la placer dans l'un des emplacements de sa zone vierge, zone située juste au-dessous de son plateau personnel (dans la limite de 3 tuiles) ;
- Soit la replacer sous la pile s'il ne veut pas la prendre ou s'il a déjà 3 tuiles dans sa zone vierge.

Puis il doit prendre tous les jetons Espèce d'une seule couleur ou d'un seul type de son choix dans cette même zone.

IMPORTANT !

Chaque joueur s'est vu attribuer un animal totem en début de partie. Les tuiles complétées avec des jetons de son animal totem rapporteront plus de points (voir Fin de partie et décompte des points page 7).

Le joueur qui récupère le dernier jeton Espèce d'une zone peut échanger immédiatement l'un de ses jetons Espèce récupérés pendant ce tour ou de sa réserve avec n'importe quel jeton Espèce du plateau central.

EXEMPLE

Lilia choisit la zone jaune.

Elle prend la première tuile de la pile et la place dans sa zone vierge, puis elle décide de récupérer les 3 espèces jaunes.



ZONE VIERGE



2 PLACEMENT DES JETONS ESPÈCE



Avec les jetons Espèce récupérés (et ceux de sa réserve s'il en a), le joueur peut compléter les tuiles Jungle en attente dans sa zone vierge.

ATTENTION ! Seulement 2 jetons Espèce peuvent être gardés en réserve en fin de tour pour être utilisés lors des prochains tours (voir Fin de tour p. 7).

Il est possible de commencer à remplir partiellement une tuile Jungle sans la compléter entièrement. Tout jeton Espèce placé sur une tuile y reste jusqu'à la fin de la partie.

Toutes les tuiles Jungle n'ont pas les mêmes contraintes. Certaines acceptent n'importe quelle espèce, d'autres imposent un type ou une couleur d'espèce en particulier.



Cette tuile nécessite deux espèces de n'importe quel type et n'importe quelle couleur et une espèce violette de n'importe quel type.



Cette tuile nécessite une espèce de n'importe quel type et n'importe quelle couleur et deux perroquets de n'importe quelle couleur.

EXEMPLE

Lilia choisit de placer ses deux singes jaunes qu'elle vient de récupérer sur la tuile jaune de sa zone vierge pour la compléter. Elle garde sa grenouille jaune en réserve pour les prochains tours.



VALIDATION DES TUILES JUNGLE

Si le joueur a complété entièrement une tuile Jungle, il doit la déplacer depuis sa zone vierge vers sa Jungle, zone située au-dessus de son plateau personnel.



Les tuiles validées sont placées les unes après les autres, dans le sens de lecture, **en respectant l'ordre de placement** indiqué sur le plateau individuel pour former un carré de 9 tuiles.

Il est possible de valider plusieurs tuiles Jungle dans le même tour. Le joueur peut les agencer dans l'ordre de son choix.

Il ne pourra plus en modifier le placement par la suite.

Une fois les tuiles validées placées dans sa jungle, le joueur vérifie s'il remplit les conditions pour remporter l'un des jetons Bonus disponibles (Zone Protégée et Équilibre).

JETONS BONUS

LES TUILES BICOLORES COMPTENT POUR LES 2 COULEURS À LA FOIS DANS L'OBTENTION DES JETONS BONUS.

JETONS ZONE PROTÉGÉE

Il existe deux types de Zone Protégée pour chacune des 5 couleurs :

- Zone Protégée de 3 tuiles : il faut avoir 3 tuiles de la même couleur connectées orthogonalement (peu importe la forme) ;
- Zone Protégée de 4 tuiles : il faut avoir 4 tuiles de la même couleur connectées orthogonalement (peu importe la forme).

Si le joueur réalise une zone de 3 tuiles de la même couleur connectées orthogonalement et que les deux jetons Zone Protégée de la couleur sont disponibles pour la partie, le joueur peut récupérer immédiatement le jeton de 3 tuiles ou bien choisir de ne pas le prendre pour viser le jeton de 4 tuiles. Il ne pourra plus revenir en arrière.

De même, un joueur qui a récupéré le jeton Zone Protégée de 3 tuiles ne pourra plus obtenir le jeton Zone Protégée de 4 tuiles. En effet, un joueur ne peut avoir qu'un jeton Zone Protégée par couleur.

Le joueur place le jeton Zone Protégée sur l'une des tuiles de son choix de la zone connectée en question.


ATTENTION ! UNE TUILE BICOLORE NE PEUT ACCUEILLIR QU'UN SEUL JETON ZONE PROTÉGÉE.

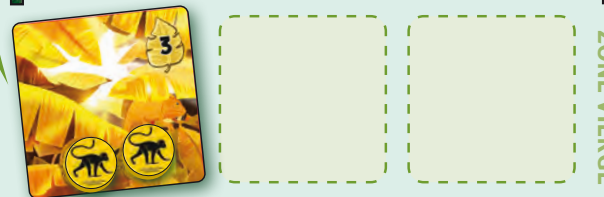
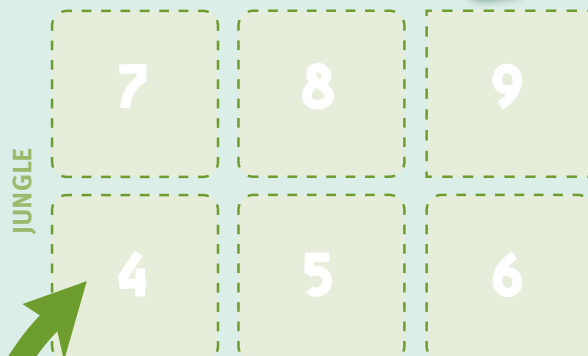
JETONS ÉQUILIBRE

Si le joueur réunit dans sa jungle les 5 couleurs (peu importe leur emplacement), il récupère le jeton Équilibre et le place sur la tuile de la 5^{ème} couleur. Un joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Équilibre.



EXEMPLE

Lilia vient de valider sa tuile jaune qu'elle place dans sa jungle en suivant l'ordre de pose. Cela lui permet d'avoir 3 tuiles jaunes connectées orthogonalement (dont une bicolore) et d'obtenir le jeton Zone Protégée de 3 tuiles jaunes. Elle décide de le placer sur la 1^{ère} tuile de sa jungle. Dans cet exemple, le jeton Zone Protégée de 4 tuiles disponible ne lui sera plus accessible. 



UNE TUILE PEUT ACCUEILLIR UN JETON ZONE PROTÉGÉE ET UN JETON ÉQUILIBRE.

FIN DE TOUR DU JOUEUR

Si un joueur possède plus de jetons Espèce qu'il ne peut en stocker dans sa réserve (limitée à 2), il doit défausser l'excédent dans le sac. Il gère sa réserve comme il le souhaite : il peut défausser des jetons réservés aux tours précédents pour en stocker des nouveaux récoltés ce tour-ci.

À la fin du tour d'un joueur, si l'une des zones du plateau central n'a plus de jeton Espèce, les joueurs complètent tous les emplacements vides de l'ensemble des zones avec des jetons tirés au hasard dans le sac.

RAPPEL : le joueur qui récupère le dernier jeton Espèce d'une zone peut échanger immédiatement l'un de ses jetons Espèce récupérés pendant ce tour ou de sa réserve avec n'importe quel jeton Espèce du plateau central.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsqu'un joueur valide sa 9^{ème} tuile Jungle, il déclenche la fin de la partie. Les joueurs terminent le tour de table jusqu'à revenir au joueur qui a le jeton Jumelles, pour que chacun ait joué le même nombre de tours. Ils passent ensuite au décompte des points.

1 LES JOUEURS PROCÈDENT TUILE PAR TUILE.

Chaque tuile Jungle validée dans la jungle rapporte le nombre de points indiqués sur celle-ci.

Chaque jeton Espèce correspondant à l'animal totem du joueur présent sur une tuile validée rapporte 1 point supplémentaire à cette tuile.

Les jetons Zone Protégée permettent de doubler ou tripler les points de la tuile où ils sont posés (points des animaux totem compris).

Les tuiles non validées ne rapportent pas de points.

2 LE JETON ÉQUILIBRE RAPPORTE 2 POINTS POUR CHAQUE TUILE POSÉE DANS L'ORDRE APRÈS LUI.

Le joueur qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE

Décompte de points
de la jungle de Lilia

JUNGLE



Chaque jeton animal totem sur ses tuiles augmente la valeur de la tuile d'un point.

Les jetons Zone Protégée permettent de doubler ou tripler les points de la tuile sur laquelle ils sont posés. Grâce aux tuiles bicolores, Lilia a pu réaliser 3 zones de couleur et obtenir 3 jetons.

Le jeton Équilibre rapporte 2 points pour chaque tuile posée après lui dans la jungle, soit 6 points ici.

Jeton Zone Protégée verte	3+1 x2	3+1	5 x3	Jeton Zone Protégée bleue
	2	3+1	1 +6	Jeton Équilibre
Jeton Zone Protégée jaune	4+1 x2	1	3	
=54				