

Les règles de placement



Inclinaison de l'arche (réactualisée après chaque déplacement de carte dans l'arche) : La différence de poids entre le côté gauche et le côté droit ne doit pas excéder '2' (le disque ne doit pas sortir de la carte Proue).



Climat : Les animaux préférant la chaleur (fond jaune) ou le froid (bleu) ne peuvent partager une même cabine. Les indifférents (jaune et bleu) peuvent être placés partout.



Un carnivore doit être plus léger que tous les autres animaux de la cabine. Il ne peut donc y en avoir qu'un par cabine.



Un herbivore ne peut pas être dans la même cabine qu'une provision.



Un omnivore est 'herbivore' et 'carnivore'. (il doit donc respecter les règles des deux !)



Un peureux ne peut entrer dans une cabine que s'il n'y a pas de carnivores / omnivores :
- dans la cabine,
et - dans la cabine d'en face,
et - dans les deux cabines de chaque coté.



Si on joue une carte **provision** ou **lent**, on ne peut jouer qu'une seule carte ce tour-ci au lieu de deux.

Et...

Deux cartes jouées dans le même tour doivent l'être dans deux cabines **différentes**.



Les cartes spéciales

- ! **Renard** : Le joueur qui le place sur l'arche gagne deux disques 'Actions' de la réserve.
- ! **Hérisson & Tortue** : Ils ne craignent pas les carnivores et omnivores plus gros, et peuvent donc partager une cabine avec eux.
- ! **Moustique** : Il éjecte un animal de poids **2** de l'arche.
- ! **Brontosaure** : Le pion 'Animal' à placer sur la carte de scores 'Lourd' vaudra 1,5. (pour le différencier, on place un disque orange de la réserve dessous)
- ! **Putois** : Il éjecte n'importe quel animal de l'arche.
- ! **Araignée** : Elle éjecte un animal peureux de l'arche.
- ! **Chimpanzé** : Le joueur qui le place ajoute un disque orange sous un de ses pions 'Animal' de n'importe quel carte de scores (sauf Provision). Ce pion vaudra 1,5.

Les règles d'éjection :

- ⇒ L'animal éjecté est retiré du jeu.
- ⇒ L'animal qui éjecte (Moustique / Putois / Araignée) :
 - ☛ Prend la place de l'éjecté et son propriétaire place un de ses pions 'Animal' sur la carte de scores correspondant à l'animal éjecté. (mais le pion placé pour l'animal éjecté n'est pas retiré).
 - ☛ Doit respecter toutes les règles de placement.
- ⇒ Quand un joueur éjecte un Brontosaure ou un Chimpanzé, il reçoit les 1,5 points 'spéciaux'.
- ⇒ Le Renard, l'Araignée et le Moustique ne peuvent être éjectés.

Les règles de placement



Inclinaison de l'arche (réactualisée après chaque déplacement de carte dans l'arche) : La différence de poids entre le côté gauche et le côté droit ne doit pas excéder '2' (le disque ne doit pas sortir de la carte Proue).



Climat : Les animaux préférant la chaleur (fond jaune) ou le froid (bleu) ne peuvent partager une même cabine. Les indifférents (jaune et bleu) peuvent être placés partout.



Un carnivore doit être plus léger que tous les autres animaux de la cabine. Il ne peut donc y en avoir qu'un par cabine.



Un herbivore ne peut pas être dans la même cabine qu'une provision.



Un omnivore est 'herbivore' et 'carnivore'. (il doit donc respecter les règles des deux !)



Un peureux ne peut entrer dans une cabine que s'il n'y a pas de carnivores / omnivores :
- dans la cabine,
et - dans la cabine d'en face,
et - dans les deux cabines de chaque coté.



Si on joue une carte **provision** ou **lent**, on ne peut jouer qu'une seule carte ce tour-ci au lieu de deux.

Et...

Deux cartes jouées dans le même tour doivent l'être dans deux cabines **différentes**.



Les cartes spéciales

- ! **Renard** : Le joueur qui le place sur l'arche gagne deux disques 'Actions' de la réserve.
- ! **Hérisson & Tortue** : Ils ne craignent pas les carnivores et omnivores plus gros, et peuvent donc partager une cabine avec eux.
- ! **Moustique** : Il éjecte un animal de poids **2** de l'arche.
- ! **Brontosaure** : Le pion 'Animal' à placer sur la carte de scores 'Lourd' vaudra 1,5. (pour le différencier, on place un disque orange de la réserve dessous)
- ! **Putois** : Il éjecte n'importe quel animal de l'arche.
- ! **Araignée** : Elle éjecte un animal peureux de l'arche.
- ! **Chimpanzé** : Le joueur qui le place ajoute un disque orange sous un de ses pions 'Animal' de n'importe quel carte de scores (sauf Provision). Ce pion vaudra 1,5.

Les règles d'éjection :

- ⇒ L'animal éjecté est retiré du jeu.
- ⇒ L'animal qui éjecte (Moustique / Putois / Araignée) :
 - ☛ Prend la place de l'éjecté et son propriétaire place un de ses pions 'Animal' sur la carte de scores correspondant à l'animal éjecté. (mais le pion placé pour l'animal éjecté n'est pas retiré).
 - ☛ Doit respecter toutes les règles de placement.
- ⇒ Quand un joueur éjecte un Brontosaure ou un Chimpanzé, il reçoit les 1,5 points 'spéciaux'.
- ⇒ Le Renard, l'Araignée et le Moustique ne peuvent être éjectés.

Les règles de placement



Inclinaison de l'arche (réactualisée après chaque déplacement de carte dans l'arche) : La différence de poids entre le côté gauche et le côté droit ne doit pas excéder '2' (le disque ne doit pas sortir de la carte Proue).



Climat : Les animaux préférant la chaleur (fond jaune) ou le froid (bleu) ne peuvent partager une même cabine. Les indifférents (jaune et bleu) peuvent être placés partout.



Un carnivore doit être plus léger que tous les autres animaux de la cabine. Il ne peut donc y en avoir qu'un par cabine.



Un herbivore ne peut pas être dans la même cabine qu'une provision.



Un omnivore est 'herbivore' et 'carnivore'. (il doit donc respecter les règles des deux !)



Un peureux ne peut entrer dans une cabine que s'il n'y a pas de carnivores / omnivores :
- dans la cabine,
et - dans la cabine d'en face,
et - dans les deux cabines de chaque coté.



Si on joue une carte **provision** ou **lent**, on ne peut jouer qu'une seule carte ce tour-ci au lieu de deux.

Et...

Deux cartes jouées dans le même tour doivent l'être dans deux cabines **différentes**.



Les cartes spéciales

- ! **Renard** : Le joueur qui le place sur l'arche gagne deux disques 'Actions' de la réserve.
- ! **Hérisson & Tortue** : Ils ne craignent pas les carnivores et omnivores plus gros, et peuvent donc partager une cabine avec eux.
- ! **Moustique** : Il éjecte un animal de poids [2] de l'arche.
- ! **Brontosauve** : Le pion 'Animal' à placer sur la carte de scores 'Lourd' vaudra 1,5. (pour le différencier, on place un disque orange de la réserve dessous)
- ! **Putois** : Il éjecte n'importe quel animal de l'arche.
- ! **Araignée** : Elle éjecte un animal peureux de l'arche.
- ! **Chimpanzé** : Le joueur qui le place ajoute un disque orange sous un de ses pions 'Animal' de n'importe quel carte de scores (sauf Provision). Ce pion vaudra 1,5.

Les règles d'éjection :

- ⇒ L'animal éjecté est retiré du jeu.
- ⇒ L'animal qui éjecte (Moustique / Putois / Araignée) :
 - ☛ Prend la place de l'éjecté et son propriétaire place un de ses pions 'Animal' sur la carte de scores correspondant à l'animal éjecté. (mais le pion placé pour l'animal éjecté n'est pas retiré).
 - ☛ Doit respecter toutes les règles de placement.
- ⇒ Quand un joueur éjecte un Brontosauve ou un Chimpanzé, il reçoit les 1,5 points 'spéciaux'.
- ⇒ Le Renard, l'Araignée et le Moustique ne peuvent être éjectés.

Les règles de placement



Inclinaison de l'arche (réactualisée après chaque déplacement de carte dans l'arche) : La différence de poids entre le côté gauche et le côté droit ne doit pas excéder '2' (le disque ne doit pas sortir de la carte Proue).



Climat : Les animaux préférant la chaleur (fond jaune) ou le froid (bleu) ne peuvent partager une même cabine. Les indifférents (jaune et bleu) peuvent être placés partout.



Un carnivore doit être plus léger que tous les autres animaux de la cabine. Il ne peut donc y en avoir qu'un par cabine.



Un herbivore ne peut pas être dans la même cabine qu'une provision.



Un omnivore est 'herbivore' et 'carnivore'. (il doit donc respecter les règles des deux !)



Un peureux ne peut entrer dans une cabine que s'il n'y a pas de carnivores / omnivores :
- dans la cabine,
et - dans la cabine d'en face,
et - dans les deux cabines de chaque coté.



Si on joue une carte **provision** ou **lent**, on ne peut jouer qu'une seule carte ce tour-ci au lieu de deux.

Et...

Deux cartes jouées dans le même tour doivent l'être dans deux cabines **différentes**.



Les cartes spéciales

- ! **Renard** : Le joueur qui le place sur l'arche gagne deux disques 'Actions' de la réserve.
- ! **Hérisson & Tortue** : Ils ne craignent pas les carnivores et omnivores plus gros, et peuvent donc partager une cabine avec eux.
- ! **Moustique** : Il éjecte un animal de poids [2] de l'arche.
- ! **Brontosauve** : Le pion 'Animal' à placer sur la carte de scores 'Lourd' vaudra 1,5. (pour le différencier, on place un disque orange de la réserve dessous)
- ! **Putois** : Il éjecte n'importe quel animal de l'arche.
- ! **Araignée** : Elle éjecte un animal peureux de l'arche.
- ! **Chimpanzé** : Le joueur qui le place ajoute un disque orange sous un de ses pions 'Animal' de n'importe quel carte de scores (sauf Provision). Ce pion vaudra 1,5.

Les règles d'éjection :

- ⇒ L'animal éjecté est retiré du jeu.
- ⇒ L'animal qui éjecte (Moustique / Putois / Araignée) :
 - ☛ Prend la place de l'éjecté et son propriétaire place un de ses pions 'Animal' sur la carte de scores correspondant à l'animal éjecté. (mais le pion placé pour l'animal éjecté n'est pas retiré).
 - ☛ Doit respecter toutes les règles de placement.
- ⇒ Quand un joueur éjecte un Brontosauve ou un Chimpanzé, il reçoit les 1,5 points 'spéciaux'.
- ⇒ Le Renard, l'Araignée et le Moustique ne peuvent être éjectés.