

Un jeu de logique et d'observation !

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

Contenu

30 tuiles
55 cartes
6 jetons

L'histoire

Un groupe de scientifiques vient de découvrir une mystérieuse petite île dans l'océan indien. Cette île abrite des espèces mutantes et vous devez capturer des spécimens afin d'étudier ces mutations. Il vous faudra faire attention car ces animaux doivent être attrapés en suivant des critères très précis. Ce ne sera pas facile, mais votre sens de l'observation et vos réflexes vous aideront.

But du jeu

Être le joueur qui a capturé le plus d'animaux.

Tuiles et cartes

Tuiles

Les tuiles représentent soit :

Un animal complet (*un lion, une girafe, un crocodile, un gorille ou un éléphant*).

Ou

Un animal mutant composé de deux animaux différents (*par exemple, un corps de crocodile et la tête d'un lion ou le corps d'un gorille et la tête d'un éléphant*).

Sur chaque tuile est également représenté un poisson rouge ou bleu.

Cartes

Les cartes indiquent une ou plusieurs restrictions ou une ou plusieurs obligations.



Les cercles **rouges** indiquent les restrictions. Si une carte a plus d'une restriction, toutes doivent être respectées.

Exemples:



Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un animal qui est entièrement ou partiellement un lion.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :



Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un gorille, entier ou partiel. Vous ne pouvez pas non plus prendre une tuile où est représenté un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :



Les cercles **verts** indiquent les obligations. Si une carte a plus d'une obligation, toutes doivent être respectées.

Exemples:



Cette carte indique que vous ne pouvez capturer que les éléphants qui sont entiers ou partiels.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :





Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les tuiles où sont représentés des girafes, entières ou partielles, ET un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :



Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les mélanges gorille et lion.



Cartes spéciales

Des galets sont représentés en bas à droite sur certaines cartes. Ces cartes spéciales augmentent la difficulté en requérant du calcul rapide et plus d'observation. On peut jouer avec ou sans elles. Si tous les joueurs sont d'accord pour les inclure, elles doivent être mélangées avec les autres cartes au début de la partie. Voir la section « Galets » à la fin des règles pour en apprendre plus sur ces cartes.

Mise en place

Chaque joueur prend un jeton de couleur. Placez 15 tuiles face visible dans n'importe quelle direction au centre de l'aire de jeu. Mélangez les cartes, en incluant les cartes spéciales si vous décidez de les utiliser, et placez-les en pile face cachée autour de l'aire de jeu. Décidez quel sera le premier joueur à retourner une carte. Ce joueur est appelé «le joueur actif»

Déroulement d'une partie

Il retourne rapidement la première carte et la place de façon à être vue en même temps par tous les joueurs. Cette carte indique quels animaux doivent être capturés et/ou quels animaux ne doivent pas l'être.

Le tour de jeu commence dès que la carte est retournée. Aussitôt, tous les joueurs tentent de poser rapidement leur jeton sur une tuile libre respectant ces critères. Une fois le jeton posé, il ne

peut plus être retiré ou déplacé. Un joueur peut ne pas poser son jeton.

Dans certains cas, il est possible qu'aucun animal ne corresponde aux critères imposés. Dans ce cas, une fois que les joueurs reconnaissent qu'il n'y a pas d'animal approprié, le joueur actif retourne la carte suivante.

Le tour de jeu prend fin quand tous les jetons ont soit été joués, soit ne peuvent pas l'être. On vérifie si les joueurs ne se sont pas trompés. Ceux qui n'ont pas commis d'erreur prennent la tuile située sous le jeton qu'ils viennent de jouer et la posent devant eux. Dans le cas où un joueur s'est trompé, il perd une tuile gagnée précédemment (*) et la met à la défausse. La carte qui vient d'être retournée est ensuite mise à la défausse. Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. C'est à lui de retourner une nouvelle carte.

Les tuiles s'amenuisent au fur et à mesure et il faudra faire preuve de rapidité pour éviter de revenir les mains vides. Dès qu'il reste une ou aucune tuile, on place les 15 autres tuiles et on continue à jouer comme précédemment.

(*) Il ne perd pas de tuile s'il n'en possède pas.

Fin de la partie

La partie prend fin s'il ne reste alors aucune ou une seule tuile. Le joueur ayant le plus grand nombre de tuiles gagne la partie. En cas d'égalité, c'est, parmi le ou les ex-æquo, le joueur ayant le plus de poissons bleus qui est le gagnant.

Précisions

Si au cours de la partie, il ne reste plus de cartes à retourner, on reforme un paquet en mélangeant les cartes mises à la défausse.

Si deux joueurs ou plus posent leur jeton sur la même tuile, seul le joueur qui a posé son jeton en premier doit le laisser. Les autres doivent reprendre leur jeton et peuvent le placer sur une autre tuile libre s'ils le veulent.

Galets

Les cartes sur lesquelles sont dessinés des galets impliquent une des choses suivantes:

1. Trois restrictions sur la même carte
2. Une obligation et une restriction sur la même carte
3. Un comptage rapide comme indiqué ci-dessous



Les joueurs doivent déterminer quel animal apparaît le plus fréquemment sur les tuiles restantes dans la zone de jeu. Chaque partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur à nommer un animal peut soit gagner soit perdre une tuile. En cas de réponse correcte, il gagne une tuile parmi celles qui restent. En cas d'erreur, il perd une tuile parmi celles qu'il possède. Il est important de noter que les poissons rouges et bleus ne sont pas inclus dans le décompte et ne sont pas des réponses valides.

Les joueurs doivent déterminer quel animal apparaît le moins fréquemment sur les tuiles restantes dans la zone de jeu. Chaque partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur à nommer un animal peut soit gagner soit perdre une tuile. En cas de réponse correcte, il gagne une tuile parmi celles qui restent. En cas d'erreur, il perd une tuile parmi celles qu'il possède. Il est important de noter que les poissons rouges et bleus ne sont pas inclus dans le décompte et ne sont pas des réponses valides.

Variante plus complexe

Cette variante se joue sans les cartes spéciales.

On retourne deux cartes en même temps au lieu d'une seule. Les critères des deux cartes doivent être respectés. Comme d'habitude, si aucune tuile ne peut être prise du fait des critères, les deux cartes sont défaussées et on en retourne deux autres. Quand il reste quatre tuiles ou moins, soit on étale les quinze dernières tuiles (première partie du jeu), soit la partie prend fin (seconde partie du jeu).

Experience a thrilling game of speed and observation!

Designed for 2 to 6 players aged 6 and up



Content

30 square tiles
55 cards
6 color markers

The story

Embark on an exciting journey as a group of scientists who have just discovered a mysterious island in the Indian Ocean. This unexplored territory is teeming with mutant species, and your mission is to capture specimens for detailed study. Be cautious, as these creatures must be caught based on specific criteria. It won't be a walk in the park, but your keen observation skills and quick reflexes will assist you.

Goal of the game

To emerge as the player with the most Animal tiles when the game concludes.

Tiles and cards

Tiles

Tiles can depict either:

A complete animal (*such as Lion, elephant, crocodile, gorilla or giraffe*)

Or

A mutated animal combining parts of two different animals (*for example, a crocodile body with the head of a lion or the body of a gorilla with the head of an elephant*).

Additionally, each tile features a blue or red fish.

Cards

Cards in the game serve to convey either one or more obligations or one or more restrictions.