ANIMAL A BORD

Un jeu de Ralf zur Linde et Wolfgang Sentker
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

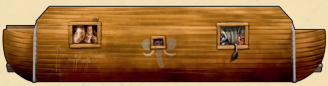
Chaque joueur possède sa propre arche et souhaite prendre à bord autant d'animaux que possible. Malheureusement, un gars nommé Noé décide de s'emparer de toutes les paires d'animaux grâce à une loi anti-paire. Ainsi, les animaux que vous avez en double à bord de votre bateau en fin de partie devront être défaussés. Toutefois, il y a moyen de contourner la loi en embarquant trois, quatre ou même cinq animaux de la même espèce. De tels troupeaux sont non seulement autorisés, mais également plus profitables. Cela pourrait sembler facile, seulement… pour former un troupeau, il faut avoir d'abord une paire.

Contenu

20 caisses de nourriture



4 arches



4 drapeaux "passe"



1 drapeau 1er joueur



60 tuiles Animal

Il y a 12 espèces en tout.





verso

Pour chaque espèce, il y a cinq tuiles numérotées de 1 à 5.



Avant votre première partie :

Détachez soigneusement chaque pièce des cartons prédécoupés.

Puis assemblez les arches et le drapeau 1er joueur en suivant la notice de montage ci-dessous :

Arche

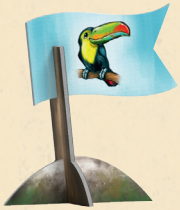


arrière

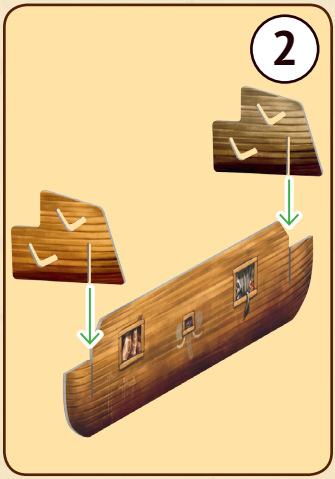


avant

Drapeau 1er joueur











Mise en place

1. Chaque joueur reçoit une **arche**, qu'il place devant lui.
Les arches servent de support pour les tuiles afin que chaque joueur puisse voir ses propres tuiles Animal, mais pas celles des autres joueurs.



2. Chaque joueur reçoit un **drapeau "passe"**, qu'il place devant lui.



3. Selon le nombre de joueurs, triez les **tuiles Animal** de la manière suivante :

Pour 4 joueurs, utilisez les 12 espèces (soit 60 tuiles Animal).

Pour 3 joueurs, utilisez 10 espèces (soit 50 tuiles Animal). Vous devez donc remettre dans la boîte les 5 tuiles de 2 espèces de votre choix.

Pour 2 joueurs, utilisez 8 espèces (soit 40 tuiles Animal). Vous devez donc remettre dans la boîte les 5 tuiles de 4 espèces de votre choix.

Mélangez les tuiles Animal face cachée et empilez-les pour former un certain nombre de *pioches*. Placez ces pioches au bord de l'aire de jeu puisque vous utiliserez le centre comme zone de jeu.



4. Placez les 20 **caisses de nourriture** dans une *réserve générale* à côté des pioches que vous avez formées.



5. Chaque joueur prend maintenant 1 caisse de nourriture et la place à la vue de tous à côté de son arche. Ceci forme sa *réserve personnelle*.

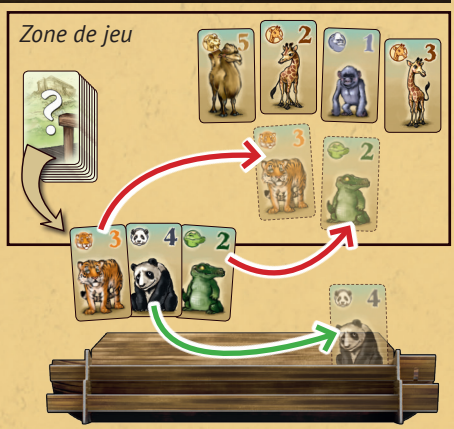


6. Donnez le **drapeau 1er joueur** au joueur le plus âgé, qui le place à côté de son arche.



7. Enfin, chaque joueur pioche 3 tuiles Animal de n'importe quelle pioche et les regarde.
Il conserve une de ces tuiles, qu'il place sur un étage de son arche sans la montrer aux autres joueurs.

Lorsque tous les joueurs ont placé une tuile dans leur arche, chacun d'eux place les deux tuiles restantes **face visible** dans la zone de jeu pour former un grand groupe d'animaux.



Comment jouer

Animal à Bord se joue en plusieurs manches. La partie se termine à la fin de la manche au cours de laquelle au moins un joueur a complètement rempli son arche (avec 10 tuiles Animal ou plus).



Début d'une manche

Au début de chaque manche, le groupe d'animaux de la zone de jeu doit être rempli. Commencez par rassembler les animaux restants dans la zone de jeu. Puis piochez des tuiles de n'importe quelle pioche et ajoutez-les au groupe jusqu'à ce que vous atteigniez le nombre d'animaux nécessaire selon le nombre de joueurs.

Pour 4 joueurs, le groupe d'animaux doit comprendre exactement
12 tuiles face visible et
1 tuile face cachée.

Pour 3 joueurs, le groupe d'animaux doit comprendre exactement
10 tuiles face visible et
1 tuile face cachée.

Pour 2 joueurs, le groupe d'animaux doit comprendre exactement
8 tuiles face visible et
1 tuile face cachée.



Note : Il n'y a pas d'ordre particulier pour organiser les animaux dans le groupe. Vous pouvez les arranger comme bon vous semble (par exemple pour mieux voir quels types d'animaux sont à disposition).

Attention : Aucun joueur ne doit voir la tuile face cachée. De plus, il ne peut y avoir plus d'une tuile face cachée dans la zone de jeu. Ainsi, s'il reste une tuile face cachée de la manche précédente, n'ajoutez **pas** de tuile face cachée.

Qu'est-ce qu'un groupe d'animaux ?

- Au début de chaque manche, il y a un grand groupe d'animaux dans la zone de jeu. Ce groupe sera petit à petit divisé en plusieurs petits groupes au cours de la manche.
- Les tuiles qui forment un groupe se repèrent au fait qu'elles sont collées les unes aux autres et sont clairement séparées des autres groupes d'animaux.
- Les espèces et les animaux qui composent un groupe n'ont pas d'importance.
- Une tuile seule, séparée des autres est également un groupe d'animaux.

Déroulement d'une manche

Le joueur possédant le drapeau 1er joueur joue le premier tour de la manche. Ensuite, le jeu continue en sens horaire, chacun jouant successivement son tour.

À son tour, un joueur doit effectuer l'une des deux actions suivantes :

SOIT

Action A) Séparer un groupe d'animaux en deux, et prendre une caisse de nourriture.

OU

Action B) Prendre un groupe d'animaux dans son arche et se retirer de la manche.

Action A) *Séparer un groupe d'animaux*

Choisissez un groupe d'animaux de la zone de jeu qui contient au moins 2 tuiles. Répartissez les tuiles de ce groupe de manière à former exactement deux groupes d'animaux. Vous pouvez placer chacune des tuiles dans le groupe de votre choix, du moment que vous obtenez exactement deux groupes formés d'au moins une tuile. Vous n'êtes pas autorisé à réarranger les tuiles des autres groupes !
Important : Après avoir formé les deux nouveaux groupes, prenez 1 caisse de nourriture de la réserve générale et placez-la dans votre réserve.

Exemple : *Il y a 4 groupes dans la zone de jeu (A, B, C et D).*



À son tour, Nina choisit le groupe A et le sépare en deux nouveaux groupes d'animaux.



Puis elle prend 1 caisse de nourriture de la réserve générale et la place dans sa réserve personnelle.



Attention : Un joueur ne peut pas posséder plus de 5 caisses de nourriture dans sa réserve personnelle. Si un joueur devait recevoir une sixième caisse (en effectuant l'action A), il doit à la place remettre une caisse dans la réserve générale et ainsi réduire sa réserve personnelle à 4 caisses de nourriture.

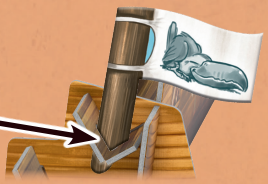
Action B) *Prendre un groupe d'animaux dans son arche*

Choisissez un groupe d'animaux de la zone de jeu et dépensez **une caisse de nourriture par tuile Animal** dans ce groupe. Prenez ces caisses de votre réserve personnelle et placez-les dans la réserve générale. Ensuite, prenez les tuiles du groupe choisi et placez-les dans votre arche.

- Vous devez toujours prendre toutes les tuiles du groupe et devez toujours remettre dans la réserve générale le nombre exact de caisses de nourriture.
- Si vous ne pouvez pas payer un groupe d'animal, vous ne pouvez pas le prendre.
- Si la tuile face cachée fait partie du groupe choisi, placez-la dans votre arche de manière à ce que vous puissiez la voir, mais que vos adversaires ne le puissent pas.

Important : En effectuant cette action, vous vous retirez automatiquement de la manche. Vous n'aurez ainsi plus rien à faire jusqu'à la fin de la manche et votre tour sera dorénavant sauté.

Note : Après avoir effectué cette action, placez votre **drapeau "passe"** dans l'emplacement prévu en haut à droite de votre arche.





Si vous êtes **le premier joueur** à vous retirer de la manche, prenez également le drapeau 1er joueur et placez-le à côté de votre arche. Cela signifie que vous serez le premier joueur de la manche suivante.

Exemple:
Nina souhaite embarquer le groupe d'animaux ci-contre et qui contient la tuile face cachée, un panda et un éléphant. Comme le groupe est formé de 3 tuiles, elle doit remettre 3 caisses de nourriture dans la réserve générale.
Elle prend ensuite les trois tuiles et les place dans son arche.
Une fois que cela est fait, elle place son drapeau "passe" sur son arche, et récupère le drapeau 1er joueur, puisqu'elle est la première à se retirer de la manche.



Attention : Dès l'instant où, après avoir pris un groupe d'animaux, le nombre total de tuiles Animal dans votre arche atteint ou dépasse 10 tuiles, vous devez l'annoncer aux autres joueurs. Comme chaque arche ne peut contenir que 10 tuiles, placez temporairement les tuiles excédentaires face visible à côté de votre arche (vous restez le propriétaire de ces tuiles).

Considérations générales et cas particuliers :

- Si vous n'êtes pas en mesure d'effectuer l'action A (parce qu'il ne reste plus que des groupes constitués d'une seule tuile), alors vous devez effectuer l'action B.
- Dans le cas peu probable où vous ne pouvez effectuer ni l'action A, ni l'action B, alors vous devez passer votre tour.
- Votre réserve personnelle de caisses de nourriture doit être visible des autres joueurs à tout moment.
- Si un joueur désire savoir combien de tuiles vous avez dans votre arche, vous devez lui répondre (sans dire de quels animaux il s'agit).

Fin de la manche

Si à la fin du tour d'un joueur, il ne reste plus qu'un joueur qui ne se soit pas retiré, ce dernier joue un dernier tour pour effectuer soit l'action A, soit l'action B. Puis la manche se termine.

À cet instant, si au moins un joueur possède une arche pleine (avec 10 tuiles Animal ou plus), la partie se termine. Sinon, une nouvelle manche commence.

Attention : Avant d'entamer la manche suivante, les joueurs doivent retirer leur drapeau "passe" de leur arche et le replacer devant eux.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'à la fin d'une manche au moins un joueur possède 10 tuiles Animal ou plus dans son arche.
Chaque joueur effectue alors les étapes suivantes pour se préparer au départ de son arche :

1. Premièrement, il doit remettre dans la boîte de jeu toutes les espèces pour lesquelles il possède **exactement 2 tuiles**.

2. Il trie ensuite les tuiles restantes par espèces.

   Attention : Chaque arche peut contenir 10 tuiles Animal. Si à ce stade un joueur possède toujours plus de 10 tuiles, il doit réduire ce nombre à 10 en remettant dans la boîte de jeu autant de tuiles que nécessaire pour atteindre 10 tuiles. Il peut choisir quelles tuiles défausser, mais ne peut par contre pas se retrouver avec de nouvelles paires d'animaux dans son arche.

3. Enfin, les arches de chaque joueur peuvent partir. Chaque joueur dévoile le contenu de son arche à ses adversaires et compte ses points de victoire. À ce stade, chaque animal dans une arche est soit **un animal seul** (car il est le seul de son espèce dans l'arche), soit **un animal faisant partie d'un troupeau** (parce qu'il y a au moins trois tuiles de cette espèce dans l'arche).

Chaque joueur calcule son total de points de victoire de la manière suivante :

- **Un animal seul** rapporte autant de points que le **nombre indiqué** sur sa tuile.
- **Un animal faisant partie d'un troupeau** rapporte automatiquement **5 points de victoire** (indépendamment de la valeur indiquée sur la tuile).
- Chaque **caisse de nourriture** restant dans sa réserve personnelle rapporte **1 point de victoire**.

Exemple :
C'est la fin de la partie et Nina prépare le départ de son arche.

Elle possède 11 animaux :



Comme elle possède exactement 2 éléphants, elle doit les remettre dans la boîte.

Elle se retrouve donc avec les animaux suivants dans son arche :
- *1 crocodile (animal seul)*
- *1 tigre (animal seul)*
- *3 girafes (troupeau)*
- *4 pandas (troupeau)*

Dans sa réserve, elle possède encore 2 caisses de nourriture.



Son total de points de victoire est donc : 4 + 2 + 4 x 5 + 3 x 5 + 2 = **43**

Le joueur possédant le plus grand total de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand nombre d'**espèces différentes** l'emporte.
Si l'égalité persiste, la victoire est partagée entre les joueurs.

Crédits

Auteurs : Ralf zur Linde et Wolfgang Sentker | **Illustrations :** Alexander Jung
Développement, règles et mise en page : Viktor Kobilke
Traduction : Fabien Conus | **Relecture :** Sabrina Ferlisi
Copyright : © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved. | **www.eggertspiele.de**
Distribution exclusive de l'édition française : Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris