

## S'EMPARER D'UNE COURONNE ET GAGNER LA PARTIE

- **Chaque fois** qu'un joueur forme une **alliance**, il met **immédiatement fin au round** en cours et s'empare d'une **demi-couronne** (s'il en reste). On commence ensuite un nouveau round. Mélangez toutes les cartes, puis le joueur suivant dans le sens horaire effectue son tour.
- **S'il ne reste plus de demi-couronnes**, le gagnant s'empare de la couronne complète.

## Emparez-vous de 2 demi-couronnes ou de la couronne complète pour GAGNER la partie !

## MODE 2 CONTRE 2

Dans ce mode, le premier joueur à s'emparer de **2 demi-couronnes** ou de la **couronne complète** gagne la partie pour le compte de son équipe. Les coéquipiers doivent s'asseoir l'un en face de l'autre autour de la table.



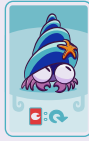
**CROCODILE :** Choisissez une carte dans la rangée de **n'importe quel joueur**. Placez-la au bas du **paquet de votre choix**. Resserez les rangs de la rangée si nécessaire.



**CRABE :** Choisissez la rangée de **n'importe quel joueur** (y compris la vôtre). Déplacez une carte de votre choix de **n'importe quel nombre de cases** vers la droite ou la gauche.



**SINGE :** Échangez **cette carte** contre une carte de votre choix dans la rangée de **n'importe quel joueur**.



**BERNARD-L'HERMITE :** Effectuez un autre tour si cette rangée contient **au moins 1 Crabe** (ou 1 Caméléon).



**LION :** Rempotez le round si cette rangée contient **7 cartes différentes** (y compris ce Lion).

## CAPACITÉS DES ANIMAUX



**PIEUVRE :** Rempotez le round si cette rangée contient **3 paires différentes** de cartes.

- Il n'est **pas** nécessaire que les paires soient reliées les unes aux autres.
- Il est possible d'avoir **2 Pieuvres** parmi les 3 paires.



**PERROQUET :** Annoncez un animal, puis **révélez 1 carte** du sommet du paquet de votre choix. **S'il s'agit de l'animal annoncé, jouez la carte** (vous pouvez activer sa capacité si vous le souhaitez). **Dans le cas contraire, remettez la carte au sommet du paquet de votre choix.**



**ATTENTION :** Un **Caméléon** compte comme **n'importe quel animal**. Par conséquent, si un Caméléon est révélé de la sorte, **il compte comme étant l'animal annoncé** et doit être ajouté à la rangée du joueur.



**CAMÉLÉON :** Cette carte compte comme **n'importe quel animal** dans la rangée. Si votre rangée contient **2 Caméléons**, vous devez **immédiatement** les remettre tous les deux au bas du **paquet de votre choix**.

## CRÉDITS

Règles V1.0

**Conception :** Jérémy Ducret et Johannes Goupy  
**Conception graphique et illustrations :** Simon Caruso  
**Développement :** Anthony Perone  
**Direction de la production :** Daryl Choo  
**Production :** Thiago Aranha, Rebecca Ho, Riccardo Minetti, Nicholas Sia, Kenneth Tan, Kyeon Tan, Gregory Varghese et Joshua Zhang  
**Relecture :** Jason Koepp  
**Direction de produit :** Anthony Perone  
**Édition :** David Doust et Chern Ann Ng  
**Traduction française :** Hervé Daubet  
**Relecture française :** Olivier Prévot et Pyrène Lasseube  
**UN GRAND MERCI À TOUS NOS TESTEURS !**



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

JÉRÉMY  
DUCRET  
JOHANNES  
GOUPY

SIMON  
CARUSO



RÈGLES



# COLLECT !

LE ROYAUME DES ANIMAUX A PERDU SON ROI !  
IL EST TEMPS POUR VOUS DE FORMER  
DES ALLIANCES AFIN D'ÊTRE CELUI QUI  
S'EMPARERA DE LA COURONNE !

## MATÉRIEL

4 Pions

3 Demi couronnes

1 Couronne complète

64 Cartes • 8 par animal



## OBJECTIF

À tour de rôle, les joueurs **vont piocher et collecter des cartes d'animaux** et les aligner devant eux.

En utilisant les **capacités** des animaux, les joueurs vont essayer de **former des alliances de 4 animaux identiques** afin de remporter des rounds. Le premier joueur à s'être emparé d'une couronne complète remporte la partie !



## MISE EN PLACE



- Mélangez toutes les cartes et séparez-les en deux piles face cachée de taille plus ou moins égale afin de créer 2 paquets.
- Mettez les 2 paquets au centre de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.
- Mettez les pions des couronnes à côté des paquets.
- Sélectionnez le premier joueur au hasard. Les tours s'enchaînent ensuite dans le sens horaire.

## COMMENT JOUER

- 1 **PIOCHEZ UNE CARTE D'ANIMAL** : Choisissez 1 des 2 paquets et **révélez-en la première carte**. Ensuite, **choisissez une des options suivantes** :

Conservez la carte révélée.



Remettez-la, face cachée, au sommet du paquet de votre choix, puis révélez la première carte de l'autre paquet et conservez-la.

- 2 **JOUEZ UNE CARTE D'ANIMAL** : Jouez la carte révélée en 1, puis placez-la soit à l'**extrême gauche**, soit à l'**extrême droite** de votre rangée (lors de leur premier tour, les joueurs se contentent de placer la carte devant eux).

**Astuce** : le jeu est **plus stratégique** qu'il n'y paraît. Il peut être judicieux d'**anticiper** l'endroit où vous allez placer votre carte.



- 3 **UTILISEZ LA CAPACITÉ DE L'ANIMAL (OPTIONNEL)** : Si la carte jouée possède une **capacité**, vous pouvez décider de l'activer **immédiatement**.

**Exemple** : Après avoir joué ce Crocodile, Pyrène **peut** décider d'utiliser la **capacité** de l'animal pour détruire **une autre carte n'importe où** sur la table.



- 4 **FIN DU TOUR** : Vérifiez si une **alliance a été formée**. Dans le cas contraire, le joueur suivant dans le sens horaire effectue son tour.

## FORMER UNE ALLIANCE

Un round se termine **immédiatement** si, à la fin de son tour, le joueur actif a formé une **alliance**.

LE JOUEUR A CRÉÉ UNE ALLIANCE DE 4 CARTES D'ANIMAUX IDENTIQUES ADJACENTES



**Exemple** : 4 Crabes adjacents les uns aux autres, ou 3 Crabes et un Caméléon adjacents les uns aux autres (Le Caméléon compte comme un joker lorsqu'il se trouve dans la rangée d'un joueur).

OU

LE JOUEUR A CRÉÉ UNE ALLIANCE BASÉE SUR LA CAPACITÉ D'UN ANIMAL :



**Exemple** : Olivier a 3 paires dans sa rangée. Grâce à la capacité continue de la Pieuvre, il remporte le round.

En récompense, le joueur s'empare d'un pion de **demi-couronne** ou d'un pion de **couronne complète**.