

Tour d'un joueur



- 1 Placer le jeton sélection d'action
- 2 Dans n'importe quel ordre...

Obligatoire 1×

Prendre la tuile habitat du rondel



ou

Jouer une carte primate accompagnée du pion

*Sur 1 tuile habitat correspondante
Non adjacent à d'autres primates*



Actions du Rondel ∞

Payer  ou  pour :

 Gagner 1 jeton bioénergie

 Prendre 1 carte animal face visible du type indiqué

 Établir : Retourner 1 tuile herbivore sur sa face établie

 Placer 1 tuile habitat qui est en sens antihoraire par rapport au jeton sélection
Le coût augmente pour chaque segment

 Placer 1 tuile terrain

 Placer 1 tuile oasis

 Placer 1 tuile rivière du type indiqué
Au moins 1 bord d'eau de cette tuile doit toucher 1 bord d'eau de votre territoire

 Placer 1 tuile serpent
Un serpent du désert n'a pas besoin d'une oasis

Actions Gratuites ∞

Placer 1 tuile herbivore

*Habitat correspondant assez grand
Herbivores du désert nécessitant oasis*



Jouer 1 prédateur

*carte, pion & tuile bonus
1 pion par tuile animal*



Jouer 1 carte spécialiste et monter son jeton



Activer l'effet d'un spécialiste



3 Fin de Tour

● **Distribuer l'énergie**  (rondel)

● **Compléter les tuiles habitat**



● **Compléter le tableau**
Glisser les cartes vers la gauche



● **Observation d'oiseaux**
*Renouveler le tableau de cartes
2 énergies pour le gagnant,
1 si égalité. 8 énergies max*



Mise en Place

# de par	Partie Standard	Partie Courte	
	8	6	6
	12	9	9
	16	12	12

Mise en Place des Joueurs



Expert n°1 : 5x ()
=

Expert n°2 : Sélection Spécialistes (page 22)

Taille Herbivore Valeur Établie

Habitat	Tuile	Motif	Effets Spécialistes	#
Rivière			Placer des herbivores	-
Zone Humide			Terrains	6
Forêt			Effets une fois par partie	22
Savane			Actions du rondel	13
Désert			Cartes animaux	6

Score

: par oiseau gagné
 chacun si égalité

: par bord de son
type d'habitat

: 1-3 valeur animal
 4-6
 7-9
 10-12

/ :

Σ + + :

:

Mode Solo

MEP
Braconniers

Tour des Braconniers

- Choisir le segment du rondel avec le + d'énergie, sens horaire si égalité
- Défausser la tuile habitat
- Prendre 1 tuile animal : Type d'habitat avec la + petite valeur totale d'animaux, si égalité au choix = # (+)
- Actions supplémentaires

Prendre des tuiles rivière = niveau difficulté

Établir 2 herbivores
Les + grands, si égalité au choix

Défausser la carte du tableau
Prendre le pion et défausser la tuile bonus prédateur, si nécessaire / /