SANCTUARY
Un jeu Ark Nova

RÈGLES DU JEU

Vous trouverez des ressources (mises à jour, tutoriel) pour le jeu sur notre site web :
www.supermeeple.com/nos-jeux/sanctuary/

MISE EN PLACE COMMUNE (1-6) ET INDIVIDUELLE (A-D)

1. Placez le **plateau Rivière** au milieu de la table.

2. Mélangez toutes les **tuiles** face cachée pour former une ou plusieurs piles. Lorsque vous devrez piocher des tuiles « dans la pile », c'est là que vous les prendrez.



3. Placez 6 tuiles au hasard, face visible, sur le plateau Rivière, à raison d'une tuile par chiffre. Ces 6 tuiles forment la **rivière**.

4. Prévoyez un peu de place pour la **défausse** à proximité.

5. Mettez de côté les **jetons Conservation**, les **jetons Poche ventrale** et les **jetons Fin de partie** pour former une réserve.





6. Placez le **plateau Conservation** à côté de la rivière. Mélangez les **10 objectifs de conservation** face cachée. Révélez 5 d'entre eux au hasard et placez-les sur le plateau Conservation. L'ordre n'a pas d'importance ; cependant, pour une meilleure vue d'ensemble, nous vous recommandons de placer tous les objectifs avec des icônes Continent les uns à côté des autres, de même que tous les objectifs avec des icônes Animal.
Rangez les 5 objectifs restants dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

> **Remarque :** L'auteur et l'éditeur ont cherché à rendre le jeu le plus réaliste possible. Nous vous demandons de faire preuve d'indulgence pour les quelques concessions qu'ils ont dû faire.

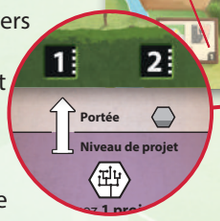
A. Placez **1 plateau Zoo** devant vous. Tous les joueurs doivent utiliser le même côté du plateau.
Pour la première partie, utilisez le côté 1.



B. Prenez 1 jeu de **4 cartes Action différentes**. Placez-les toutes sur le côté I (indiqué en bas à droite de la carte).



Déterminez un premier joueur au hasard. Le premier joueur place sa carte Action **Projets** dans l'emplacement le plus à gauche de son plateau Zoo, de façon à ce que la flèche pointe vers le chiffre 1.
Le joueur suivant (assis à sa gauche) place sa **carte Action Projets un cran plus loin** vers la droite, de façon à ce que sa flèche pointe vers le chiffre 2. Le joueur suivant la place en face du chiffre 3, et ainsi de suite.
À 5 joueurs, le 4e et le 5e joueur placent chacun leur carte dans l'emplacement le plus à droite (en face du chiffre 4).
Placez vos 3 autres cartes Action au hasard dans les 3 emplacements restants.



C. Choisissez une couleur, prenez les **4 jetons Amélioration** et les **4 jetons Succès** correspondants et placez-les face visible devant vous.

D. Placez **1 porte-tuiles** devant vous. Au fil du jeu, lorsque vous recevrez des tuiles, vous les placerez ici, de manière à être le seul joueur à les voir. Les tuiles de votre porte-tuiles comptent comme étant « dans votre main ».
Vous commencez le jeu sans aucune tuile.

> **Astuce :** Pour la première partie, nous vous conseillons de ranger votre jeton Succès « **4 icônes** » dans la boîte.
> La fin de partie sera déclenchée à la pose du 3e jeton, et non à la pose du 4e.

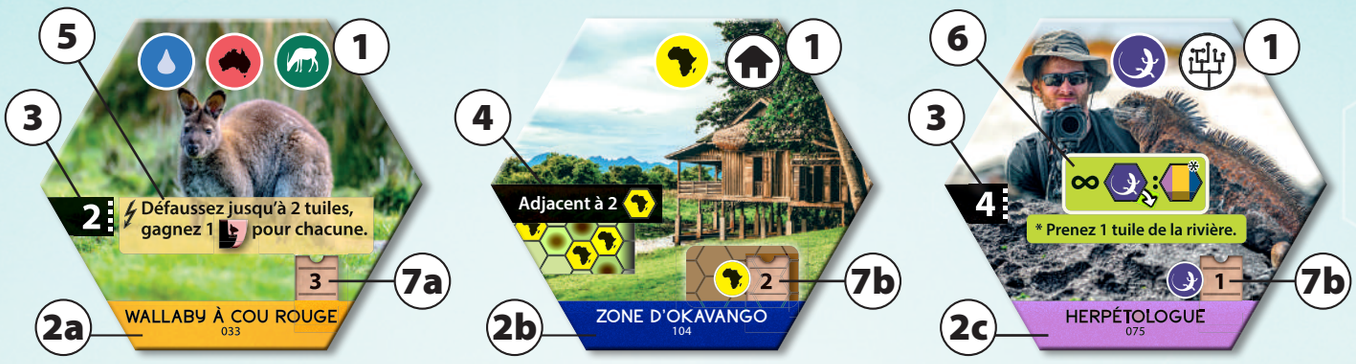
DÉROULEMENT DU JEU ET CONCEPTS PRINCIPAUX

Le jeu est divisé en plusieurs tours. Pendant votre tour, vous prenez **1 tuile de la rivière** et effectuez **1 action**. Ensuite, le joueur suivant (à votre gauche) joue son tour.

Poursuivez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remplisse **1 des 3 conditions de fin de partie** (voir « Fin de partie et Décompte final » p.8).

Plateau Zoo et tuiles

Animal | **Bâtiment** | **Projet**



Les tuiles forment le cœur du jeu. Elles sont structurées comme suit :

Les icônes qui se trouvent en haut (1) vous renseignent sur le type d'**habitat** (Eau), de **continent** (Australie), et/ou d'**animal** (Herbivore) de cette tuile. Les tuiles **Bâtiment** et **Projet** ont chacune leur propre icône. Ces icônes sont considérées comme étant dans votre zoo dès que vous avez joué la tuile sur votre plateau.

Le nom de chaque tuile apparaît tout en bas, surligné dans une couleur spécifique. La couleur indique de quel type de tuile il s'agit, et la manière dont vous pouvez la jouer.
Les **animaux** apparaissent en jaune (2a), les **bâtiments** en bleu (2b) et les **projets** en violet (2c).

Le niveau de la tuile apparaît sur la gauche (3) des animaux et des projets. Ce niveau indique la **force d'action** requise pour jouer cette tuile (nous y reviendrons).

Les bâtiments n'ont pas de niveau ; à la place, une **condition** vous est demandée. Vous devez la remplir pour pouvoir poser la tuile (4).

EFFETS : Certaines tuiles rapportent des effets supplémentaires. Ceux-ci peuvent être **à usage unique**, au moment où la tuile est jouée (dans ce cas, un symbole d'éclair apparaît et l'effet est surligné en jaune clair (5)), ou **permanents** (dans ce cas, ils sont identifiés par un symbole infini ∞ et surlignés en vert clair (6)).

> **IMPORTANT :** Si vous jouez une tuile avec un effet permanent, elle est **immédiatement** active. Si l'effet est lié à une icône qui se trouve sur la tuile que vous venez de jouer, il se déclenche de suite. C'est le cas, par exemple, de l'***Herpétologue*** présenté en haut de page : puisque son effet s'applique aux tuiles avec une icône Reptile et que lui-même est marqué d'une telle icône, il peut immédiatement exercer l'effet indiqué.

POINTS : De nombreuses tuiles augmentent l'attrait de votre zoo et vous permettent de marquer des points à la fin de la partie. Certaines tuiles ont une valeur fixe (7a). D'autres vous font marquer des points en fonction des autres tuiles présentes dans votre zoo (7b). Consultez la section *Décompte* du glossaire pour avoir plus de détails sur ces tuiles.

COUPLES D'ANIMAUX : Certaines espèces animales existent en deux exemplaires dans la pile : un spécimen mâle ♂ et un spécimen femelle ♀ (8). Les noms des deux tuiles sont identiques, mais l'illustration est différente. Si vous parvenez à placer les deux spécimens d'un couple d'animaux **l'un à côté de l'autre** dans votre zoo, vous gagnez immédiatement **1 jeton Conservation** (en plus de tout autre effet potentiel) !



Vous pouvez garder les jetons Conservation et Poche ventrale dans l'espace prévu à cet effet en bas à gauche de votre plateau Zoo.

TERRAIN : Certains animaux et bâtiments requièrent plus d'une case dans votre plateau Zoo. Si vous voyez des **flèches** (9) sur un ou plusieurs côtés d'une tuile, cela signifie que les cases adjacentes désignées par les flèches doivent contenir des **terrains** (10) (tuiles standard posées face cachée). Les flèches ne peuvent pas désigner des tuiles qui ont déjà été jouées **face visible**. Elles ne peuvent pas non plus pointer vers l'extérieur de votre plateau Zoo.

S'il y a déjà des terrains dans les cases adjacentes désignées par les flèches, alors vous pouvez vous en servir pour placer votre tuile. Cette règle s'applique aussi pour les terrains déjà imprimés sur votre plateau Zoo. S'il n'y a pas de terrains dans les cases adjacentes, vous devez prendre des tuiles **depuis votre main** et les placer face cachée dans les cases requises pour former les terrains demandés.





Chaque terrain de votre zoo vaut **1 point** à la fin de la partie.

EXEMPLE : *Pour jouer la femelle **Tigre de Sumatra**, vous avez besoin de 2 terrains : un en haut à gauche de sa tuile, l'autre en haut à droite. Ici, seule la case marquée d'une coche verte peut accueillir cette tuile : il y a déjà un terrain en haut à droite, et il est possible d'en mettre un autre en haut à gauche.*

*Pour placer le terrain requis en haut à gauche (A), vous prenez une tuile **de votre main**, que vous jouez face cachée sur cette case. Pour référence, le terrain qui se trouve en haut à droite (B) était déjà imprimé sur votre plateau Zoo.*



RÈGLES DE PLACEMENT : Chaque fois que vous jouez une tuile dans votre zoo, vous devez la placer sur une **case vide** (ne contenant aucune tuile, ni terrain imprimé) de votre plateau Zoo. Cette case vide doit être adjacente à l'entrée ou à une tuile déjà placée dans votre zoo. (**Important :** Les deux terrains imprimés sur votre plateau Zoo **ne comptent pas** comme des tuiles !)

Les 3 cases où vous pouvez placer votre **première tuile** sont donc les 3 cases qui se trouvent à **l'entrée de votre zoo** (11). Par la suite, vous aurez plus d'options pour placer vos tuiles. Il n'est cependant pas toujours facile de choisir le meilleur endroit pour chaque tuile.

Vous devez toujours placer vos tuiles de manière à ce que les icônes soient en haut et le nom de la tuile en bas (12). Vous **n'avez pas le droit de faire pivoter** une tuile (par ex. pour faire pointer les flèches vers des terrains d'autres cases).





Si vous recouvrez un bonus de placement en plaçant une tuile (13), vous recevez ce bonus immédiatement. Cette règle s'applique aussi lorsque vous recouvrez le bonus avec un terrain (tuile face cachée). Consultez le glossaire et les aides de jeu pour connaître les effets des différents bonus.



Certaines tuiles se rapportent aux canaux de votre plateau Zoo. Les trois cases de bord de plateau, à gauche et à droite, sont considérées comme étant « **près du canal** » (14).

Lorsque vous défaussez des tuiles en cours de jeu, placez-les dans la **défausse**. Toute tuile défaussée doit l'être **face visible** afin de ne pas confondre la défausse avec la pioche.

Lorsqu'une tuile requiert des terrains, commencez par placer la tuile sur votre plateau Zoo en observant ces règles de placement, puis ajoutez les terrains requis autour si nécessaire.

Force des cartes Action

Pour effectuer une action, vous utilisez 1 de vos 4 cartes Action (nous y reviendrons en détail). Vos cartes Action restent en permanence devant votre plateau Zoo. Chacune dispose d'une **flèche** qui pointe vers un chiffre juste au-dessus. Ce chiffre détermine la **force actuelle de cette action**. Plus la carte Action est à droite, plus le chiffre est élevé, et plus l'action sera forte.

Après avoir utilisé une carte Action, vous replacez sa carte dans l'emplacement **le plus à gauche** possible devant votre plateau Zoo, et poussez les cartes restantes vers la droite. (Plus d'infos à ce sujet un peu plus loin.) La carte que vous venez d'utiliser devient plus faible, tandis que les autres cartes deviennent plus fortes. Gardez cela à l'esprit lorsque vous choisissez une action.

Au fil du jeu, vous allez pouvoir **améliorer** vos **cartes Action**, selon certaines conditions (voir p.7). Lorsque vous améliorez une carte, vous la **retournez** sur son côté II .La flèche qui se trouve du côté II pointe vers le second chiffre de l'emplacement, plus à droite. Cela signifie que la force d'une action améliorée est toujours supérieure de 1 à celle d'une action non améliorée.

De plus, vous déverrouillez de nouvelles possibilités, par ex. jouer 2 animaux au lieu de 1 avec une seule action.

EXEMPLE : *Votre action **Projet** a actuellement une force de 3.*



*Si vous améliorez l'action **Animaux (Eau)** (en la passant du côté II), sa force passe de 4 à 5.*



TOUR DE JEU

À votre tour, vous effectuez systématiquement les 2 choses suivantes, qui sont **obligatoires** :
Prendre **1 tuile de la rivière** et effectuer **1 action** avec l'une de vos cartes Action.
Ensuite, vous disposez d'autres **options** facultatives.
Enfin, vous devez gérer l'étape de **fin de tour** avant de passer la main. Procédez dans l'ordre suivant :

! OBLIGATOIRE

1. Prendre **1 tuile** à votre portée dans la rivière.

Vos cartes Action restent où elles sont.

2. Effectuer **1 action** avec 1 de vos cartes Action.

Placer la carte Action utilisée tout à gauche de votre rangée de cartes.

Vous trouverez un rappel visuel des étapes d'un tour de jeu en bas de votre plateau Zoo :

? FACULTATIF

3. Jouer 1 bâtiment.

4. Soutenir 1 objectif de conservation.

5. Améliorer une ou plusieurs de vos cartes Action.

FIN DE TOUR

6. **À la fin de votre tour :**
- Observer la limite de tuiles
- Compléter la rivière
- Vérifier si la partie se termine

Les différentes étapes sont expliquées en détail ci-dessous.



1. OBLIGATOIRE Prendre 1 tuile à votre portée dans la rivière

Prenez 1 tuile de la rivière dans votre main. La flèche blanche de votre carte Action **Projets** indique votre portée. Vous ne pouvez pas prendre une tuile qui se trouve au-delà de cette portée.

Ainsi, si la flèche blanche pointe vers le chiffre 1, vous pouvez uniquement prendre la tuile qui se trouve en position 1 dans la rivière. Si la flèche pointe vers le chiffre 4, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile des positions 1 à 4 dans la rivière.

IMPORTANT : Vous **ne déplacez pas** votre carte Action **Projets** à cette occasion !

IMPORTANT : La restriction « à votre portée » ne s'applique qu'à cette étape. Si un effet de tuile ou un bonus de placement vous permet de prendre une tuile de la rivière, vous pouvez la prendre depuis n'importe quelle position de la rivière.





EXEMPLE : *La flèche blanche indique le 2 : vous pouvez donc prendre la tuile en position 1 ou 2 dans la rivière. Ici, vous pourriez donc prendre le* ***Bouquetin*** *en position 1 ou le* ***Python molure*** *en position 2. Votre carte Action* **Projets** *reste dans son emplacement. Ensuite, vous effectuez 1 de vos 4 actions (voir étape 2.).*

2. OBLIGATOIRE : Effectuer 1 action avec 1 de vos cartes Action

Choisissez une de vos cartes Action et décalez-la légèrement vers le bas. Ensuite, effectuez l'une des deux actions indiquées sur la carte avec leur force actuelle, SOIT pour gagner des tuiles, SOIT pour jouer des tuiles.

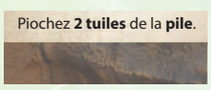
Gagner des tuiles



CARTE ACTION PROJETS

Prenez 1 tuile de la rivière (ou 2 tuiles si la carte est sur son côté II).

Prenez n'importe quelle tuile de la rivière. La position de la tuile dans la rivière n'a pas d'importance.
Si vous avez déjà amélioré votre carte Action **Projets**, vous pouvez prendre une seconde tuile de la rivière.



CARTES ACTION ANIMAUX

Piochez 2 tuiles de la pile.

Piochez les 2 premières tuiles de la pile (face cachée) et ajoutez-les à votre main.

Jouer des tuiles (Animaux ou Projets)



CARTE ACTION PROJETS

Jouez 1 projet.

Si vous avez un projet dans votre main et que la force de votre carte Action **Projets** est au moins égale au niveau de cette tuile, placez la tuile sur votre plateau Zoo (sur une case vide adjacente à l'entrée ou à une autre tuile).

S'il s'agit d'un projet Relâcher dans la nature, placez la tuile de manière à recouvrir un animal marqué de l'icône correspondante. Une fois recouvert, l'animal ne compte plus comme étant « dans votre zoo » (et vous ne prenez plus en compte ses icônes ni ses points).

Si le placement de la tuile déclenche des effets de jeu (à usage unique, permanents, ou des bonus de placement), vous pouvez les résoudre dans n'importe quel ordre.



CARTES ACTION ANIMAUX

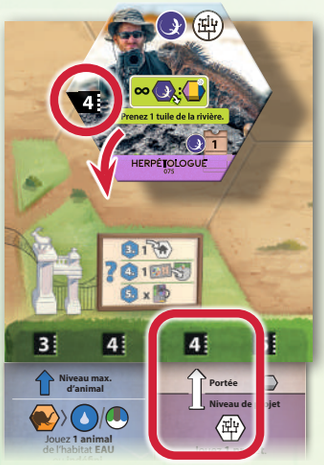
Jouez 1 animal (ou 2 animaux du côté II).

Vous disposez de 3 cartes Action différentes pour jouer des animaux (tuiles jaunes). Chacune de ces cartes s'applique à un **habitat** spécifique (Rocher, Forêt, ou Eau).
Par défaut, vous ne pouvez pas jouer un animal dont l'habitat ne correspond pas à la carte Action que vous jouez.
Cependant, certains animaux ont un habitat indéfini, identifié par l'icône . Ceux-ci peuvent être joués avec n'importe laquelle des 3 cartes Action **Animaux**.

Pour jouer une tuile Animal de votre main, vous devez atteindre un niveau de force d'action au moins égal à la valeur indiquée sur la tuile en question. Placez ensuite la tuile Animal sur votre plateau Zoo (sur une case vide adjacente à l'entrée ou à une autre tuile).
Si l'animal que vous jouez requiert un ou plusieurs terrains adjacents, placez-le de telle sorte que sa tuile soit adjacente à ces terrains et/ou ajoutez des terrains depuis votre main (face cachée) pour satisfaire les prérequis demandés.
Si le placement de la tuile Animal et/ou des terrains requis déclenchent des effets de jeu (à usage unique, permanents, ou des bonus de placement), vous pouvez les résoudre dans n'importe quel ordre.
Si vous utilisez cette action pour placer un animal à côté d'un animal portant le même nom (en plaçant une femelle ♀ à côté d'un mâle ♂ du même type, ou inversement), vous recevez **immédiatement** 1 jeton Conservation.
Vous pouvez jouer un seul animal tant que votre carte Action est du côté I. Si vous avez déjà amélioré votre carte Action, vous pouvez jouer 2 animaux au lieu d'un seul. Les deux doivent appartenir à l'habitat correspondant ou à un habitat indéfini . Attention cependant, dans ce cas, la force de votre action doit être supérieure ou égale au **total** des niveaux des **deux** animaux que vous voulez jouer. Jouez et placez ces animaux dans votre zoo, l'un après l'autre.

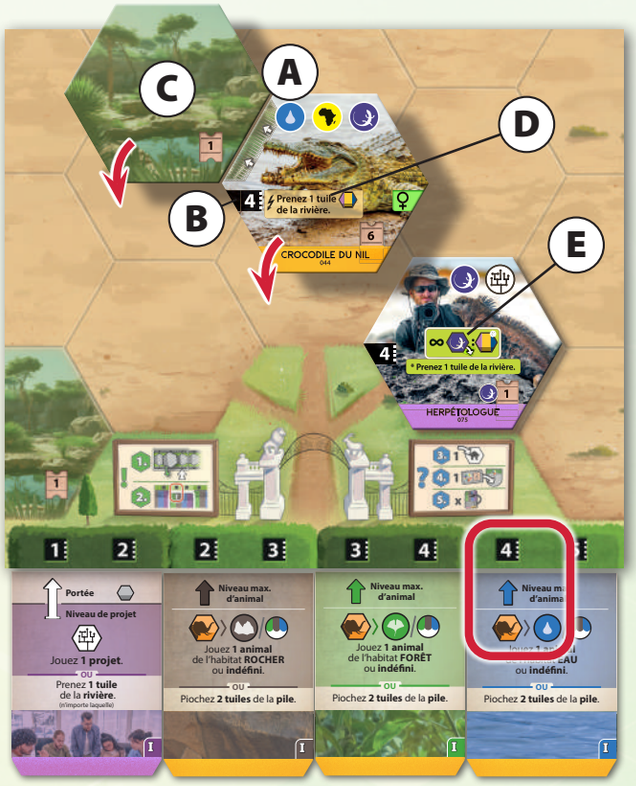
IMPORTANT : Exécutez toujours l'ensemble des effets déclenchés par la pose du premier animal avant de passer au second.

EXEMPLE – JOUER UN PROJET : *L'Herpétologue est un projet de niveau 4. Vous devez donc effectuer une action* ***Projets*** *de force 4 ou plus pour le jouer dans votre zoo. Vous placez l'Herpétologue sur une case vide adjacente à l'entrée.*
L'Herpétologue a un effet permanent qui se déclenche chaque fois que vous jouez une icône Reptile dans votre zoo. Comme l'Herpétologue lui-même a une icône Reptile, vous déclenchez immédiatement son effet et récupérez 1 tuile de votre choix dans la rivière.





EXEMPLE – JOUER 1 TUILE ANIMAL : *Lors du tour suivant, vous jouez la femelle* ***Crocodile du Nil*** *dans votre zoo. Pour ce faire, vous avez besoin d'une action* ***Animaux (Eau)*** *de force 4 ou plus, car le Crocodile du Nil est un animal de niveau 4 (B) avec une icône Eau (A).*
Le Crocodile du Nil requiert un terrain dans votre zoo. Pour en créer un, vous jouez une autre tuile ***de votre main*** *face cachée en guise de terrain, que vous placez à l'endroit requis (C). Après avoir placé les deux tuiles, résolvez l'effet du Crocodile du Nil.*



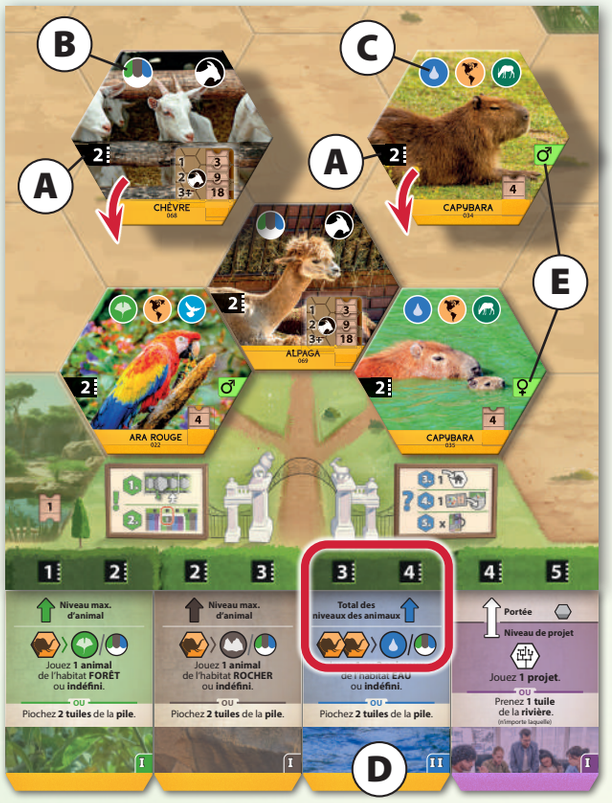
Jouer le Crocodile du Nil vous rapporte 2 effets : l'effet unique du Crocodile du Nil (D) et l'effet permanent de l'Herpétologue (E). Lorsque vous recevez plusieurs effets en même temps, vous pouvez toujours choisir l'ordre dans lequel vous voulez les appliquer. Dans cet exemple, vous bénéficiez deux fois du même effet : prendre 1 tuile de la rivière. Vous pouvez donc prendre 2 tuiles dans la rivière au total.

EXEMPLE – JOUER 2 TUILES ANIMAL : *Vous voulez utiliser votre carte Action améliorée pour jouer 2 animaux dans votre zoo. Le **Capybara** et la **Chèvre** sont tous deux de niveau 2 (A). Il vous faut donc une action de force 4 ou plus pour pouvoir jouer les deux animaux en même temps.*

*L'habitat de la Chèvre est « indéfini » (B), ce qui signifie que vous pouvez la jouer avec n'importe quelle carte Action **Animaux** ; cependant, le Capybara, lui, est un animal de type Eau (C). À cause du Capybara, vous êtes forcé d'utiliser votre carte Action **Animaux (Eau)** pour jouer ces deux animaux à la fois (D). Il se trouve que dans notre exemple, cette carte Action a bien une force de 4.*

Vous décidez de jouer en premier le Capybara mâle, que vous placez à côté de la femelle Capybara dans votre zoo. Le fait d'avoir formé un couple d'animaux de la même espèce en les plaçant dans des cases adjacentes (E) vous rapporte 1 jeton Conservation.

*Ensuite, vous jouez la Chèvre à côté de l'**Alpaga** qui se trouve déjà dans votre zoo.*



IMPORTANT : Vos cartes Action vous permettent de placer des animaux et des projets, mais jamais des bâtiments !

Terminer l'action

Après avoir effectué votre action, retirez la carte Action correspondante de son emplacement. Faites glisser d'un cran vers la droite toutes les cartes qui se trouvaient à gauche de l'emplacement ainsi libéré. Enfin, placez la **carte Action utilisée** dans l'emplacement **le plus à gauche**.

Si vous utilisez la carte Action la plus à gauche, vous n'avez aucune carte à déplacer.

EXEMPLE : *Après avoir effectué l'action **Projets** avec une force de 3, vous retirez la carte Action **Projets** de son emplacement, vous la placez tout à gauche, puis vous poussez les autres cartes vers la droite.*



*Ainsi, la force de vos actions **Animaux (Rocher)** et **Animaux (Forêt)** augmente de 1 : elle passe respectivement à 2 et à 3.*



*L'action **Projets**, en revanche, n'a plus qu'une force de 1 (du moins, tant qu'elle reste ici). L'action **Animaux (Eau)** ne bouge pas et conserve sa force de 4.*

3. FACULTATIF Jouer 1 bâtiment

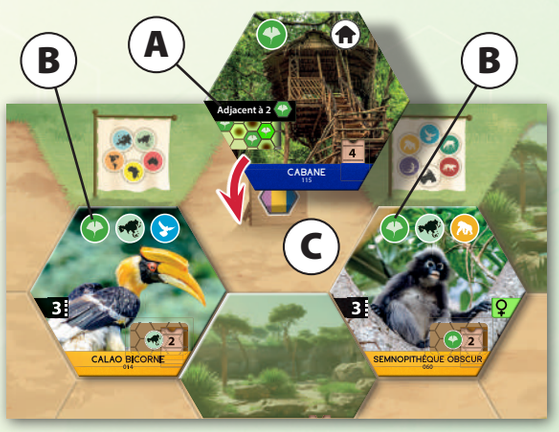
Si vous avez au moins 1 bâtiment (tuile bleue) en main et que vous remplissez ou pouvez remplir ses conditions de pose, vous pouvez jouer exactement 1 tuile lors de cette étape. Jouez cette tuile sur une case vide de votre plateau Zoo (adjacente à une autre tuile ou à l'entrée) en veillant à respecter la condition de pose, le cas échéant.

Si le placement de la tuile déclenche des effets de jeu (à usage unique, permanents, ou des bonus de placement), vous pouvez les résoudre dans n'importe quel ordre.

EXEMPLE : *La **Cabane** doit être placée à côté de 2 tuiles avec une icône Forêt (A).*

*Vous la jouez sur une case vide entre le **Semnopithèque obscur** et le **Calao bicorne** qui ont tous deux une icône Forêt sur leur tuile (B).*

Accessoirement, vous venez de recouvrir un bonus de placement, à savoir une icône (C) : vous pouvez donc prendre 1 tuile de la rivière.



4. FACULTATIF Soutenir 1 objectif de conservation



Vous avez **4 jetons Succès**. Chacun d'entre eux peut être utilisé pour soutenir 1 objectif de conservation. Vous ne pouvez pas soutenir un même objectif plus d'une fois. Les objectifs de conservation vous indiquent les **icônes** que vous devez collecter pour les soutenir.

Chaque jeton Succès indique le **nombre minimum** d'icônes d'un type donné que vous devez avoir dans votre zoo pour soutenir un objectif (vous avez le droit d'utiliser le jeton « 4 icônes » sur un objectif où vous avez déjà 5 icônes). Ces jetons indiquent également le nombre de points que vous marquerez avec cet objectif à la fin de la partie.

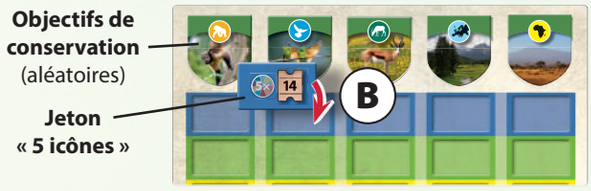
Lors de cette étape, vous pouvez soutenir **exactement 1** objectif de conservation que vous n'avez pas encore soutenu. Comptez le nombre d'icônes de votre zoo qui correspondent à l'objectif que vous souhaitez soutenir.

Vous pouvez augmenter ce nombre en dépensant tout ou partie des **jetons Conservation** que vous avez acquis au fil du jeu. Chaque jeton Conservation dépensé augmente le nombre d'icônes de 1. Vous devez cependant avoir au moins 1 icône du type voulu dans votre zoo pour soutenir un objectif de conservation. En d'autres termes, **vous ne pouvez pas remplacer toutes les icônes** par des jetons Conservation lorsque vous soutenez un objectif de conservation.

Placez ensuite un jeton Succès avec le bon nombre d'icônes face cachée sur le plateau Conservation, sous l'objectif de conservation que vous soutenez, dans la case de votre couleur.

EXEMPLE : *Vous avez 3* ***icônes Oiseau*** *dans votre zoo (A) mais vous voulez utiliser un jeton Succès qui vous rapportera un maximum de points. Vous dépensez donc également les* ***2 jetons Conservation*** *que vous avez collectés jusque là. Cela fait 5 icônes. Vous placez votre jeton Succès de « 5 icônes » sur la case de votre couleur sous l'objectif de conservation de type « Oiseau » (B). Il vous rapportera 14 points à la fin de la partie. Vous pouvez toujours continuer de jouer des oiseaux dans votre zoo, mais cela ne vous servira plus pour les objectifs de conservation.*





5. FACULTATIF Améliorer des cartes Action

Vous avez **4 jetons Amélioration**. Chacun d'entre eux peut être utilisé pour améliorer une de vos cartes Action. Vous pouvez donc améliorer vos 4 cartes Action au cours de la partie si vous remplissez toutes les **conditions** requises (plusieurs cartes peuvent être améliorées lors d'un même tour) :



Vous avez soutenu au moins 1 objectif de conservation.



Vous avez au moins 2 projets dans votre zoo.



Vous avez au moins 3 tuiles reliées d'un seul habitat (, , ou) dans votre zoo.



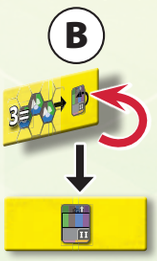
Vous avez au moins 4 icônes Animal différentes dans votre zoo.

Effectuez les étapes suivantes pour **chaque** jeton Amélioration inutilisé dont vous remplissez les conditions (ce peut être plusieurs jetons, l'un après l'autre) :

1. Choisissez une de vos cartes Action qui n'a pas encore été améliorée.
2. Retournez-la depuis son côté I (avec une flèche qui pointe en haut à gauche) vers son côté II (la flèche pointe maintenant en haut à droite).
   Améliorer une carte augmente sa force d'action et vous offre plus d'options.
3. Retournez le jeton Amélioration utilisé face cachée. Vous **ne pouvez pas** l'utiliser à nouveau.

EXEMPLE : *Après avoir joué la* ***Cabane*** *lors de l'étape 3, vous avez 3 tuiles Forêt reliées dans votre zoo (A). Vous avez donc rempli la condition « 3 tuiles d'un même habitat reliées » et retournez le jeton Amélioration correspondant (B). Cela vous permet d'améliorer une de vos cartes Action.*





Vous décidez de retourner la carte ***Animaux (Eau)*** *sur le côté II (C). Cela augmente la force de cette action de 1 pour le reste de la partie. Si vous utilisez l'action* ***Animaux (Eau)*** *lors du tour suivant, elle aura une force de 4 (au lieu de 3 avant l'amélioration) et vous pourrez jouer jusqu'à 2 animaux de type Eau ou indéfini (au lieu d'un seul).*



6. FIN DE TOUR

Observez la limite de tuiles en main, complétez la rivière et vérifiez si la partie se termine

LIMITE DE TUILES : Si vous avez **plus de 6** tuiles en main, vous devez défausser des tuiles pour revenir à exactement 6 tuiles en main. Vous pouvez avoir plus de 6 tuiles en main pendant votre tour, mais pas à la fin de votre tour.

COMPLÉTER LA RIVIÈRE : S'il y a des « trous » dans la rivière, comblez-les en faisant glisser vers le bas les tuiles qui se trouvent déjà dans la rivière, de manière à dégager les emplacements des chiffres les plus élevés.
Placez ensuite une tuile de la pile à côté de chaque chiffre libre, de telle sorte qu'il y ait à nouveau 6 tuiles dans la rivière.

VÉRIFIER SI LA PARTIE SE TERMINE :
Vérifiez maintenant **si au moins 1** des conditions de fin de partie a été remplie (voir section suivante). Si aucune des conditions de fin de partie n'a été remplie, c'est maintenant au joueur suivant (dans le sens horaire) de jouer.

EXEMPLE – COMPLÉTER LA RIVIÈRE :
*Au début de votre tour, vous avez récupéré la tuile qui se trouvait à côté du **2**. Vous avez aussi fait une action **Projets** qui vous a permis de prendre n'importe quelle tuile de la rivière, et avez choisi la tuile à côté du **5**.*

À la fin de votre tour, vous faites glisser vers le bas les tuiles à côté des 3, 4 et 6. Puis vous révélez 2 nouvelles tuiles de la pile, que vous placez à côté des 5 et 6.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La fin du jeu se déclenche lorsqu'au moins **1 des 3 conditions de fin de partie** est remplie à la fin d'un tour.

Conditions de fin de partie

1. Vous avez soutenu 4 objectifs de conservation : **vos 4 jetons Succès** sont sur le **plateau Conservation**.

2. Vous avez **entièrement recouvert votre plateau Zoo :** il n'y a donc plus une seule case vide.

3. La **pile** de tuiles face cachée est **vide**.

Si, à la fin de votre tour, vous avez rempli la condition 1 et/ou 2, prenez le jeton Fin de partie « **10 points** ». Ensuite, **tous les autres joueurs** jouent **1 dernier tour** (mais pas vous). Passez ensuite au **décompte final**.
S'il n'y a plus de tuiles dans la pile face cachée pour ce dernier tour, remélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Si vous parvenez à remplir la condition 1 et/ou 2 lors de votre dernier tour, après que quelqu'un d'autre a déclenché la fin de la partie, vous recevez un jeton Fin de partie « **5 points** ».

Si la condition 3 survient avant que quelqu'un ne remplisse la condition 1 ou 2, la partie s'arrête **immédiatement** à l'issue du tour lors duquel la pile a été épuisée.
Passez directement au **décompte final**.

Décompte final

Faites la somme des points suivants :

- **Points des tuiles de votre zoo**. Certaines tuiles ont une valeur de points fixe. D'autres vous font marquer des points en fonction des autres tuiles adjacentes, ou simplement présentes dans votre zoo, et notamment de leurs icônes. D'abord, comptez les points de vos **animaux** (jaunes), puis de vos **bâtiments** (bleus), **projets** (violets) et **terrains**.
- Points de vos **jetons Succès** sur le plateau Conservation (donc ceux liés aux objectifs que vous avez soutenus).
- 2 points pour chaque **jeton Poche ventrale** et chaque **jeton Conservation** en votre possession.
- Points (10 ou 5) de votre **jeton Fin de partie**, le cas échéant.
- **Mode Solo uniquement :** 5 points pour chaque **jeton Solo** que vous n'avez pas retourné.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus d'animaux dans son zoo gagne.
Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.