

PANDA

Vous vous trouvez dans le Parc national du Panda géant. Aménagez une zone de vie sécurisée pour vos espèces. Mais prenez garde, les proies attirent toujours les prédateurs !



BUT DU JEU

Marquez des points en plaçant habilement vos proies et vos prédateurs dans le parc. Le joueur possédant le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

1. Donnez un **set de 10 cartes Prédateur** à chaque joueur*. Chaque joueur pose ses cartes devant lui, face visible. Chaque set possède sa propre couleur. Le jeu contient quatre sets, un par joueur. Si vous jouez à moins de quatre joueurs, remettez les cartes non utilisées dans la boîte.
2. Donnez un **set de cartes Compte-points** à chaque joueur.
3. Prenez **toutes les cartes Eau** et formez la mise en place de départ du parc. Pour cela, vous pouvez procéder de différentes manières.

* Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec seulement cinq cartes Prédateur. Chaque joueur prend les cartes suivantes : Panda, Renard roux, Loup gris, Chacal, Chien viverrin. Remettez les cartes restantes dans la boîte.



- A. Les joueurs placent une carte Eau sur la table, l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été placées.
 - B. Les joueurs choisissent parmi l'une des mises en place proposées en fin de livret.
 - C. Les joueurs s'accordent sur une forme particulière qu'ils souhaitent composer.
4. Mélangez **toutes les cartes Proie** et formez une pile face cachée.
 5. Choisissez un premier joueur.

APERÇU

Les joueurs vont échanger les cartes de leurs mains de manière à en conserver certaines et à se débarrasser d'autres. Après cet échange, ils vont placer l'un après l'autre une carte Proie ou Prédateur dans le parc. Lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Proie, la manche se termine. Après quatre manches, la partie s'achève et les joueurs comptent leurs points. Ils additionnent les points de leurs cartes Prédateur à ceux de leurs cartes Proie.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se déroule en deux phases. Phase 1 : Draft. Phase 2 : Placement

Nombre de joueurs	Nombre de cartes par joueur par manche
2	6
3	4
4	3

Phase 1 : Draft. Les joueurs piochent chacun un certain nombre de cartes, en fonction du tableau ci-contre, sans montrer leurs cartes aux autres joueurs. Puis, ils procèdent à l'échange de cartes. Cet échange, appelé « draft », consiste à passer un certain nombre de ses cartes à son voisin de gauche et à en recevoir un certain nombre de son voisin de droite.

Draft pour les parties à trois ou quatre joueurs : Gardez 1 carte en main et donnez les autres à votre voisin de gauche. Puis, gardez 2 cartes en main* et donnez le reste à votre voisin de gauche (dans

une partie à 4 joueurs, passez maintenant à la Phase 2). Gardez 3 cartes en main* et donnez le reste à votre voisin de gauche (dans une partie à 3 joueurs, passez maintenant à la Phase 2).

Draft pour les parties à deux joueurs : Gardez 2 cartes en main et donnez le reste à votre voisin de gauche. Puis, gardez 4 cartes en main* et donnez le reste à votre voisin de gauche. Vous êtes prêts à démarrer la Phase 2.

* Les cartes que vous gardez peuvent encore être échangées par la suite.

Phase 2 : Placement. En commençant par le premier joueur, les joueurs placent l'un après l'autre une carte dans le parc. Le parc est représenté par la zone de jeu sur la table. Il y a toujours de l'eau dans le parc. À votre tour, vous devez jouer une carte si vous avez encore des cartes Proie en main. Vous pouvez jouer soit une carte Proie de votre main, soit une carte Prédateur de votre réserve. Chaque carte que vous placez dans le parc y restera jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas déplacer une carte déjà posée (sauf la Panthère des neiges).

Il est possible qu'il vous reste des cartes Proie en main tandis que les autres joueurs ont déjà joué toutes leurs cartes Proie. Cela signifie que vous avez joué plus de cartes Prédateur que vos adversaires. Lorsque vous n'avez plus de cartes Proie en main, vous pouvez toujours jouer une carte Prédateur ou passer. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez pas rejouer de carte lors de cette manche. Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs cartes Proie. Ceci fait, la manche se termine. Le joueur situé à gauche du premier joueur actuel devient le nouveau premier joueur. Une nouvelle manche démarre à la Phase 1.

Règles de placement

Vous devez respecter les règles de placement suivantes dans le parc :

- Les cartes doivent être placées de manière adjacente à une autre carte du parc. (Les cartes ne peuvent pas se chevaucher, et les cartes diagonalement adjacentes ne sont pas connectées.)
- Placez les cartes de manière à ce qu'elles soient adjacentes via leurs largeurs ou longueurs.
- Lorsque vous placez une carte adjacente à une autre carte via les longueurs, vous pouvez la placer totalement adjacente ou seulement à moitié adjacente à une ou deux autres cartes (en quinconce).
- Vous ne pouvez jouer que 2 cartes Prédateur maximum par manche.
- La première carte de la partie doit être placée de manière adjacente à une carte Eau.
- Il est possible que des espaces vides se créent entre des cartes.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la quatrième manche. Le joueur possédant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent.

DÉCOMPTE DES POINTS

Vous pouvez marquer des points avec les deux types de cartes : Proie et Prédateur. Lorsque vous placez une carte Proie, vous marquez immédiatement ses points. Lorsque vous placez une carte Prédateur, celle-ci vous rapportera des points seulement en fin de partie. Utilisez les cartes Compte-points pour comptabiliser vos points, comme indiqué sur l'exemple. Si vous préférez, vous pouvez aussi utiliser une bonne vieille feuille et un crayon.



DESCRIPTION DES ICÔNES

Lorsque vous voyez un +1 ou un +2 à côté d'une icône Animal, Eau ou Arbre, cette carte vous rapporte le nombre de points indiqué pour chaque carte adjacente de ce type. S'il s'agit d'une carte Proie, ces points sont immédiatement comptabilisés. Les cartes Prédateur seront comptabilisées à la fin de la partie, vous aurez donc l'occasion d'ajouter plus de cartes autour de celles-ci durant la partie.

Lorsque vous voyez une icône de chaîne, cette carte vous rapporte des points pour chaque carte identique connectée à la carte adjacente. Par exemple, un Ours brun vous rapporte 1 point pour chaque Bouvière chinoise connectée à l'Ours brun. Puis, chaque nouvelle Bouvière connectée à la précédente vous rapporte 1 point supplémentaire.



L'icône du mâle dominant est cerclée

Certains animaux grégaires fonctionnent avec un mâle dominant. C'est le cas des Cerfs élaphe, des Faisans dorés et des Takins. Il n'y a qu'un seul mâle par espèce dans la pile de cartes Proie. Les prédateurs ne marquent pas de point supplémentaire pour les mâles dominants. Un mâle dominant compte comme un membre de son espèce, et rapporte 1 point au prédateur s'il apparaît sur sa carte.

Lorsque vous voyez cette icône, vous avez affaire à un animal solitaire. Vous ne pouvez pas placer cet animal à côté d'un autre animal de la même espèce. Par exemple, vous ne pouvez pas placer un Ours brun à côté d'un autre Ours brun.

Lorsque vous voyez ces icônes -1 ou -2, vous avez affaire à un petit prédateur. Vous obtiendrez respectivement -1 ou -2 points par carte de cette espèce adjacente à cette carte à la fin de la partie. Par exemple, la Fouine reçoit -1 point par Tigre de Chine méridionale et -2 points par Loup gris adjacent.

La Panthère des neiges est la seule carte possédant cette icône. La Panthère des neiges est un animal très précautionneux, qui sait se tenir à distance des autres prédateurs. Lorsque vous ou un autre joueur placez un prédateur à côté d'une Panthère des neiges, celle-ci doit être déplacée vers un autre emplacement du parc. Le propriétaire de la Panthère des neiges déplacée décide de son nouvel emplacement. Lorsque vous placez une Panthère des neiges, vous ne pouvez pas la placer directement adjacente à un prédateur du parc.

LE PARC NATIONAL DU PANDA GÉANT vous trouverez une magnifique sélection d'espèces, tant rares que communes, dans cette zone protégée. Puisque le jeu se déroule dans ce parc, nous souhaitons vous présenter les espèces avec lesquelles vous jouez.

PRÉDATEURS : Panda géant, Ours brun, Loup gris, Tigre de Chine méridionale, Renard roux, Fouine, Chien viverrin, Panthère des neiges, Chacal, Crotale de Mangshan.

PROIES : Rhinopothèque, Cerf élaphe, Takin, Marmotte Bobak, Faisan doré, Bouvière chinoise, Porc-épic de Malaisie.

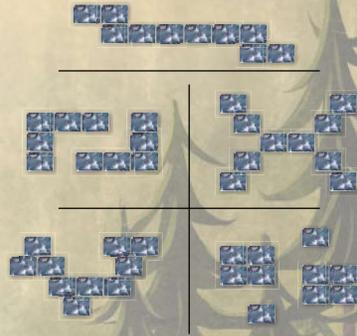
La Bouvière peut être placée à côté des cartes Eau, mais pas au-dessus. La Bouvière agrandit les zones d'eau du parc. Dans le coin inférieur gauche des cartes Bouvière, vous trouverez une icône Eau. Certaines espèces marquent des points lorsqu'elles sont adjacentes à des cartes Eau. Par exemple, la Bouvière est à la fois considérée comme une Bouvière et comme une carte Eau.



Exemple de points B : Décompte des points des prédateurs jaunes. Le Loup marque 3 points (1 pour le Cerf, 2 pour les Takins). Dave marque 5 points pour l'Ours (2 x 1 point pour les cartes Forêt et 3 points pour les Bouvières : 1 adjacente et 2 connectées).

Exemple de points A : À son tour, Dave place une femelle Takin. Il marque donc 5 points (1 point pour la forêt adjacente, 2 points pour le mâle Takin, 1 point pour l'autre femelle Takin et 1 point pour la Bouvière adjacente - qui compte comme une carte Eau).

MISES EN PLACE DE DÉPART



CRÉDITS

Auteur : Adrie Drent
Illustrations : Zhenya Lyapina
Conception graphique : Vicky Trouerbach
Éditeur : Jolly Dutch
Version : 2024
Traduction et relecture françaises : Matthieu Emont et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

LES RÈGLES EN VIDÉO !

