



Spelers moeten bepalen welk dier het meest voorkomt op de overgebleven tegels in het speelgebied. Elke deel van een dier telt als één. De eerste speler die een dier noemt, kan een tegel winnen of verliezen. Bij een correct antwoord krijgen ze een tegel van de overgebleven tegels. In geval van een fout verliezen ze een tegel uit hun bezit. Het is belangrijk op te merken dat rode en blauwe vissen niet worden meegerekend en geen geldige antwoorden zijn.

Spelers moeten bepalen welk dier het minst vaak voorkomt op de overgebleven tegels in het speelgebied. Elk deel van een dier telt als één. De eerste speler die een dier noemt, kan een tegel winnen of verliezen. Bij een correct antwoord krijgen ze een tegel van de overgebleven tegels. In geval van een fout verliezen ze een tegel uit hun bezit. Het is belangrijk op te merken dat rode en blauwe vissen niet worden meegerekend en geen geldige antwoorden zijn.

Variant

Deze variant wordt gespeeld zonder de speciale kaarten. In deze meer uitdagende variant wordt het spel gespeeld zonder de speciale kaarten (kiezels). De actieve speler draait in plaats van één kaart twee kaarten tegelijk om. Spelers moeten zich houden aan zowel de beperkingen als de verplichtingen die zijn gespecificeerd op beide kaarten.



Auteur/Author: Valéry Fourcade
Illustrations/Illustraties: Tomek Larek
Conception graphique/Graphic design: Jaroslav Basalyga
Adaptation/Aanpassing: Carol Ann Robillard
Illustrations originales/original illustrations: Trefl S.A.
© 2017 MJ Games



Un jeu de logique et d'observation !

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

Contenu

30 tuiles
55 cartes
6 jetons

L'histoire

Un groupe de scientifiques vient de découvrir une mystérieuse petite île dans l'océan indien. Cette île abrite des espèces mutantes et vous devez capturer des spécimens afin d'étudier ces mutations. Il vous faudra faire attention car ces animaux doivent être attrapés en suivant des critères très précis. Ce ne sera pas facile, mais votre sens de l'observation et vos réflexes vous aideront.

But du jeu

Être le joueur qui a capturé le plus d'animaux.

Tuiles et cartes

Tuiles

Les tuiles représentent soit :

Un animal complet (*un lion, une girafe, un crocodile, un gorille ou un éléphant*).

Ou

Un animal mutant composé de deux animaux différents (*par exemple, un corps de crocodile et la tête d'un lion ou le corps d'un gorille et la tête d'un éléphant*).

Sur chaque tuile est également représenté un poisson rouge ou bleu.

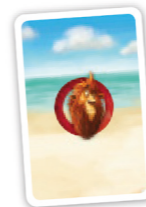
Cartes

Les cartes indiquent une ou plusieurs restrictions ou une ou plusieurs obligations.



Les cercles **rouges** indiquent les restrictions. Si une carte a plus d'une restriction, toutes doivent être respectées.

Exemples:

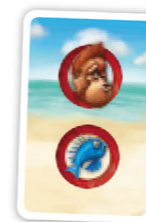


Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un animal qui est entièrement ou partiellement un lion.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :



Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un gorille, entier ou partiel. Vous ne pouvez pas non plus prendre une tuile où est représenté un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :

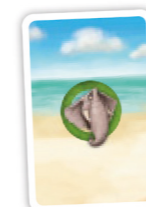


Ces tuiles peuvent être prises :



Les cercles **verts** indiquent les obligations. Si une carte a plus d'une obligation, toutes doivent être respectées.

Exemples:



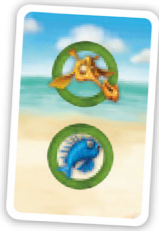
Cette carte indique que vous ne pouvez capturer que les éléphants qui sont entiers ou partiels.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :





Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les tuiles où sont représentés des girafes, entières ou partielles, ET un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises :



Ces tuiles peuvent être prises :



Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les mélanges gorille et lion.



Cartes spéciales

Des galets sont représentés en bas à droite sur certaines cartes. Ces cartes spéciales augmentent la difficulté en requérant du calcul rapide et plus d'observation. On peut jouer avec ou sans elles. Si tous les joueurs sont d'accord pour les inclure, elles doivent être mélangées avec les autres cartes au début de la partie. Voir la section « Galets » à la fin des règles pour en apprendre plus sur ces cartes.

Mise en place

Chaque joueur prend un jeton de couleur. Placez 15 tuiles face visible dans n'importe quelle direction au centre de l'aire de jeu. Mélangez les cartes, en incluant les cartes spéciales si vous décidez de les utiliser, et placez-les en pile face cachée autour de l'aire de jeu. Décidez quel sera le premier joueur à retourner une carte. Ce joueur est appelé «le joueur actif»

Déroulement d'une partie

Il retourne rapidement la première carte et la place de façon à être vue en même temps par tous les joueurs. Cette carte indique quels animaux doivent être capturés et/ou quels animaux ne doivent pas l'être.

Le tour de jeu commence dès que la carte est retournée. Aussitôt, tous les joueurs tentent de poser rapidement leur jeton sur une tuile libre respectant ces critères. Une fois le jeton posé, il ne

peut plus être retiré ou déplacé. Un joueur peut ne pas poser son jeton.

Dans certains cas, il est possible qu'aucun animal ne corresponde aux critères imposés. Dans ce cas, une fois que les joueurs reconnaissent qu'il n'y a pas d'animal approprié, le joueur actif retourne la carte suivante.

Le tour de jeu prend fin quand tous les jetons ont soit été joués, soit ne peuvent pas l'être. On vérifie si les joueurs ne se sont pas trompés. Ceux qui n'ont pas commis d'erreur prennent la tuile située sous le jeton qu'ils viennent de jouer et la posent devant eux. Dans le cas où un joueur s'est trompé, il perd une tuile gagnée précédemment (*) et la met à la défausse. La carte qui vient d'être retournée est ensuite mise à la défausse. Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. C'est à lui de retourner une nouvelle carte.

Les tuiles s'amenuisent au fur et à mesure et il faudra faire preuve de rapidité pour éviter de revenir les mains vides. Dès qu'il reste une ou aucune tuile, on place les 15 autres tuiles et on continue à jouer comme précédemment.

(*) Il ne perd pas de tuile s'il n'en possède pas.

Fin de la partie

La partie prend fin s'il ne reste alors aucune ou une seule tuile. Le joueur ayant le plus grand nombre de tuiles gagne la partie. En cas d'égalité, c'est, parmi le ou les ex-æquo, le joueur ayant le plus de poissons bleus qui est le gagnant.

Précisions

Si au cours de la partie, il ne reste plus de cartes à retourner, on reforme un paquet en mélangeant les cartes mises à la défausse.

Si deux joueurs ou plus posent leur jeton sur la même tuile, seul le joueur qui a posé son jeton en premier doit le laisser. Les autres doivent reprendre leur jeton et peuvent le placer sur une autre tuile libre s'ils le veulent.

Galets

Les cartes sur lesquelles sont dessinés des galets impliquent une des choses suivantes:

1. Trois restrictions sur la même carte
2. Une obligation et une restriction sur la même carte
3. Un comptage rapide comme indiqué ci-dessous



Les joueurs doivent déterminer quel animal apparaît le plus fréquemment sur les tuiles restantes dans la zone de jeu. Chaque partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur à nommer un animal peut soit gagner soit perdre une tuile. En cas de réponse correcte, il gagne une tuile parmi celles qui restent. En cas d'erreur, il perd une tuile parmi celles qu'il possède. Il est important de noter que les poissons rouges et bleus ne sont pas inclus dans le décompte et ne sont pas des réponses valides.

Les joueurs doivent déterminer quel animal apparaît le moins fréquemment sur les tuiles restantes dans la zone de jeu. Chaque partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur à nommer un animal peut soit gagner soit perdre une tuile. En cas de réponse correcte, il gagne une tuile parmi celles qui restent. En cas d'erreur, il perd une tuile parmi celles qu'il possède. Il est important de noter que les poissons rouges et bleus ne sont pas inclus dans le décompte et ne sont pas des réponses valides.

Variante plus complexe

Cette variante se joue sans les cartes spéciales.

On retourne deux cartes en même temps au lieu d'une seule. Les critères des deux cartes doivent être respectés. Comme d'habitude, si aucune tuile ne peut être prise du fait des critères, les deux cartes sont défaussées et on en retourne deux autres. Quand il reste quatre tuiles ou moins, soit on étale les quinze dernières tuiles (première partie du jeu), soit la partie prend fin (seconde partie du jeu).

Experience a thrilling game of speed and observation!

Designed for 2 to 6 players aged 6 and up



Content

30 square tiles
55 cards
6 color markers

The story

Embark on an exciting journey as a group of scientists who have just discovered a mysterious island in the Indian Ocean. This unexplored territory is teeming with mutant species, and your mission is to capture specimens for detailed study. Be cautious, as these creatures must be caught based on specific criteria. It won't be a walk in the park, but your keen observation skills and quick reflexes will assist you.

Goal of the game

To emerge as the player with the most Animal tiles when the game concludes.

Tiles and cards

Tiles

Tiles can depict either:

A complete animal (*such as Lion, elephant, crocodile, gorilla or giraffe*)

Or

A mutated animal combining parts of two different animals (*for example, a crocodile body with the head of a lion or the body of a gorilla with the head of an elephant*).

Additionally, each tile features a blue or red fish.

Cards

Cards in the game serve to convey either one or more obligations or one or more restrictions.

Red circles denote restrictions. If a card entails multiple restrictions, players must adhere to each one

Examples :

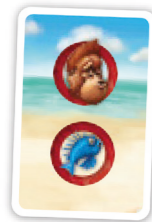


With this card, you can't take a tile that is entirely or partly lion.

These tiles **MAY NOT** be taken :



These tiles **MAY** be taken :



With this card, you can't take a tile that is entirely or partly a gorilla. Also, you can't take a card with a blue fish.

These tiles **MAY NOT** be taken :

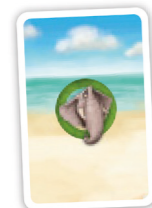


These tiles **MAY** be taken :



Green circles signify obligations. If a card entails multiple obligations, players must adhere to each one.

Examples :

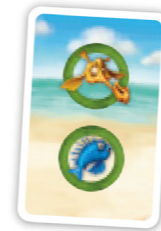
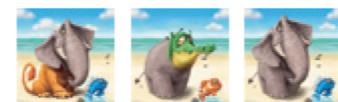


With this card, you are restricted to selecting tiles featuring an elephant, either in whole or in part.

These tiles **MAY NOT** be taken :



These tiles **MAY** be taken :



With this card, you are only permitted to select tiles that depict a giraffe (either in whole or in part) AND include a blue fish.

These tiles **MAY NOT** be taken :



These tiles **MAY** be taken :



With this card, you are limited to selecting tiles featuring a combination of a lion and a gorilla.



Special cards

Pebbles are depicted on the bottom right of certain cards. These unique cards elevate the challenge by demanding rapid calculation and a heightened level of observation. You have the option to choose whether to include them in your game. Refer to the « Pebbles » section below to gain more insight into these cards

Set up

Each player selects a color marker. Arrange 15 tiles face up in any order at the center of the play area, ensuring easy access for all players. Set aside the remaining 15 tiles for the time being. Shuffle the cards and create a face-down deck near the play area. The player with the most domestic animals at home becomes the initial active player.

Game play

The active player proceeds to reveal the first card swiftly, ensuring all players can clearly see it simultaneously (without having seen it themselves beforehand). This card specifies the animals to be captured and/or those to be avoided.

The turn starts immediately upon flipping the card. All players, in simultaneous action, swiftly attempt to place their markers on a tile that aligns with the criteria outlined on the card. No two

markers can occupy the same tile, and once placed, markers cannot be moved or retracted. A player is not obligated to place their token if they choose not to.

If the specified signs on the card have no corresponding tile available, all players must reach a consensus, and at that point, the active player reveals the next card.

The turn concludes when all markers have been placed or can no longer be played. Players then verify that the tiles with markers correspond to the specified signs on the card, ensuring no mistakes were made. Each player who successfully captured a valid animal collects the corresponding tile. Those who made an illegal capture, violating the card rules, must forfeit a previously won tile (*) and discard it in the box. Players who didn't place a marker neither gain nor lose a tile. The player to the left of the active player becomes the new active player, taking their turn to reveal a card.

As the available number of tiles decreases, players must act more swiftly to avoid ending a turn without a capture. The remaining 15 tiles are introduced to the play area when only one or zero Animal tiles remain. The game then resumes following the established rules.

(*) They don't lose a tile if they don't have any

End of the game

The game ends when either one or none of the 30 Animal tiles remain. The player with the highest number of Animal cards is the winner. Ties are broken by the number of blue fish showing on the tied players' cards. The one with the most blue fish is the winner.

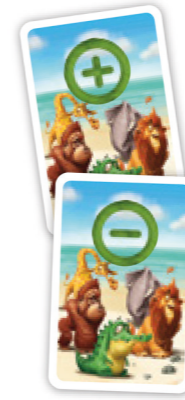
Notes

1. If two players try to play their marker on the same tile, it is the one that landed first that counts. The other player must pick their marker and place it on another Animal tile if they want.
2. Except in the case mentioned above, a player is not allowed to pick up their marker before the turn concludes. Once an animal is captured, players are committed to their decision and cannot change their mind.

Pebbles

These cards embody:

1. Three restrictions on a single card
2. A combination of a restriction and an obligation on the same card
3. A rapid calculation as outlined below



Players must determine which animal appears most frequently on the remaining tiles in the playing area. Each part of an animal counts as one. The first player to name an animal can either win or lose a tile. If the answer is correct, they gain one tile from those that remain. In the case of an error, they lose one tile from those in their possession. It is important to note that red and blue fish are not included in the count and are not valid answers.

Players must determine which animal appears least frequently on the remaining tiles in the playing area. Each part of an animal counts as one. The first player to name an animal can either win or lose a tile. If the answer is correct, they gain one tile from those that remain. In the case of an error, they lose one tile from those in their possession. It is important to note that red and blue fish are not included in the count and are not valid answers.

Variant

This variant is played without the special cards.

In this more challenging variant, the game is played without the special cards (pebbles). The active player, instead of revealing one card, turns two cards simultaneously. Players must adhere to both the restrictions and obligations specified on both cards.

Ervaar een opwindend spel van snelheid en observatie!

Ontworpen voor 2 tot 6 spelers van 6 jaar en ouder



Inhoud

- 30 vierkante tegels
- 55 kaarten
- 6 kleurrijke markers

Het Verhaal

Ga op een opwindende reis als een groep wetenschappers die zojuist een mysterieus eiland hebben ontdekt in de Indische Oceaan. Dit onontgonnen gebied wemelt van gemuteerde soorten, en jouw missie is om specimina te vangen voor gedetailleerde studie. Wees voorzichtig, want deze wezens moeten worden gevangen volgens specifieke criteria. Het wordt niet eenvoudig, maar je scherpe observatievaardigheden en snelle reflexen zullen je helpen.

Doel van het spel

Om op het einde van het spel tevoorschijn te komen als de speler met de meeste Dierentegels

Tegels en kaarten

Tegels

Tegels kunnen ofwel

Een volledig dier voorstellen (zoals een leeuw, olifant, krokodil, gorilla of giraffe)
Of

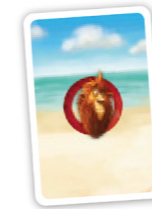
Een gemuteerd dier dat delen van twee verschillende dieren combineert
(bijvoorbeeld, het lichaam van een krokodil met het hoofd van een leeuw, of het lichaam van een gorilla met het hoofd van een olifant).

Daarnaast heeft elke tegel een blauwe of rode vis.

Kaarten

Kaarten in het spel dienen om ofwel een of meer verplichtingen of een of meer beperkingen over te brengen.

Rode cirkels geven beperkingen aan. Als een kaart meerdere beperkingen bevat, moeten spelers zich aan elk daarvan houden.



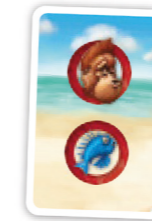
Voorbeelden:

Met deze kaart mag je geen tegel nemen die geheel of gedeeltelijk een leeuw is.

Deze tegels mogen **NIET** worden genomen:



Deze tegels mogen **WEL** worden genomen:



Met deze kaart mag je geen tegel nemen die geheel of gedeeltelijk een gorilla is. Ook mag je geen kaart nemen met een blauwe vis.

Deze tegels mogen **NIET** worden genomen:



Deze tegels mogen **WEL** worden genomen:



Groene cirkels geven verplichtingen aan. Als een kaart meerdere verplichtingen bevat, moeten spelers zich aan elk daarvan houden.

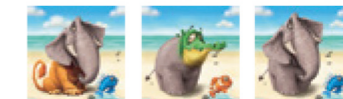
Voorbeelden:

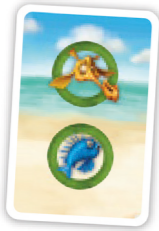
Met deze kaart ben je beperkt tot het kiezen van tegels met een olifant, zowel geheel als gedeeltelijk.

Deze tegels mogen **NIET** worden genomen:



Deze tegels mogen **WEL** worden genomen:



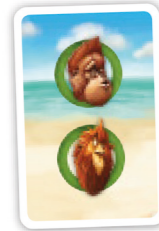


Met deze kaart mag je alleen tegels selecteren die een giraffe afbeelden, zowel geheel als gedeeltelijk, EN die een blauwe vis bevatten.

Deze tegels mogen **NIET** worden genomen :



Deze tegels mogen **WEL** worden genomen :



Met deze kaart ben je beperkt tot het kiezen van tegels die een combinatie van een leeuw en een gorilla afbeelden.



Special cards

Kiezers worden afgebeeld in de rechterbenedenhoek van bepaalde kaarten. Deze unieke kaarten verhogen de uitdaging door snelle berekeningen en een verhoogd observatieniveau te vereisen. Je hebt de optie om te kiezen of je ze in je spel wilt opnemen. Raadpleeg het gedeelte «Kiezers» hieronder voor meer inzicht in deze kaarten.

Opzetten

Elke speler kiest een kleurmarker. Plaats 15 tegels met de afbeeldingen naar boven in willekeurige volgorde in het midden van het speelgebied, zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen. Zet de overgebleven 15 tegels even apart. Schud de kaarten en maak een gedekt deck in de buurt van het speelgebied. De speler met de meeste huisdieren thuis wordt de eerste actieve speler.

Spelverloop

De actieve speler onthult snel de eerste kaart, zorg ervoor dat alle spelers deze gelijktijdig duidelijk kunnen zien (zonder deze van tevoren te hebben gezien). Deze kaart geeft aan welke dieren moeten worden gevangen en/of vermeden.

De beurt begint onmiddellijk nadat de kaart is omgedraaid. Alle spelers proberen tegelijkertijd snel hun markers op een tegel te plaatsen die overeenkomt met de criteria op de kaart. Geen twee markers kunnen dezelfde tegel bezetten, en eenmaal geplaatst, kunnen markers niet worden verplaatst of ingetrokken. Een speler is niet verplicht om hun token te plaatsen als ze dat niet willen.

Als de aangegeven kenmerken op de kaart geen overeenkomstige tegel hebben, moeten alle spelers tot een consensus komen, en op dat moment onthult de actieve speler de volgende kaart.

De beurt eindigt wanneer alle markers zijn geplaatst of niet langer kunnen worden gespeeld. Spelers controleren vervolgens of de tegels met markers overeenkomen met de gespecificeerde tekens op de kaart, zodat er geen fouten zijn gemaakt. Elke speler die succesvol een geldig dier heeft gevangen, verzamelt de overeenkomstige tegel. Degenen die een ongeldige vangst hebben gemaakt en de regels van de kaart hebben overtreden, moeten een eerder gewonnen tegel (*) opgeven en deze in de doos gooien. Spelers die geen marker hebben geplaatst, winnen of verliezen geen tegel. De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler en onthult een kaart op hun beurt.

Naarmate het aantal beschikbare tegels afneemt, moeten spelers sneller handelen om te voorkomen dat ze een beurt beëindigen zonder een vangst. De overgebleven 15 tegels worden geïntroduceerd in het speelgebied wanneer er nog maar één of geen dierentegels over zijn. Het spel wordt vervolgens hervat volgens de vastgestelde regels.

(*) Ze verliezen geen tegel als ze er geen hebben.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer er nog maar één of geen van de 30 Dierentegels over is. De speler met het hoogste aantal Dierenkaarten is de winnaar. Bij gelijke stand wordt de knoop doorgemaakt door te kijken naar het aantal blauwe vissen op de kaarten van de spelers die gelijk staan. Degene met de meeste blauwe vissen is de winnaar.

Aantekeningen

1. Als twee spelers proberen hun marker op dezelfde tegel te plaatsen, telt degene die als eerste landde. De andere speler moet zijn marker oppakken en deze op een andere Dierentegel plaatsen als ze dat willen.
2. Behalve in het bovengenoemde geval mag een speler zijn marker niet oppakken voordat de beurt is afgelopen. Zodra een dier is gevangen, zijn spelers gebonden aan hun beslissing en kunnen ze deze niet meer veranderen.

Kiezers

Deze kaarten belichamen :

1. Drie beperkingen op één kaart
2. Een combinatie van een beperking en een verplichting op dezelfde kaart
3. Een snelle berekening zoals hieronder beschreven