

# La Piste des Animaux

## Présentation

Les animaux sont en danger : l'orage gronde et la tempête avance à grands pas ! Heureusement que Arthur, le jeune Naturaliste, est là pour essayer de les sauver !

Le but du jeu est de repérer les silhouettes des animaux dans la Nature pour les mettre en lieu sûr avant l'arrivée de la tempête. Les joueurs doivent donc coopérer pour aider Arthur à sauver les animaux en danger : plus les joueurs vont faire preuve de mémoire et retrouver ensemble les traces des animaux, plus Arthur le jeune Naturaliste avancera et pourra protéger un maximum d'animaux.

## Matériel

- 24 cartes Silhouette Animaux communs
- 11 cartes Silhouette Espèce menacée
- 35 tuiles Animal
- 1 pion Tempête
- 1 pion Arthur le jeune Naturaliste
- 1 plateau Avancée
- 24 cartes Evénement
- 6 marqueurs Notes Perdues

## Principes et But du jeu:

Les joueurs doivent aider Arthur à gagner la course contre la tempête. Les animaux sont représentés sur des tuiles rondes au milieu de l'espace de jeu.

Au début du jeu, une majorité d'animaux sont visibles mais au fur et à mesure de la partie, cela va se compliquer car les Tuiles vont progressivement être retournées face cachée et les joueurs vont essayer de les retrouver pour faire avancer Arthur.

En cas de réussite, Arthur va avancer. En cas d'échec, c'est la tempête qui avance inexorablement. Les joueurs vont devoir aider Arthur à sauver un maximum d'animaux avant que la tempête n'arrive !

## Mise en Place

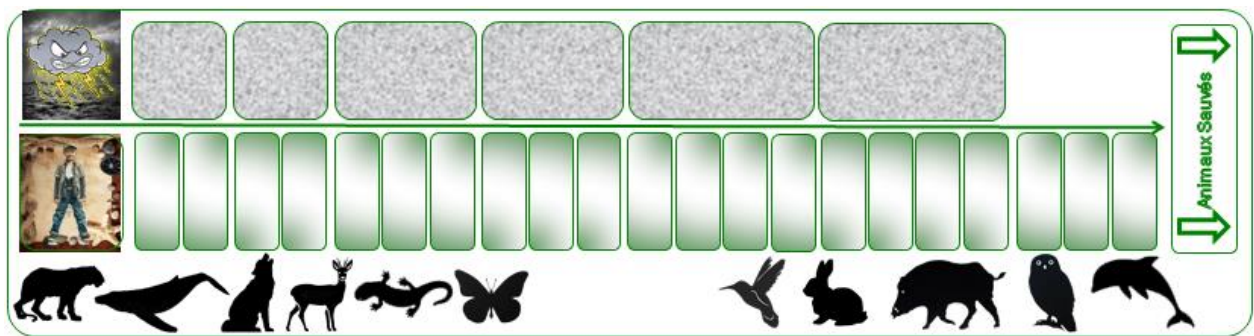
**1** Extraire les cartes Espèce menacée et les tuiles Animal correspondantes. Les espèces menacées sont reconnaissables à l'étoile rouge dessinée sur la carte Silhouette et la Tuile Animal. Choisir 3 cartes Silhouette parmi les Espèces menacées, au hasard ou pas. Poser ces cartes Silhouette côté de l'espace de jeu.

**2** Les Tuiles Espèce menacée correspondant aux 3 animaux choisis sont retournées face cachée et posées au hasard sur l'espace de jeu parmi les 24 autres Tuiles Animal qui, elles, sont posées face visible, de façon aléatoire.

Les joueurs peuvent prendre un peu de temps pour mémoriser l'emplacement des divers animaux. Ils sont classés par famille (mammifères, reptiles, oiseaux, etc.) avec une couleur différente, ce qui peut faciliter la mémorisation.

Les cartes Silhouette et les tuiles des autres Espèces menacées, qui n'ont pas été choisies, sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas pour la partie.

**3** Placer les pions Tempête et Arthur sur leurs emplacements de départ respectifs sur le plateau Avancée.

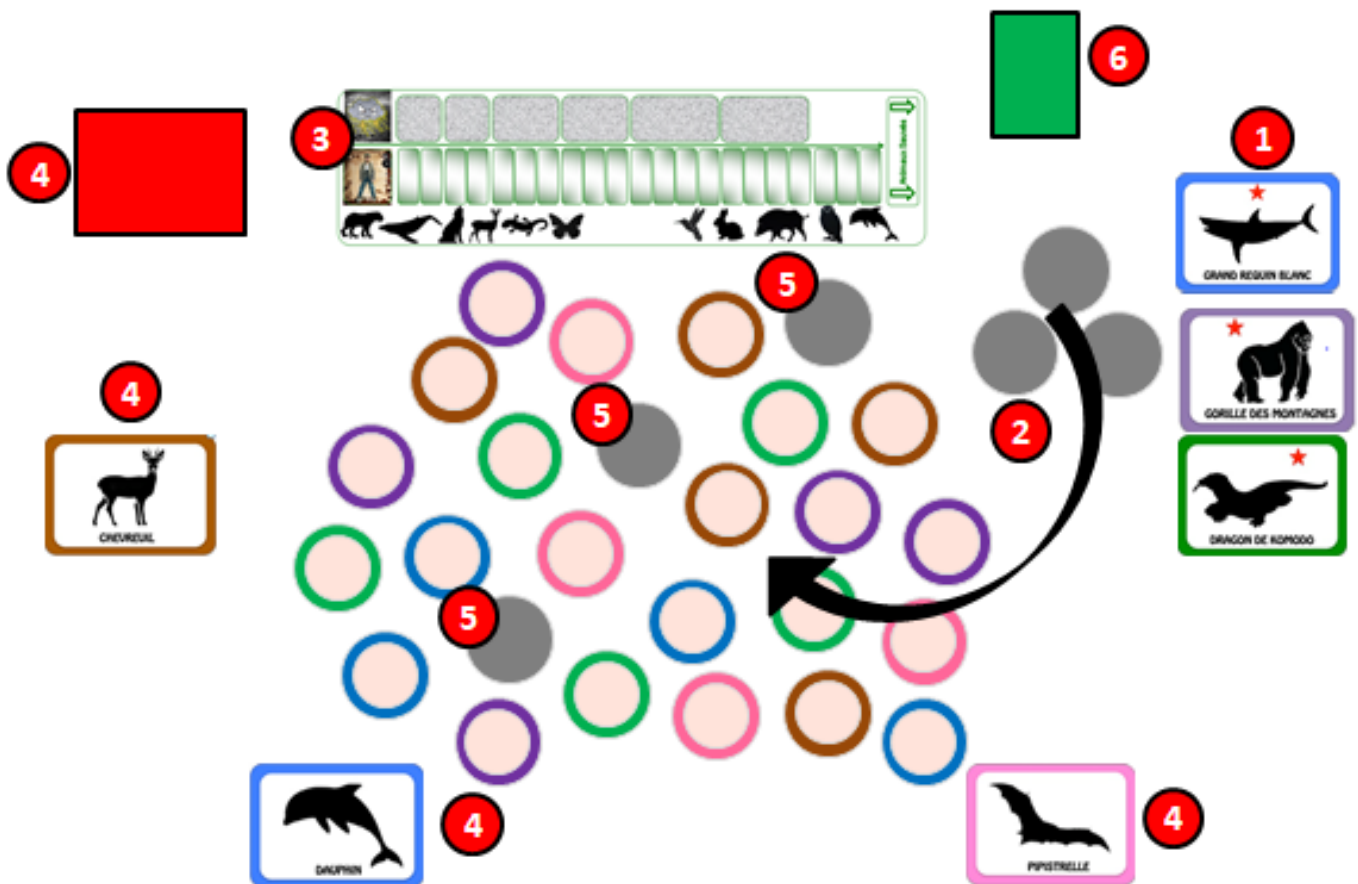


Note : Arthur et la Tempête ont chacun une piste d'avancée différente. Les cases d'avancée de la Tempête sont au minimum deux fois plus grandes que celles d'Arthur, elle va donc avancer beaucoup plus vite que le jeune Naturaliste !

**4** Mélanger les cartes Silhouette et en distribuer une à chaque joueur : elles seront placées face visible devant chacun. Le reste des cartes sera rassemblé et servira de pioche.

**5** Chaque joueur trouve la Tuile correspondante à sa carte et la retourne face cachée, en s'assurant que chaque joueur a bien regardé les tuiles avant de les retourner.

**6** Mélanger les cartes Evénements et former une pioche qu'on place à côté de l'Espace de jeu  
Déterminer un premier joueur



## Déroulement du tour de jeu

Chaque joueur joue à son tour 2 actions dans l'ordre :

- Tirer une carte Evénement et appliquer l'effet
- Piocher une carte Silhouette

### 1/ Tirer une Carte Evénement et appliquer l'effet

- Le joueur doit appliquer l'effet obligatoirement
- Quand l'effet a été appliqué, le joueur défusse la carte

### 2/ Piocher une carte Silhouette

- Le joueur actif tire la première carte Silhouette de la pioche et la pose devant lui
- Il trouve la tuile Animal correspondante sur l'espace de jeu et la retourne face cachée

Quand le joueur a fait son action correspondant à l'effet de la carte Evénement et posé une nouvelle carte Silhouette devant lui (et retourné la Tuile correspondante), c'est au tour du joueur suivant.

Quand la pioche de cartes Silhouette est épuisée, ce qui veut dire que toutes les Tuiles Animal sont retournées face cachée, les joueurs continuent de jouer les cartes Événement jusqu'au moment où une condition de fin de partie est validée.

## Fin de partie

Le jeu se termine dès qu'une des 3 conditions suivantes est remplie :

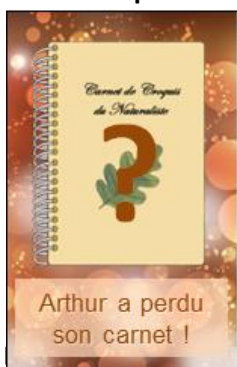
- La Tempête arrive en premier à l'extrémité du Plateau Avancée : la partie se termine immédiatement, tous les joueurs ont perdu.
- Arthur arrive le premier à l'extrémité du Plateau Avancée : la partie se termine immédiatement, tous les joueurs ont gagné.
- La pioche de cartes Événement est épuisée. Le dernier joueur à avoir tiré une carte Événement termine son tour. Ensuite, on regarde le niveau d'avancée entre la Tempête et Arthur. Si Arthur est devant la Tempête sur le plateau Avancée, tous les joueurs ont gagné. En cas d'égalité ou si la Tempête est devant Arthur, c'est une défaite pour tous les joueurs.

Qu'ils aient gagné ou non, les joueurs peuvent en fin de partie compter le nombre d'animaux qu'ils ont sauvés grâce aux cartes Silhouette qu'ils ont placées à l'extrémité du Plateau Avancée. C'est leur score de la partie, qu'ils peuvent noter pour essayer de mieux faire lors d'une prochaine partie !

## Annexe : Détail des cartes Événement

Les effets des cartes Événement sont les suivants :

### « Arthur a perdu son carnet ! »



Arthur a égaré ses notes et il ne sait plus où il a déjà repéré certaines silhouettes :

- Prendre 2 Tuiles Animal sur l'espace de jeu, **qui sont déjà retournées face cachée et qui n'ont pas de marqueur Notes perdues**, et échanger leur position
- Placer un marqueur Notes perdues sur chaque Tuile qui vient d'être échangée



*C'est au tour de Grégoire de jouer. Il tire la carte Événement « Arthur a perdu son carnet ». Il choisit 2 tuiles Animal retournées (dos gris), les change de place et pose sur chacune d'elle un marqueur Notes perdues*

Rappel : on ne peut pas faire l'action sur des tuiles qui ont déjà été échangées donc qui ont déjà un marqueur Notes perdues.

« Arthur a repéré un animal » :



Le joueur actif désigne une des cartes Silhouette posées devant lui et essaie de deviner où se trouve la Tuile correspondante posée sur l'espace de jeu. Il peut se faire aider des autres joueurs s'il hésite. Il annonce l'animal qu'il recherche à voix haute et retourne la Tuile qu'il croit être juste.

1/ Si la tuile Animal correspond à la carte Silhouette ciblée :

- Arthur avance **d'1 case** sur le Plateau Avancée
- Le joueur place la carte Silhouette à l'extrémité du Plateau Avancée, l'animal est sauvé !
- Il retourne ensuite la Tuile Animal face cachée dans l'espace de jeux
- **Bonus « Note retrouvée »** : si l'animal se trouve sous une tuile avec un marqueur Notes perdues, le joueur a un bonus de **+1 case de déplacement**, Arthur se déplace alors de **2 cases**.

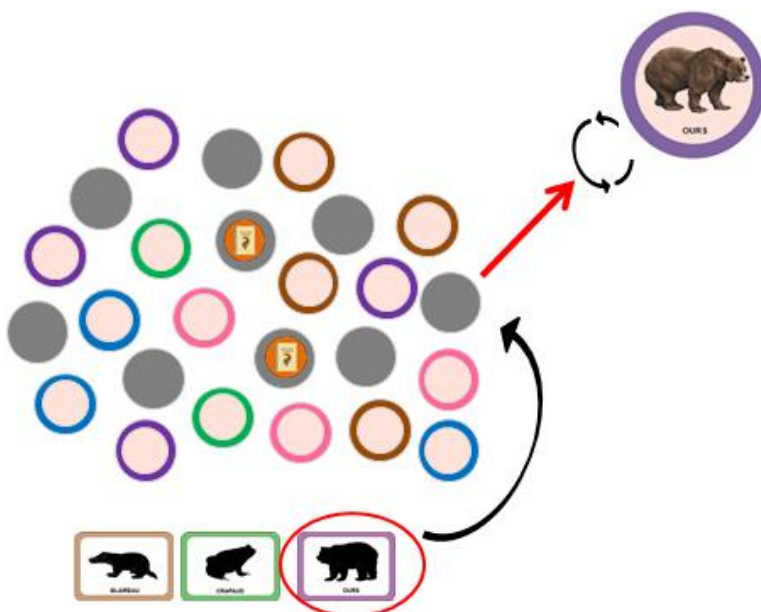
2/ Si la tuile Animal et la carte Silhouette ne correspondent pas :

- C'est la Tempête qui avance **d'1 case** sur sa piste
- La Tuile Animal est retournée face cachée dans l'espace de jeu
- Le joueur garde la carte Silhouette devant lui.

Cas spécial : Arthur déprime !

Si la tempête, lors d'un déplacement, dépasse le niveau d'avancée d'Arthur, celui-ci prend un petit coup au moral ! La conséquence est que le pion Arthur recule d'une case sur sa piste d'avancée.

Exemple :



*C'est au tour de Marine de jouer, qui révèle la carte Événement « Arthur a repéré un animal ! ». Elle a 3 cartes Silhouette posés devant elle : l'ours, le crapaud et le blaireau. Elle hésite sur la position des tuiles animaux correspondant à ses cartes et après concertation avec les autres joueurs, elle décide de tenter de sauver l'ours. Elle annonce qu'elle cherche l'ours, elle retourne une tuile qu'elle pense être la bonne : c'est bien l'ours ! Elle retourne la tuile de l'ours face cachée, elle avance le pion Arthur d'une case et elle pose la carte Silhouette à*



*l'extrémité du plateau Avancée, cela fera un point de victoire en fin de partie.*

## « Espèce menacée ! »

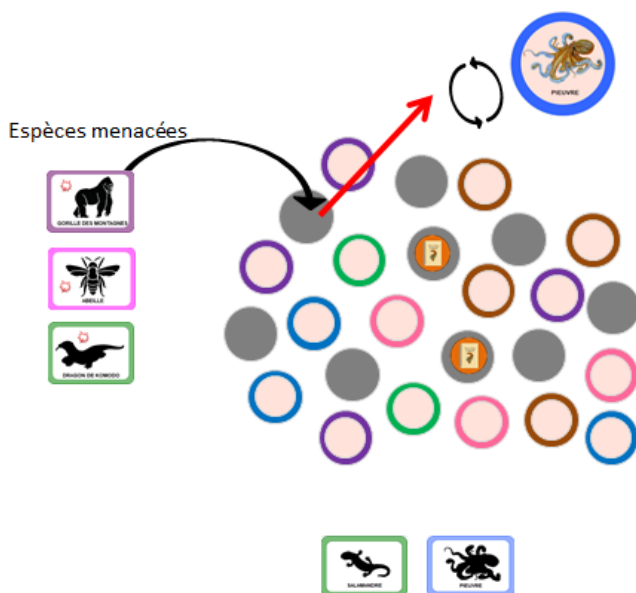


Le joueur recherche un des animaux dont l'espèce est menacée et dont la carte Silhouette est placée sur le côté de l'espace de jeu. Rappel : Ils sont reconnaissables à l'étoile rouge dessinée sur la tuile et la carte.

Le joueur doit trouver une des espèces menacées, qu'il choisit parmi celles restantes :

- S'il trouve la Tuile correspondante à l'un des animaux dont l'espèce est menacée, Arthur avance immédiatement de **3 cases**. On place la carte Silhouette à l'extrémité du plateau Avancée dans la zone « animaux sauvés »
- Bonus « Note retrouvée » : si l'animal se trouve sous une Tuile avec un marqueur Notes perdues, le joueur a un bonus de +1 case de déplacement, Arthur se déplace alors de **4 cases**.
- S'il ne trouve pas une des Tuiles correspondantes, c'est la Tempête qui avance **d'1 case**.
- Dans tous les cas, qu'il trouve ou ne trouve pas la bonne tuile, on retourne la tuile Animal sur l'espace de jeu.

Suite de l'exemple précédent :



*C'est au tour de Keira de jouer. Elle a 2 cartes Silhouette posées devant elle (la salamandre et la pieuvre) et dévoile la carte « Espèce menacée » au début de son tour. Elle doit retrouver la tuile Animal correspondant à l'une des espèces menacées tirées en début de partie : le gorille, l'abeille ou le dragon de Komodo. Elle choisit de retourner une tuile mais c'est la pieuvre donc c'est un échec !*



*La Tempête avance et, par son déplacement, dépasse le pion d'Arthur sur le plateau Avancée. Celui-ci prend*

*un petit coup au moral et doit reculer d'une case. La tuile de la pieuvre est retournée et la carte Silhouette du gorille reste à sa place*

« Arthur a de la chance »



Le joueur actif peut sauver un de ses animaux posés devant lui sans avoir besoin de trouver la tuile correspondante :

- Il avance Arthur **d'1 case** sur le Plateau Avancée
- Il place la Carte Silhouette dans la zone « Animaux sauvés » à l'extrémité du plateau Avancée.

« La Tempête avance ! »



Cette fois-ci, Arthur n'a pas de chance, il ne peut rien faire, la Tempête avance automatiquement **d'1 case** sur sa piste du plateau Avancée.