

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





SUPER PRÉDATEUR

RÈGLE DU JEU

👉 Objectifs :

Etre le premier à établir l'équilibre naturel FLORE-FAUNE sur son territoire.

Mettre en regard la page 1 et le graphique de la page 4

👉 Le gagnant :

C'est le premier des 4 joueurs qui accueille en même temps sur son territoire :

Dans sa forêt : **un cerf + une biche** (apportant obligatoirement **le faon**) et **un sanglier**.

Sur sa plaine : **un couple de perdrix**,
un lièvre.

Pour sa rivière : **un canard, un brochet et une carpe**.
(Le bruant se pose sur la haie, voir **loi des équilibres flore-faune** p2).

Ce territoire ainsi constitué permet alors au **SUPER PRÉDATEUR**, symbole de l'animal au sommet de la chaîne alimentaire, de s'installer dans un environnement favorable à sa survie, pour autant que l'homme en ait conscience.

👉 Début de la partie :

Chaque joueur (ou équipe) s'attribue un territoire et place son **pion** sur sa case **Départ**. Chacun reçoit 3 cartes **Evènement** et 1 carte **Intervention**, qu'il garde précieusement sans les dévoiler aux autres joueurs.

Pour démarrer la partie chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Celui qui réalise le plus grand chiffre commence. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mettre en regard la page 1 et le plateau de jeu de la page 6

👉 Déroulement de la partie :

Le premier joueur lance le dé ou choisit de lancer une **attaque** (voir rubrique **attaque** p2).

1 Si le joueur lance le dé,

il avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué.

Ensuite il procède de la façon suivante. S'il tombe :

▶ Sur une case **forêt**, il gagne ou il perd **un arbre** ;

▶ Sur une case **agriculture**, il gagne ou il perd **une parcelle**.

C'est seulement quand il possède

les 5 **parcelles** qu'il peut gagner **une haie** en tombant une nouvelle fois sur une case agriculture.

⚠ **Attention** : quand en cours de partie on perd des parcelles, la haie reste acquise.

▶ Sur une case **faune**, il gagne ou il perd un animal de son choix (sauf le faon).

Les arbres, les parcelles et les haies gagnés sont directement posés sur son territoire.

Les animaux, si les conditions d'accueil sur le territoire ne le permettent pas

(voir encadré **loi des équilibres flore-faune** p2), sont mis en attente dans

la case **réserve** correspondante.

Après avoir récupéré son gain, c'est au joueur suivant de jouer.



Loi des équilibres flore-faune

Pour poser les animaux que vous avez gagnés sur votre territoire, il vous faut **obligatoirement** posséder des arbres et des parcelles et toujours respecter les équivalences suivantes :

► En forêt :

Il faut **détenir deux arbres** pour poser un cerf, une biche ou un sanglier.

Donc :

- 4 arbres au minimum pour former le couple cerf-biche. Dès que les deux animaux sont réunis, on obtient automatiquement le faon qui restera toujours avec la biche.
- 6 arbres au minimum pour pouvoir poser sur sa forêt cerf, biche (faon) + sanglier.
- Par tranche de deux arbres supplémentaires on peut poser des animaux supplémentaires.

► En plaine :

- Sur **chaque parcelle gagnée** on peut poser un lièvre ou un couple de perdrix.
- Pour poser le bruant, **il vous faut obligatoirement** la haie. La haie se place sur votre côté du chemin et le bruant dessus.
- Vous pouvez poser autant d'animaux que de parcelles (1 animal par parcelle).

► Sur la rivière :

Dès leur gain, le canard et les poissons sont posés sur la rivière. On ne peut pas poser plus de deux poissons et un canard par territoire.



PENDANT TOUTE LA PARTIE CES EQUILIBRES DOIVENT TOUJOURS ETRE RESPECTES.



Variante du jeu

Si la partie est limitée au départ par un nombre de tours de jeu ou par une plage horaire, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points sur son territoire. Les points sont inscrits en bas à droite sur chaque pièce du jeu et s'additionnent en fonction de leur présence sur le territoire de chacun :

Tableau des Valeurs

Arbre et parcelle	10 points	Animal	20 points
Haie	20 points	Faon	40 points

2 Si le joueur préfère attaquer,

il utilise une de ses cartes **Evènement**.

► Quand attaquer ?

A son tour de jouer, un joueur peut décider d'infliger un incident à l'adversaire de son choix grâce aux cartes **Evènement** qui lui ont été attribuées au début de la partie. Cette attaque est immédiate. Elle présente un double intérêt : limiter la progression des autres et récupérer éventuellement les animaux du territoire attaqué, si la **loi des équilibres flore-faune** n'est plus appliquée après l'attaque portée.

► Comment attaquer ?

Chaque joueur dispose, au départ, de 3 cartes **Evènement** pour entraver la réussite de ses adversaires. Il en regagnera une après chaque passage par sa case **Départ**.

✓ Remarque stratégique

Il faut bien étudier l'ensemble du jeu avant d'attaquer.

Les animaux se déplacent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et s'arrêtent toujours sur le premier territoire apte à les recevoir (voir rubrique **déplacement des animaux** p3). L'attaquant n'est donc pas toujours le bénéficiaire de son attaque. A lui d'en juger la situation et son intérêt.

L'issue de la partie est très souvent déterminée par la stratégie de chaque joueur dans l'utilisation de ces cartes. Il est important de les utiliser à bon escient.

Bien évidemment, si le joueur attaqué dispose de la carte **Intervention** correspondant à l'attaque l'**Evènement** est nul.

✓ Remarque stratégique

Il faut toujours bien réfléchir avant d'agir.

Le joueur, même s'il possède la carte **Intervention** correspondant à l'incident, n'est pas obligé de l'utiliser. Bien évidemment dans ce cas l'incident notifié sur la carte **Evènement** lui arrive.

En cas de perte d'éléments (animaux, parcelles, arbres, haies) ceux-ci sont remis dans la boîte dite **espace nature** et en conséquence sont de nouveau disponibles pour tous les joueurs.

En cas de déplacement d'animaux, ces derniers suivent la règle (voir rubrique **déplacement des animaux** p3).

► Ordres des phases d'actions

Quand un événement touche plusieurs joueurs :

- **1^{ère} phase** : tous les joueurs subissent les pertes.
- **2^{ème} phase** : le joueur qui a subi l'**Evènement** déplace en premier ses animaux selon son choix stratégique, en respectant bien sûr la règle du **déplacement des animaux** (ex : S'il doit déplacer un cerf et une biche, c'est le cerf qui bouge en premier; en revanche s'il doit déplacer un cerf et un sanglier, il choisit l'ordre).
- **3^{ème} phase** : ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre chacun effectue la phase 2.

⚠ **Attention** : toutes les cartes utilisées (**Evènement** et **Intervention**) sont replacées sous les paquets de cartes.

👉 Déplacement des animaux : (voir graphique p4)

► Tout au long de la partie, les animaux doivent se déplacer dès modification du paysage de chaque territoire si la **loi des équilibres flore-faune** n'est plus appliquée.

Les animaux se déplacent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et ils s'arrêtent dès qu'un territoire a la capacité de les retenir.

Les modifications interviennent au moment de l'emploi des cartes **Evènement**, utilisées lors d'un arrêt sur cette case ou après une attaque de l'un des adversaires.

Lorsque sur le même territoire un joueur possède un cerf, une biche et son faon, c'est toujours le cerf qui doit être déplacé en premier. En revanche s'il possède un cerf, une biche + son faon et un sanglier, il pourra, s'il perd 1 ou 2 arbres, choisir de se séparer du sanglier ou du cerf qui se déplacera).

Quand on perd une parcelle, on retire en premier celle qui n'a pas encore d'animaux.

⚠ **Attention** : si aucun territoire ne peut accueillir les animaux durant leur déplacement, ils sont remis dans l'**espace nature**.

► Cas particulier du sanglier :

Quand on le gagne il doit rester en forêt. Avant de se déplacer le sanglier passe toujours par une des **parcelles** de la plaine de chaque territoire y compris le sien, et les détruit obligatoirement.

► Cas des canards et poissons :

Ils se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre et s'arrêtent sur la rivière apte à les retenir.

► Après l'action, c'est au joueur suivant de jouer.

Positionnement des pièces du jeu sur les territoires



► Case Réserve :

Cet emplacement sur le jeu sert à stocker les animaux gagnés si le territoire n'a pas la possibilité de les accueillir (*selon la loi des équilibres flore-faune voir encadré p2*).

⚠️ **Attention :** si au bout du tour entamé le joueur passe par sa case **départ** et si son territoire n'a toujours pas les éléments du paysage pouvant accueillir les animaux, ceux-ci restent en jeu et effectuent leur déplacement (*voir rubrique déplacement des animaux p3*).

Mette
en regard
la page 5 et le
plateau de jeu
de la page 6

✓ Remarque stratégique

Vous pouvez prendre autant d'animaux que vous le souhaitez et les poser, soit sur votre territoire si la **loi des équilibres flore-faune** le permet, soit dans votre **réserve**. Mais rappelez-vous que quand vous repassez par votre case **Départ**, ils retournent dans l'**espace nature** et sont remis en jeu.

►►► Case Départ :

Au début de chaque partie chaque joueur démarre de la case **Départ** de son territoire. Lorsqu'un joueur tombe sur la case **Départ** d'un territoire voisin, il lui prend un animal de son choix. Il doit prendre en priorité un animal que son territoire peut accueillir. Il ne peut pas récupérer les animaux en réserve. Si son territoire ne permet pas d'accueillir un animal, il prend alors un animal de son choix qu'il remet dans l'**espace nature**.

A chaque tour, après le passage à sa case **Départ**, le joueur récupère une carte **Evènement**. S'il tombe directement sur cette case, il perçoit en plus une carte **Intervention**.

► Case Intervention :

Quand un joueur tombe sur une case **Intervention**, il pioche une carte **Intervention** et la garde cachée pour s'en servir par la suite.

► Case Evènement :

Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il pioche une carte et en lit le texte à haute voix. L'**Evènement** inscrit agit immédiatement. S'il possède la carte **Intervention** correspondant à l'incident énoncé, il annule l'action. Quand un incident doit toucher plusieurs joueurs, chacun peut utiliser sa carte **Intervention** correspondant à l'**Evènement**, qui ainsi s'annule pour lui. Quand vous bénéficiez d'un **Evènement** positif et si vous ne pouvez pas positionner immédiatement l'animal gagné, celui-ci reste dans l'**espace nature**.

► Case Evènement attaque :

Quand un joueur tombe sur cette case, il pioche une carte **Evènement** qu'il garde et qu'il utilisera à son gré plus tard.

► Case -1 :

Sur les cases marquées **-1** vous perdez 1 arbre (case **forêt**), 1 parcelle (case **agriculture**), 1 animal de votre choix (case **faune**).

► Case +1 :

Sur les cases marquées **+1** vous récupérez 2 arbres (case **forêt**), 2 parcelles (case **agriculture**).

La nature n'est pas un paradis tranquille, à vous d'en maîtriser les éléments...

BON EQUILIBRE !

Mettre en regard le plateau de jeu de la page 6 et la page 5

