

**Auteur : Corné van Moorsel**  
**Illustrations : Steven Tu**



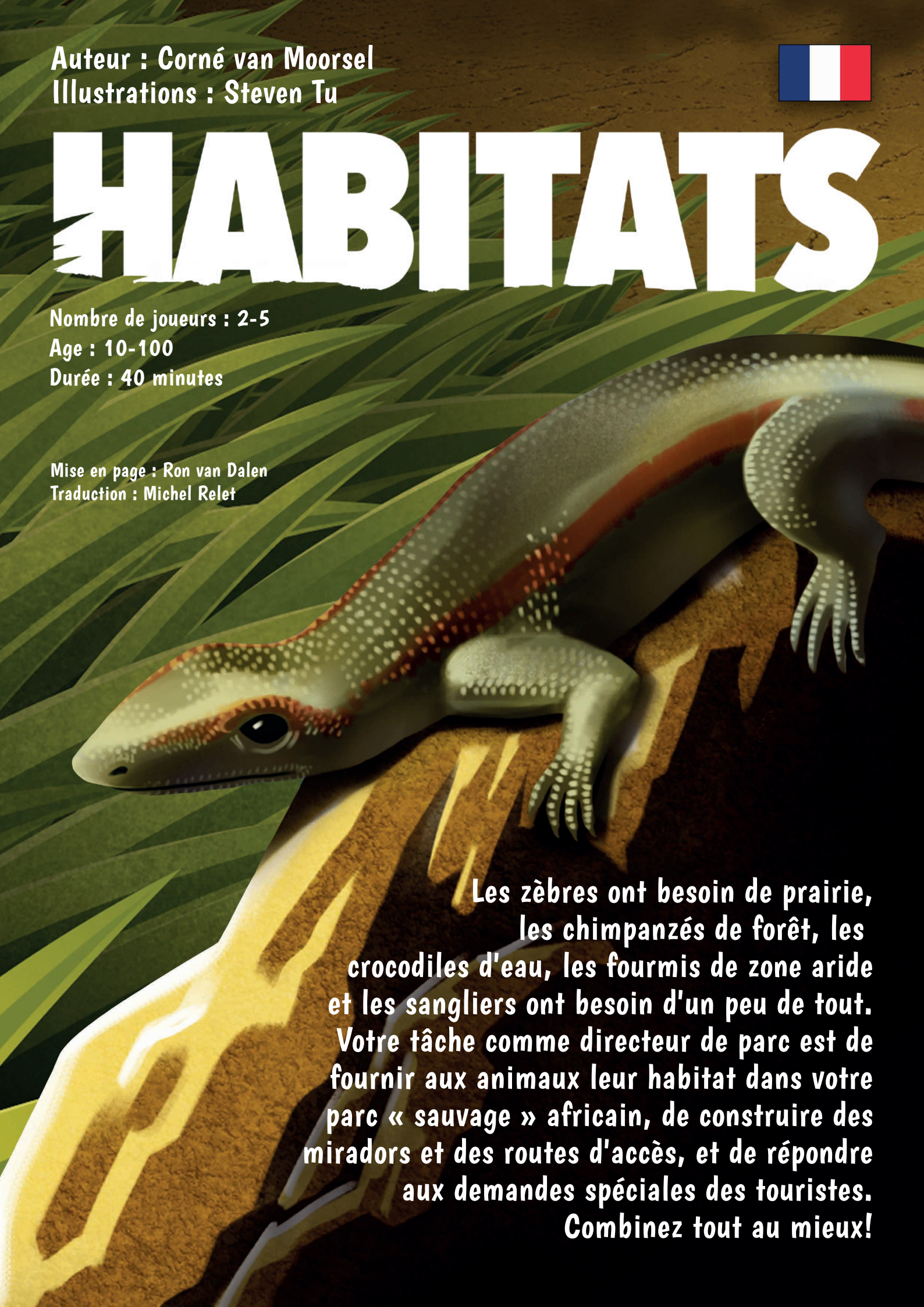
# HABITATS

**Nombre de joueurs : 2-5**

**Age : 10-100**

**Durée : 40 minutes**

**Mise en page : Ron van Dalen**  
**Traduction : Michel Relet**

A detailed illustration of a lizard with a grey body, a red stripe along its back, and a yellowish-orange stripe along its side. The lizard is perched on a brown rock. The background features green grass and a dark brown ground.

**Les zèbres ont besoin de prairie, les chimpanzés de forêt, les crocodiles d'eau, les fourmis de zone aride et les sangliers ont besoin d'un peu de tout. Votre tâche comme directeur de parc est de fournir aux animaux leur habitat dans votre parc « sauvage » africain, de construire des miradors et des routes d'accès, et de répondre aux demandes spéciales des touristes. Combinez tout au mieux!**



## CONTENU PAR COULEUR DE JOUEUR

5 tuiles entrée



5 marqueurs de score



5 figurines joueur



Les différentes boîtes de jeu contiennent différents animaux en céramique, à utiliser comme pions colorés des joueurs dans la partie. Après avoir joué, rangez les animaux en céramique dans les mêmes sachets et dans un espace séparé de la boîte, pour éviter de les casser.

## CONTENU GENERAL

1 piste de score, numérotée de 0 à 70, avec une **tuile de remplacement** pour 2 et 3 joueurs.



9 tuiles objectif 112 tuiles parc



## PRÉPARATION

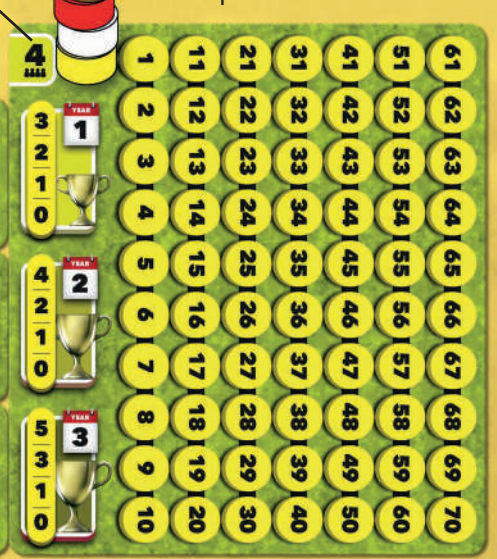
1. Chaque joueur place une **tuile entrée** devant lui. La couleur du joueur est indiquée sur le bâtiment (ou par le bateau marron).



joueur Rouge

2. Placez la **piste de score** à côté pour une partie à 4 ou 5 joueurs. Placez la **tuile de remplacement** dessus pour une partie à 2 ou 3 joueurs.

3. Placez les **marqueurs de score** des joueurs sur le '0' de la piste de score.



4. Mélangez aléatoirement les 9 **tuiles objectif** et placez 1 tuile face visible en face de chaque année (1, 2 et 3) à côté de la piste de score.



5. Mélangez les 112 **tuiles parc** et placez-les face cachée pour constituer une pioche.

6. Déterminez un **premier joueur**. Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

7. Placez au hasard les tuiles parc au milieu de la table, **face visible**, comme indiqué ci-dessous. Placez les **figurines joueur** comme sur le schéma. Dirigez les figurines vers le côté opposé de la grille. Cette grille centrale est nommée **le marché**.

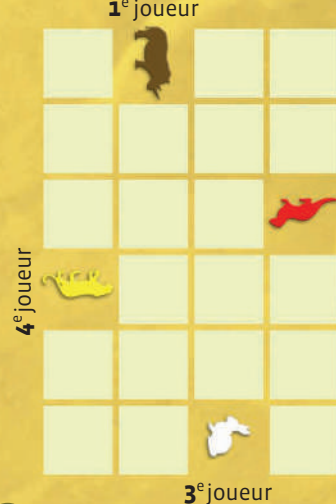
A 2 joueurs



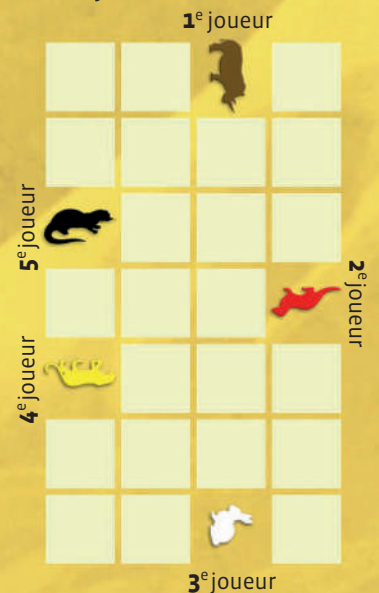
A 3 joueurs



A 4 joueurs



A 5 joueurs





## DEVELOPPER VOTRE PARC

Un tour se divise en 4 phases dans cet ordre :

### 1. PRENDRE UNE TUILE DU MARCHÉ

Prenez la première tuile située devant, à gauche ou à droite de votre figurine.

(Les figurines des autres joueurs ne bloquent pas ces possibilités.)

Vous ne pouvez pas prendre la tuile située derrière votre figurine !

*Exception : s'il n'y a pas de tuile dans les 3 directions permises, prenez la tuile située derrière votre figurine.*



### 2. DÉPLACEZ VOTRE FIGURINE

Placez votre figurine à la place de la tuile que vous venez de prendre. Positionnez son arrière du côté d'où elle vient !

### 3. PLACEZ UNE NOUVELLE TUILE SUR LE MARCHÉ

Piochez au hasard une tuile de la réserve et placez-la face visible là où était votre figurine.

### 4. AJOUTER LA TUILE RÉCUPÉRÉE

Vous devez placer cette tuile de manière adjacente par un côté à n'importe quelle tuile de votre parc, sauf exceptions :

**X** Votre route d'entrée est une longue route droite vers l'entrée de votre parc. Donc, vous ne pouvez pas placer aucune tuile dans la colonne sous votre entrée.

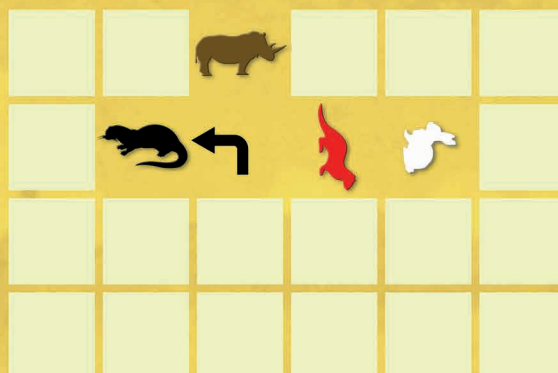
**X** Les côtés des tuiles parc qui comportent une route ne peuvent jamais être reliés à une autre tuile pendant la durée de la partie. (Ce sont des routes d'accès)



4. Noir a 7 endroits possibles pour poser sa nouvelle tuile.



1. Noir ne peut choisir une tuile qu'à gauche ou à droite, car il n'y a pas de tuile devant Noir.



2. Noir a choisi la tuile à sa gauche, déplace sa figurine à la place de la tuile, et la tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour que son arrière soit du côté d'où il vient.



3. Noir place une nouvelle tuile de la réserve, à l'endroit d'où il venait.

## TOURS PAR ANNÉE

Nombre de tours par joueur :

	année 1	année 2	année 3
à 2 joueurs:	9	6	6
à 3 joueurs:	8	6	6
à 4 joueurs:	7	6	6
à 5 joueurs:	6	6	6



## OBJECTIFS ANNUELS

Au bout d'**1 an** les points de victoire (PV) de la première **tuile objectif** (à côté de YEAR-1 sur la piste de score) sont calculés. Les points de victoire du deuxième objectif sont calculés au bout de **2 ans**. Les points du dernier objectif sont calculés à la fin du jeu, donc au bout de **3 ans**. Pour décompter le nombre de tours de chaque année, placez un nombre de tuiles par parc égal au nombre de tours par joueur, à côté du voisin de droite du premier joueur. Il n'y a que ce joueur qui utilise ces tuiles pour placer une nouvelle tuile sur le marché.



Pour la première année d'une partie à 5 joueurs, placez une pile de 6 tuiles à côté du dernier joueur.



Pour calculer les PV de l'objectif, comparez les parcs de chaque joueur. Le joueur qui remplit le mieux l'objectif marque le plus grand de points indiqué pour l'année jouée, le deuxième marque le deuxième nombre de points et ainsi de suite. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent le score correspondant à la dernière place concernée par l'égalité. Par exemple, si 3 joueurs partagent la 1<sup>re</sup> place, ils marquent tous le score de la 3<sup>e</sup> place. Utilisez les marqueurs de score sur la piste de score pour garder trace du nombre de PV.

A l'issue de la 1<sup>re</sup> année à 4 joueurs, le 1<sup>er</sup> objectif rapporte 3 PV au joueur qui répond au mieux à l'objectif, 2 PV pour le 2<sup>e</sup>, 1 PV pour le 3<sup>e</sup> et 0 PV pour le dernier.

3 tuiles parmi les 9 suivantes sont en jeu. Certaines concernent des zones. **Une zone est constituée d'1 tuile ou d'un groupe de tuiles connectées par les côtés (pas en diagonale) d'1 des 4 types de terrain.**

Seules les tuiles mirador (grises) ne comptent pas comme type de terrain.

### **BIGGEST AREA**

Qui a la plus grande zone ? En cas d'égalité, on regarde la 2<sup>e</sup> plus grande zone des joueurs à égalité. Si l'égalité persiste, on regarde la 3<sup>e</sup> plus grande zone, et ainsi de suite.

Sur la figure : Rouge a une zone de prairie de 4 tuiles. En cas d'égalité, les zones suivantes de Rouge ont une taille dans l'ordre de 2 (forêt), 2 (autre forêt) et 1, 1, 1 (eau et zone aride) tuiles.

### **MANY AREAS**

Qui a le plus grand nombre de zones ?

Sur la figure : Rouge a 7 zones.

### **LONG PARK**

Qui a la plus longue ligne de tuiles connectées (orthogonalement) ?

Sur la figure : la plus longue ligne de tuiles de Rouge fait 6 tuiles de long (de la tuile de gauche au mirador).

### **DIAGONALLY LONG PARK**

Qui a la plus longue chaîne de tuiles connectées en diagonale ?

Sur la figure : la plus longue chaîne diagonale de Rouge contient 3 tuiles. (Par exemple de l'hippopotame au suricate)

### **LANDSCAPE TYPES**

Qui a le plus de type de terrain différents ? En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'exemplaires de chaque terrain (2 de chaque, 3 de chaque, etc) l'emporte.

Sur la figure : Rouge a les 4 différents types de terrain. En cas d'égalité, Rouge a 2 fois les 4 types de terrain.

### **FLORA DIVERSITY**

Qui a le plus de fleurs différentes ? Il y a 4 fleurs différentes, 1 par type de terrain. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre total de fleurs l'emporte.

Sur la figure : Rouge a 2 fleurs différentes (fleurs de forêt et de prairie). En cas d'égalité, Rouge a 3 fleurs au total.

### **COMPACT PARK**

Qui a le plus de tuiles dans un rectangle entièrement rempli par des tuiles parc ?

Sur la figure : le plus grand rectangle de Rouge fait 5 tuiles de long et 2 de large, donc contient 10 tuiles.

### **KEEP IT CLOSE**

Qui garde ses tuiles au plus près de la tuile entrée ?

Compter le nombre minimum de cases, orthogonalement de tuile en tuile, pour atteindre la tuile la plus éloignée de la tuile entrée.

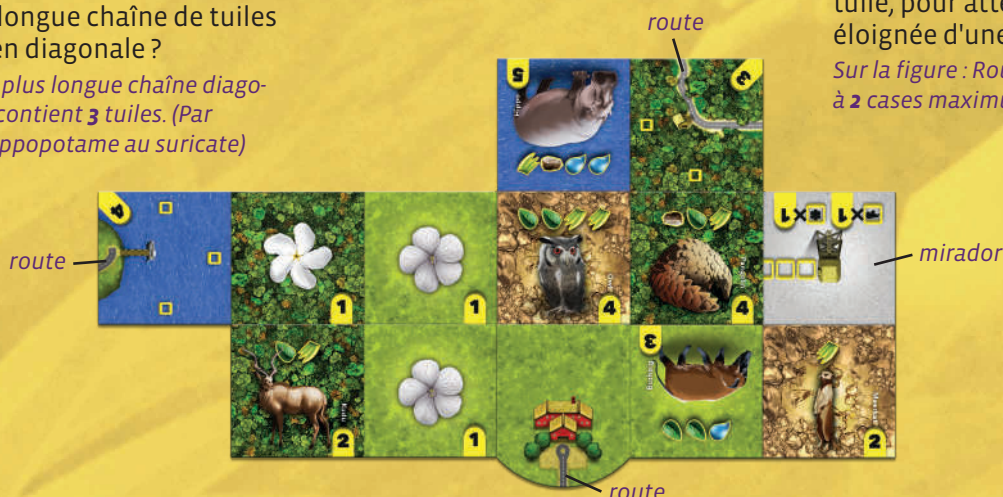
Sur la figure : Rouge est au maximum à 4 cases de son entrée (jusqu'à la tuile de gauche).

### **ACCESSIBILITY**

Qui a toutes ses tuiles au plus près d'une tuile route ?

Compter le nombre minimum de cases, orthogonalement de tuile en tuile, pour atteindre la tuile la plus éloignée d'une route.

Sur la figure : Rouge a toutes ses tuiles à 2 cases maximum d'une route.





# SCORE DES PARCS



tuile



icône



Au bout des 3 années, on compte les scores des parcs.

## ANIMAUX

Vous comptez les points indiqués sur la tuile de l'animal **si les tuiles de terrain requises sont présentes dans des zones adjacentes (par les côtés)**. Ces demandes d'habitat sont indiquées par des icônes sur la tuile.

*Exception : L'abeille, le bourdon et le papillon réclament des fleurs au lieu de types de terrain. Ces fleurs doivent être adjacentes à la tuile de l'animal ou être dans une chaîne de tuiles de fleurs adjacentes par les côtés, parmi lesquelles au moins une est adjacente à l'animal.*

Les directeurs de parc placent leur tuiles animal face visibles, mais la tête en bas (ainsi ils voient les PV de la tuile à l'envers) tant que la demande en habitat n'est pas satisfaite. Une fois que la demande est complétée, tournez la tuile pour avoir le nombre en bas de la tuile.



La salamandre a son habitat demandé parce qu'une zone de forêt de 2 tuiles lui est adjacente. Le martin pêcheur a aussi son habitat. L'impala n'a pas encore 3 tuiles prairies dans 1 ou plusieurs zones adjacentes, donc ses VP sont pour le moment à l'envers.

## FLEURS

Les fleurs apportent toujours 1 PV.



La fleur n'a besoin de rien autour de sa tuile pour marquer 1 PV.



L'abeille a besoin d'une fleur sur une tuile adjacente, pour 2 PV.



Le blaireau a de la prairie (sur sa tuile) et a besoin d'une forêt adjacente.



Le vautour a besoin de 2 prairies et d'1 zone aride dans des zones adjacentes.



La girafe a besoin de prairie, de forêt et d'eau autour de sa propre tuile prairie.



L'hippopotame a besoin de prairie, d'1 zone aride et de 2 tuiles eau dans des zones adjacentes.

## MIRADORS

Ces tuiles indiquent les points que vous marquez par animal ou fleur en vue. **Seuls les animaux ayant leur habitat complété sont pris en compte !**

*Exception : si un autre mirador se trouve dans la ligne de vue d'un mirador, on ne peut voir plus loin.*



Vous marquez 1 PV pour chaque animal et chaque fleur dans la ligne de mire orthogonale indiquée (à l'infini).



Vous marquez 2 PV pour chaque animal et 1 PV pour chaque fleur dans la ligne de mire diagonale indiquée (à l'infini).



Vous marquez 2 PV pour chaque animal et 1 PV pour chaque fleur sur les 4 tuiles adjacentes.



Vous marquez 1 PV pour chaque animal et chaque fleur sur les 8 tuiles autour du mirador.

## TOURISTES

Il y a 2 types de tuiles touristes :

- Les tuiles avec « BIG » apportent 1 PV par tuile dans sa propre zone, mais elle-même ne compte pas.
- Les tuiles avec « MANY » apportent 1 PV par zone de terrain du type de la tuile, mais la zone qui les contient ne compte pas.

Vous contentez les touristes qui aiment un grand lac.



Vous contentez les touristes qui aiment beaucoup de lacs différents.



## AUTRES ROUTES D'ACCES

Ces tuiles rapportent les PV inscrits en diagonale dans le coin de la tuile, **si tous les côtés sans routes ont une tuile adjacente**. (Ces côtés sont indiqués par un carré jaune)



Seulement 1 route d'accès. Mais vous ne marquez les 4 PV que si les visiteurs peuvent explorer votre parc dans 3 directions.



2 routes d'accès. Vous marquez les 3 PV seulement si les visiteurs peuvent explorer votre parc dans 2 directions.



3 routes d'accès. Vous marquez toujours les 2 PV parce que vous devez la connecter au seul côté « ouvert ».



## EXEMPLE DE DECOMPTE D'UN PARC

Il est conseillé de décompter les scores des parcs des joueurs un parc après l'autre. Décompter systématiquement par exemple de gauche à droite et de haut en bas, en additionnant les PV des tuiles du parc au fur et à mesure. Ajoutez alors ce total au score du joueur sur la piste de score.

### Score du parc de Jaune

Le **koudou** n'a pas de prairie adjacente, donc il est retourné : **0 PV**.

La **potamochère** a son habitat, donc **3 PV**.

La tuile avec **2 routes** a 1 côté «ouvert» non connecté, donc **0 PV**.

The **potamochère** a son habitat, donc **3 PV**.

Depuis ce **mirador**, vous pouvez voir l'otarie, la fleur de prairie et le suricate, donc **3 PV**. L'hippopotame ne compte pas, parce qu'il est retourné (il n'a pas l'habitat requis).

L'**otarie** a son habitat : 3 tuiles forêt et 1 tuile eau dans des zones adjacentes. Donc **4 PV**.

Il manque 1 tuile eau dans une zone adjacente à l'**hippopotame**, donc **0 PV**.

La **chouette** n'a pas son habitat requis, donc **0 PV**.

La tuile touriste pour une **grande forêt** se trouve dans une zone de forêt de 3 tuiles. La tuile elle-même ne compte pas dans les points, donc **2 PV**.

Le **bourdon** est à côté de 2 tuiles fleurs connectées. Donc **3 PV**.

Le **mirador** avec vue dans les 8 directions permet de voir le suricate et 1 fleur de prairie. Donc **2 PV**.

La **fleur de forêt** rapporte **1 pv**, la **fleur de prairie** **1 PV** aussi.

La tuile avec **1 route** a ses 3 côtés «ouverts» connectés chacun à une autre tuile, donc **4 PV**.

Le **suricate** rapporte **2 PV**.

Le **mirador** avec vue dans 4 directions permet de voir le suricate (animal : 2 PV) et 1 fleur de forêt (fleur : 1 PV). Donc **3 PV**.

Depuis le **mirador** avec la vue diagonale, on peut voir le suricate (2 PV), la fleur de forêt (1 PV) et le potamochère (2 PV). Donc **5 PV**.

La tuile touriste pour de **multiples prairies** : il y a 3 zones de prairies (contenant 2, 1 et 2 tuiles). La zone contenant cette tuile ne compte pas, donc **2 PV**.

La tuile avec **3 routes** rapporte **2 PV**.

**Cela donne un score total pour le parc de 37 PV.**

Éditeur : Cwali  
Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht  
Pays-Bas  
tel: 0031-640-893506  
info@cwali.nl  
<http://www.cwali.nl>

