

# RÈGNE ANIMAL

*Du plus profond des forêts au plus haut des montagnes, la faune de la Terre est aussi variée que les paysages qu'elle habite. Chacune de ces espèces joue un rôle dans la fresque du vivant et participe à faire de notre planète un monde aussi extraordinaire que les créatures qui le peuplent.*

## OBJECTIF

Avec *Règne animal*, le but des joueurs reste le même : marquer le plus grand nombre de points de victoire (PV). Pour ce faire, chacun va « planter » des cartes afin de créer son propre tableau de 16 cartes, organisé en une grille de 4x4 cartes.

La partie s'achève à la fin de la manche durant laquelle un joueur a terminé son tableau en y plantant sa 16<sup>e</sup> carte.

Les joueurs marqueront des points pour la valeur des cartes Flore et Événement, pour les pions Croissance et les germes placés sur leurs flores, pour les cartes dans leur compost et pour les bonus Écosystème, Faune, Terrain et Animal.

**Le premier joueur à remplir son tableau de 16 cartes déclenche la fin de partie et gagne un bonus en fonction des extensions utilisées.**

L'extension *Règne animal* est adaptée aux parties de 1 à 5 joueurs. Pour jouer à 6, vous devez utiliser l'extension *Abondance* et ses règles.

## CRÉDITS

© Inside Up Games 2025

**Auteur :** Maxime Tardif

**Développement :** Conor McGoe, Carter Morash

**Conception graphique :** David Shaw, Riley Lem, Katie Hoang, M81 Studio et Yulia Sozonik

**Révision :** Daniel Mansfield

**Textes :** Jenna Muir

**Testeurs principaux :** Isabelle Touchette, Francis Bergeron, Sylvain Lacroix, François-Vincent Talbot, Philippe Groulx, Chris Walters

**InsideUP**  
GAMES



**Édition française par Lucky Duck Games,**  
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

**Traducteur**

**et responsable éditorial :** Elric Rozet

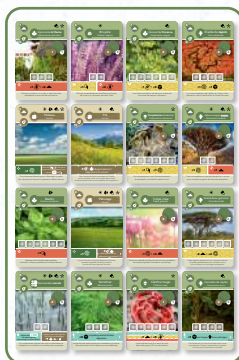
**Relecture :** Mathieu Rivero

**Maquette :** Valentin Debret

**Distribution :** Davy Spychala

**Marketing et événementiel :**

Guillaume Poueys, Théo Vitte



Une boîte de base de *Earth* est requise pour jouer avec cette extension.

RENDEZ-VOUS SUR NOTRE SITE  
POUR TÉLÉCHARGER LA FICHE  
DE SUCCÈS OU DES FEUILLES  
DE SCORE SUPPLÉMENTAIRES.



<https://quack.at/wsfr-earth>

## MATÉRIEL

1 livret de règles

1 36 cartes Animal recto verso

2 56 pions Animal  
(de 36 formes différentes)

50 cubes Germe

20 pions Canopée

1 bloc de score



## MISE EN PLACE

Ajoutez les germes et les canopées supplémentaires à la réserve centrale.

Suivez la mise en place du jeu de base en fonction du mode choisi.

- **Si vous utilisez l'extension Abondance**, procédez à la mise en place de base, puis effectuez les étapes décrites en page 2 du livret d'Abondance avant de poursuivre.
- **Si vous n'utilisez PAS l'extension Abondance**, avant de procéder à la mise en place, retirez les cartes Animal **Nasique** et **Tamia de Sibérie** (toutes deux marquées d'un « A ») et rangez-les dans la boîte. Elles ne serviront pas pour cette partie.

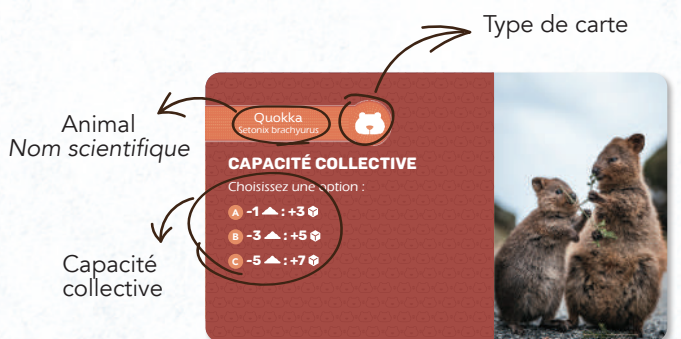
Effectuez maintenant la mise en place de l'extension Règne animal comme suit.

1. Mélangez toutes les cartes Animal pour former un paquet, face « Capacité collective » visible.

2. Placez la première carte du paquet entre le premier joueur et son voisin de droite (le dernier à jouer).

Assurez-vous que tous les joueurs puissent bien lire sa capacité collective avant de passer à l'étape suivante.



Les capacités collectives sont expliquées en page 8.



3. Procédez au choix des cartes Animal :

- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.
- Lisez la face Silhouette de chacune de vos cartes (celle où apparaît la silhouette du pion Animal) afin de découvrir leur capacité et jauger leur complexité.

La complexité de chaque carte dépend notamment de la fréquence des éléments requis sur les autres cartes, de la possibilité de générer des ressources et des instructions de déplacement au sein de votre tableau.

Les cartes  sont les plus simples et les  les plus complexes.

Complexité

Type de carte

Instructions de placement (en italique) (uniquement pour certaines cartes)

Animal  
Nom scientifique

Plongeon huard  
Gavia immer


Silhouette du pion Animal (et quantité, pour certaines)

Capacité


Anecdote


Zone Stock (uniquement pour certaines cartes)


Les os de cet oiseau sont solides et lui permettent de plonger jusqu'à 76 m de profondeur.



Placement initial : sur une flore 

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal sur une autre flore  dans la colonne la plus éloignée de celle de départ.

*S'il n'y a aucune flore  dans la colonne la plus éloignée, la capacité ne prend pas effet.*

Retirez jusqu'à 2  de la flore de départ et placez-les ici :

+7  / 2 

- Gardez chacun 1 (ou 2) de vos cartes en fonction du niveau de difficulté choisi pour votre partie :

Niveau de difficulté	Cartes Animal conservées par chaque joueur
Débutant/Standard	1
Avancé	2

- Placez la ou les cartes Animal conservées dans votre zone de jeu, face Silhouette visible et de sorte à conserver assez d'espace pour votre tableau. Posez dessus le ou les pions Animal correspondants.

**Note :** certains pions Animal existent en 5 exemplaires (Capybara, Dindon sauvage, Gaufre à poche, Pangolin d'Inde, Coptoterme de Formose). Posez bien les 5 sur votre carte !

- Rangez toutes les autres cartes Animal et leurs pions dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Les capacités individuelles des cartes Animal sont expliquées en page 4.



## EFFETS DES NOUVELLES ICÔNES

Certaines cartes Animal comprennent les icônes suivantes.



**Feuille utilisée**

Un jeton Feuille qui a été placé sur le plateau Faune ou a été défaussé.



**Canopée**

Un pion Canopée de votre tableau.



**Les autres joueurs**



**Exemple :** le joueur qui active cette capacité perçoit le bénéfice de gauche ; seuls les autres joueurs choisissent de percevoir ou non le bénéfice de droite.



**Île**

Votre carte Île.  
Cette icône existait déjà, mais peut désormais apparaître au sein des capacités collectives. Le cas échéant, placez les ressources indiquées sur votre carte Île pour le restant de la partie.



**Graine**

Un jeton Graine.  
Utilisé uniquement par les éléments dépendant de l'extension Abondance.

## NOUVEAUX MÉCANISMES

Chaque carte Animal de cette extension dispose d'une capacité individuelle (cf. pages 4-9) et d'une capacité collective (cf. page 9), qui modifie la structure de votre partie comme suit.

**Capacité animale individuelle :** chaque fois que vous utilisez une feuille (voir ci-dessous), vous pouvez activer la capacité de votre animal.

**Capacité animale collective :** à la fin de chaque manche, lorsque le jeton Joueur actif passe du dernier au premier joueur, la capacité animale collective de cette partie est déclenchée et s'applique à tous les joueurs.

## CAPACITÉS ANIMALES INDIVIDUELLES

**Activation :** vous pouvez activer la capacité de votre animal immédiatement après avoir utilisé une feuille dans le cadre d'une des actions suivantes.

**A. Placer un jeton Feuille sur le plateau Faune** pour revendiquer un objectif Faune ou le bonus d'achèvement de tableau.

**Note :** au cours de la partie, vous pouvez activer la capacité de votre animal de cette façon jusqu'à 5 fois, puisqu'il n'y a que 4 objectifs Faune et 1 bonus d'achèvement de tableau.

OU

**B. Défausser un jeton Feuille.** Sachez toutefois que la feuille défaussée est retirée de la partie et ne peut plus revenir en jeu. Si vous le faites, vous aurez donc moins de jetons Feuille pour revendiquer les objectifs Faune ou le bonus d'achèvement de tableau.

**Si vous jouez avec l'extension Abondance :** lorsque vous retirez une feuille de la partie, vous pouvez activer la capacité de votre animal EN PLUS de gagner 1 graine.

- Seul le joueur ayant utilisé la feuille peut activer la capacité de son animal.
- Cette activation est optionnelle, et n'est autorisée que si vous remplissez tous ses prérequis (dépense de ressources et/ou déplacement spécifique d'un pion Animal, par exemple).

- **Au niveau Avancé**, l'utilisation d'un seul jeton vous permet d'activer la capacité de l'une de vos cartes Animal, ou des deux, dans l'ordre de votre choix. Vous devez toutefois appliquer entièrement l'effet de l'une avant de passer à l'autre.

## Placement initial du pion Animal

Vos pions Animal ne peuvent pas rejoindre votre tableau tant que vous n'avez pas activé la capacité de votre animal en utilisant une feuille.

L'arrivée de votre pion Animal sur votre tableau est considérée comme un déplacement dans le cadre des instructions et prérequis de capacité (voir ci-dessous).

- Si votre carte comprend des instructions de placement (en italique, avant la description de la capacité), appliquez-les. Si elle est liée à plus d'un pion Animal, vous devez les appliquer chaque fois qu'un nouveau pion Animal rejoint votre tableau.

Les déplacements d'un pion Animal peuvent être restreints par les conditions énoncées par sa capacité

(ex. : *uniquement sur un type particulier de flore* 🌿🍄🌱🌲 ou *d'habitat* 🌳🏠🌞). Le cas échéant, la restriction s'applique aussi au placement initial. En l'absence d'instructions de placement ou de déplacement, vous pouvez placer le pion où bon vous semble dans votre tableau.

### Exemple



**Placement initial** : sur un 🍄. Il y reste jusqu'à la fin de la partie.

**CAPACITÉ**

Sur le 🍄 occupé : -1 🍄 / +3 🍄

D'après les instructions de la carte Panda roux, son pion Animal doit être placé sur un 🍄.

### Exemple



**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à 4x.

+1 🍄 sur chaque flore visitée pendant cette activation.

La carte Tarsier ne fournit aucune instruction de placement ou de déplacement. Son pion peut donc être placé sur n'importe quelle carte de votre tableau.

### Exemple



**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à 1x / 🌞. Uniquement sur des cartes 🌞.

Retirez jusqu'à 2 🍄 de chaque flore visitée pendant cette activation et placez-les ici :

+2 🍄 / 🌞

La carte Oryx gazelle n'a pas d'instruction de placement, mais le déplacement décrit dans sa capacité précise « uniquement sur des cartes 🌞 ». Son pion ne peut donc être placé que sur une carte comportant l'icône 🌞.

## Déplacement du pion Animal

Les instructions de placement de certaines cartes Animal imposent à leurs pions de rester toute la partie sur la carte où vous les placez la première fois. D'autres peuvent se déplacer selon les indications de leur capacité. Déplacer un pion Animal est toujours optionnel, mais souvent nécessaire pour que la capacité fasse effet.

### Exemple



**CAPACITÉ**

À chaque activation, placez un nouveau pion Gaufre à poche sur un 🍄. Il y reste jusqu'à la fin de la partie. 1 🍄 max / 🍄

**CAPACITÉ**

Pour chaque Gaufre à poche sur votre tableau : -1 🍄 / +2 🍄

Une fois sur votre tableau, un pion Gaufre à poche ne peut plus quitter la carte où vous l'avez placé.

### Exemple



**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à 2x.

Activez toute 🍄 visitée pendant cette activation, puis +1 🍄

Une fois sur votre tableau, le pion Paon bleu peut se déplacer sur d'autres cartes lorsque vous activez sa capacité.

## Il existe trois types de déplacement pour un pion Animal :

- A. Déplacez cet animal jusqu'à X fois
- B. Déplacez cet animal sur une carte spécifique
- C. Déplacez cet animal X fois

- Lorsque vous déplacez X fois ou jusqu'à X fois un pion Animal, chaque déplacement s'effectue depuis la carte d'origine vers une carte orthogonalement ou diagonalement adjacente répondant aux éventuels critères énoncés.

**Note :** les bords du tableau ne sont pas adjacents entre eux. Autrement dit, il n'y a pas d'adjacence entre les cartes du bord du droit et celles du bord gauche, ni entre les cartes du bord supérieur et celles du bord inférieur.

- Votre pion Animal ne peut ni traverser, ni revenir ou s'arrêter sur une carte qu'il a déjà occupée durant l'activation en cours (y compris celle qu'il occupait au début de l'activation). Il pourra toutefois le faire lors d'une activation ultérieure (y compris au cours du même tour si vous avez utilisé ou défaussé plus d'une feuille).

### Exemple



**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à **3x**.

Sur chaque flore visitée pendant cette activation, vous pouvez :

-1 : +3

Elle paît 8 heures par jour et peut ingérer jusqu'à 70 kg d'herbe.

Greta active sa carte Vache Highland en utilisant une feuille. Elle peut déplacer son pion Animal jusqu'à 3 fois et retirer de chaque carte visitée 1 croissance afin de composer jusqu'à 3 cartes du deck Terre par croissance ainsi retirée.

Greta décide de déplacer sa vache : **1** orthogonalement de Pivoine de Chine à Germes jaunes ; **2** diagonalement vers Peuplier faux-tremble ; **3** orthogonalement vers Orchidée tigre.

Au cours de cette activation, Greta **n'aurait pas eu le droit** de consacrer le déplacement **3** à faire revenir sa vache sur Pivoine de Chine, puisqu'elle s'y trouvait au début de l'activation.

Après avoir utilisé **une autre** feuille, Greta active une seconde fois sa carte Vache Highland. Elle **peut** à nouveau visiter les cartes de l'activation **précédente**, par exemple en se déplaçant sur Bolet orangé des chênes, puis sur Peuplier faux-tremble et enfin Pivoine de Chine.



- Votre pion Animal ne peut ni traverser ni se déplacer sur un espace vide de votre tableau.
- **Au niveau Avancé**, des pions d'espèces différentes peuvent occuper la même carte.

## A. Déplacez cet animal jusqu'à X fois

Depuis sa position de départ, votre pion Animal peut avancer de X cartes adjacentes.

### Exemple

**Chèvre des Rocheuses**  
Capra ibex

La texture de ses sabots très durs lui permet de gravir des pentes de 60 degrés.

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à **2x**, uniquement sur une carte

Retirez jusqu'à **3** de chaque flore visitée pendant cette activation.

Placez les **2** retirés ici :

+2

Valentin active sa carte Chèvre des Rocheuses. Il décide de déplacer son pion Animal : **1** diagonalement de Cannelier de Ceylan à Fraisier de Virginie ; **2** diagonalement vers Bouleau rouge (ces deux cartes comprennent bien l'icône d'habitat ). Il retire 2 germes du Fraisier de Virginie et 3 du Bouleau rouge, et les place tous sur la zone Stock de la carte Chèvre des Rocheuses.



### Exemple

**Ours blanc**  
Ursus maritimus

Son puissant odorat peut détecter les phoques jusqu'à 32 km de distance et sous la glace.

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à **1x** , uniquement sur une carte

**+2** par carte visitée pendant cette activation.

Noélie active sa carte Ours blanc, dont le pion peut se déplacer **jusqu'à 1 fois par feuille utilisée**

Noélie a utilisé 2 feuilles pour revendiquer 2 objectifs Faune au cours des manches précédentes, et vient d'en défausser 1 de plus pour activer la capacité de son animal. Elle peut donc déplacer son pion jusqu'à 3 fois, mais **uniquement sur des cartes comprenant l'icône d'habitat** .

Noélie peut composter jusqu'à 2 cartes de sa main pour chaque carte sur laquelle son ours blanc se déplace ce tour-ci (jusqu'à 6 au total si son pion Animal se déplace 3 fois).

## B. Déplacez cet animal sur une carte spécifique

Votre pion Animal est directement placé sur une carte répondant aux conditions énoncées.

- Si plusieurs cartes sont éligibles, vous choisissez sur laquelle poser votre pion Animal.
- Si aucune carte ne l'est, votre pion Animal ne se déplace pas et l'effet de la capacité n'est pas déclenché.

### Exemple

**Jaguar**  
Panthera onca

Sa morsure est la plus puissante de tous les félins : elle peut atteindre 500 kg/cm<sup>2</sup>.

**CAPACITÉ**

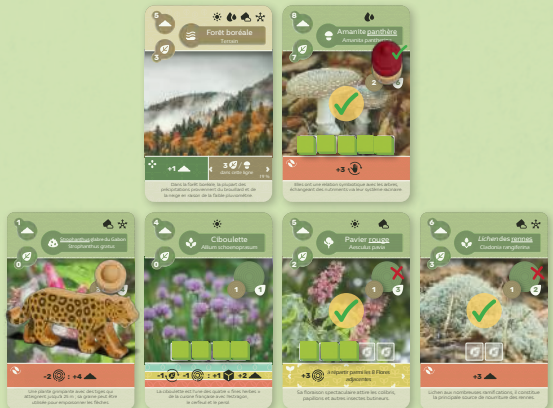
Déplacez cet animal sur une flore avec un mot souligné dans son nom (n'importe où dans votre tableau).

Si la flore d'arrivée contient **1+** , placez un de la réserve ici :

+5

Yohan active sa carte Jaguar, dont le pion peut se déplacer sur une carte qu'il n'occupe pas déjà et dont l'intitulé comporte un mot souligné.

Le tableau de Yohan comprend 3 cartes éligibles : Amanite panthère, Pavier rouge et Lichen des rennes. Il opte pour Amanite panthère, qui est la seule pourvue de **1+** . Il y déplace son pion Animal et ajoute un de la réserve à la zone Stock de la carte Jaguar.



## C. Déplacez cet animal exactement X fois

Votre pion Animal se déplace d'exactly X cartes à partir de sa position de départ. Les déplacements partiels sont interdits.

### Exemple

1 Lors d'une manche antérieure, Marco a activé sa carte Cochon vietnamien. Pour le placement initial de son pion Animal sur Lisière de forêt, il a choisi une carte Terrain pourvue des icônes d'habitat 🌳 et 🏠. Les conditions de la capacité étant remplies, Marco a gagné 3 jetons Sol.

2 Lors de son tour actuel, après avoir utilisé une feuille, Marco désire activer à nouveau la capacité de son Cochon vietnamien.

Pour que l'effet de cette capacité soit déclenché, le pion Animal doit effectuer son déplacement. Or, ni Bouclier persan ni Trompette des anges ne remplissent les conditions de déplacement indiquées : Marco ne déclenche pas l'effet.

3 Lors d'un tour ultérieur, après avoir ajouté Zone broussailleuse, Marco utilise une feuille et active son Cochon vietnamien. Il déplace son pion 1 fois vers Zone broussailleuse et gagne 3 jetons Sol.

## Il existe quatre types de capacités animales individuelles :

### 1. Production de ressources au cours de la partie

### 2. Conversion de ressources au cours de la partie

#### Exemple

#### Exemple

### 3. Activation de capacités

### 4. Augmentation du score final

#### Exemple

#### Exemple

## Production de ressources :

La plupart des ressources produites par une capacité animale rejoignent votre tableau. Vous pouvez les récolter comme bon vous semble (*partiellement ou intégralement*) tant que votre tableau peut les accueillir.

**Si vous jouez avec l'extension Abondance :** en l'absence d'instruction de placement spécifique, les germes issus de capacités animales peuvent être stockés sur votre plateau Abondance. Si un type de carte ou d'adjacence est requis, vous devez le respecter.

## Augmentation du score final :

Chaque carte Animal dotée de ce type de capacité dispose d'une zone Stock.

Seules les ressources générées ou manipulées par la capacité d'une carte Animal peuvent y être entreposées.

La zone Stock peut accueillir une quantité illimitée de ressources, mais celles-ci ne peuvent être ni dépensées, ni converties, ni déplacées vers votre tableau.



## CAPACITÉS ANIMALES COLLECTIVES

**Activation :** à la fin de chaque manche, lorsque le jeton Joueur actif passe du dernier au premier joueur, la capacité collective décrite sur la carte Animal placée entre eux est activée. Ses effets s'appliquent à tous les joueurs.

Il existe quatre types de capacités animales collectives :

### 1. Production de ressources au cours de la partie

#### Exemple



La capacité collective de la Gazelle de Thomson produit des 🌸.

### 2. Conversion de ressources au cours de la partie

#### Exemple



La capacité collective de l'Ornithorynque permet de dépenser des 🌸 pour 🐾.

### 3. Activation de capacités

#### Exemple



La capacité collective du Crocodile marin active une capacité 🐾.

### 4. Augmentation du score final

#### Exemple



La capacité collective de l'Éléphant d'Asie permet de déplacer une 🐾 de son tableau vers son 🐾 afin de marquer des PV en fin de partie.

- Chaque joueur résout la capacité collective indépendamment des autres et peut s'en dispenser s'il le souhaite. Vous devez renoncer à ses effets si vous ne remplissez pas les prérequis indiqués.
- Si une capacité collective offre plusieurs options, chaque joueur est libre de son choix.
- Seules les ressources générées ou manipulées par la capacité collective peuvent rejoindre votre carte 🐾. Vous pouvez y stocker une quantité illimitée de ressources, mais celles-ci ne peuvent être ni dépensées, ni converties, ni déplacées vers votre tableau.

## MODE SOLO



L'objectif du mode Solo est le même que pour le jeu de base.

### MISE EN PLACE

**Appliquez la mise en place du jeu de base** pour le niveau de difficulté choisi.

*Si vous utilisez l'extension Abondance, procédez à la mise en place de base, puis effectuez les étapes décrites en page 2 du livret d'Abondance.*

*Dans le cas contraire, retirez les deux cartes Animal marquées d'un «A» avant de poursuivre.*



- **La partie Solo s'effectue sans capacité animale collective** : ne piochez aucune carte à cet effet.
- Distribuez les cartes Animal entre Gaïa et vous (1 chacun aux niveaux Débutant/Standard, 2 chacun au niveau Difficile).  
**Note** : si Gaïa reçoit la carte Dragon de Komodo, Paon bleu, Crocodile marin, Python royal, Renne, Jaguar ou Oie des neiges, reprenez-la et distribuez-en une autre à la place (ces animaux ne sont pas compatibles avec elle).
- Placez la ou les cartes Animal de Gaïa face visible dans sa zone de jeu. Rangez les pions Animal correspondants dans la boîte : elle ne les utilisera pas.
- Rangez toutes les autres cartes Animal et leurs pions dans la boîte.

### ACTIVATION DES CAPACITÉS ANIMALES INDIVIDUELLES

**Vous (le joueur humain)** activez vos cartes Animal comme d'habitude (cf. page 4) : lorsque vous placez une feuille sur le plateau Faune (pour revendiquer un objectif Faune ou le bonus d'achèvement de tableau), ou en défaussant une feuille.

- **Chaque fois que vous défaussez une feuille pour activer vos animaux**, placez-la sur le plateau Gaïa. En fin de partie, Gaïa remporte 5 PV par feuille sur son plateau. *Lors du décompte, notez les PV octroyés par ces feuilles sur l'une de ses cases Écosystème inutilisées.*

**Gaïa** active ses cartes Animal chaque fois qu'elle place une feuille sur le plateau Faune.

- Comme elle ne possède pas de tableau, **Gaïa ignore toutes les instructions de placement et de déplacement des capacités animales** (éléments de cartes, adjacence, etc.).
- Lorsque Gaïa peut payer la totalité du coût d'une capacité, elle **doit** activer celle-ci et remporte le bénéfice indiqué.
- Chaque fois que Gaïa est censée piocher  1 carte, elle **composte**  **2 cartes du deck Terre à la place.**

### CAPACITÉS ANIMALES DE GAÏA

- Si une capacité est censée générer des ressources pour un autre joueur (vous, le joueur humain), vous les recevez.
- Si la capacité d'un animal se déclenche en fonction du nombre total de pions Animal sur le tableau (Capybara, Dindon sauvage, Gaufre à poche, Pangolin d'Inde, Coptotermite de Formose), à la place, Gaïa la déclenche une fois pour chaque feuille qu'elle a utilisée.

- Si la capacité d'un animal consiste à stocker des ressources pour marquer des points en fin de partie, Gaïa doit tout de même payer son coût d'activation. Si elle ne peut pas le faire, la capacité ne prend pas effet.

*Aigle royal et Éléphant d'Asie : lorsque Gaïa s'acquitte du coût en croissance, elle retire toujours **la dernière placée sur son plateau**, même s'il ne s'agit pas d'une canopée.*

- Dans la mesure où Gaïa n'utilise ni tableau ni pion Animal, calculez l'effet de ses capacités animales **comme si elle avait effectué le déplacement maximal requis**.

**Exemple**

Aigle royal  
Aquila chrysaetos

Les couples qu'ils forment durent toute la vie. La largeur de leurs nids peut atteindre près de 2 m.

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal sur un doté d'une (n'importe où dans votre tableau).

Retirez la du d'arrivée et placez-la ici :

+6 /

Aigle royal retire une d'un . Gaïa ne possédant pas de tableau, elle prend la dernière ou posée sur son plateau et la déplace sur la zone Stock de sa carte Animal.

*Si une capacité permet à un pion Animal de **se déplacer jusqu'à X fois**, Gaïa la résout autant de fois qu'elle peut payer son coût et dans la limite du maximum, sans effectuer le déplacement.*

**Exemple**

Mouche bleue  
Calliphora vomitoria

Elle détecte l'odeur de la décomposition dans un rayon de 2 km.

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal jusqu'à **3x**.

Sur chaque flore visitée pendant cette activation :  
-1 : +2

Mouche bleue peut se déplacer jusqu'à 3 fois. Gaïa peut donc retirer jusqu'à 3 cartes de son compost afin de gagner jusqu'à 6 croissances.

*Si une capacité exige qu'un pion Animal **se déplace exactement X fois**, Gaïa la résout uniquement si elle peut payer l'intégralité de son coût; aucun bénéfice partiel ne peut être octroyé.*

**Exemple**

Geai du Canada  
Petrochelidon canadensis

Avant les chutes de neige, il colle aux arbres de petits morceaux de nourriture grâce à sa salive.

**CAPACITÉ**

Déplacez cet animal exactement **2x**, uniquement sur un .

-2 (-1 sur chaque visité pendant cette activation) :

+9 / +2

Pour activer la capacité de Geai du Canada, Gaïa doit retirer 2 de son plateau. Si elle le fait, elle gagne alors 9 et vous 2 . Si elle ne le peut pas, la capacité ne prend pas effet.



## MODE ÉQUIPES

Suivez la mise en place et les règles du jeu de base. Les capacités animales sont déclenchées uniquement par le joueur qui a placé ou défaussé une feuille; **les activations d'animaux ne sont pas partagées entre coéquipiers.**

## AIDE DE JEU

Consultez cette page pendant votre partie pour vous rappeler des points essentiels.

### QUAND ET COMMENT ACTIVER VOS CARTES ANIMAL

- **Chaque fois que vous utilisez ou défaussez une feuille** , vous pouvez activer votre animal immédiatement après.  
Le plateau Faune octroie jusqu'à 5 activations :  
4 objectifs Faune + 1 bonus d'achèvement de tableau
- **À tout moment, défaussez définitivement une feuille** pour activer votre animal.  
**Avec Abondance** : gagnez +1 .
- Si vous avez deux cartes Animal, activez-les **l'une après l'autre**, dans n'importe quel ordre.

### PLACEMENT INITIAL D'UN PION ANIMAL

- Suivez toutes les **instructions de placement** (*en italique sur la carte*) et **de déplacement** (dans le texte de la capacité).
- En l'absence d'instructions, **placez votre pion Animal sur n'importe quelle carte de votre tableau**.


### RÈGLES DE DÉPLACEMENT D'UN PION ANIMAL

- Votre pion Animal peut se déplacer sur **toute carte orthogonalement ou diagonalement adjacente**.
- Votre pion Animal ne peut traverser **ni un emplacement vide ni un bord du tableau**.
- Votre pion Animal ne peut **ni traverser, ni revenir ou s'arrêter sur une carte qu'il a déjà occupée durant l'activation en cours**.
- Seuls des pions Animal **d'espèces différentes** peuvent occuper une même carte au même moment.

### TYPES DE DÉPLACEMENT D'UN PION ANIMAL

*Si vous ne pouvez pas suivre les instructions de déplacement, la capacité ne s'active pas.*

- **Déplacez cet animal jusqu'à X fois** : votre pion peut avancer de X cartes adjacentes.
- **Déplacez cet animal sur une carte spécifique** : placez directement votre pion sur une carte éligible.
- **Déplacez cet animal exactement X fois** : votre pion Animal se déplace d'exactly X cartes ; déplacement partiel interdit.


L'icône  représente le nombre total de feuilles que vous avez utilisé ou défaussé au cours de la partie.

### CAPACITÉS ANIMALES INDIVIDUELLES

Déclenchez la capacité de votre carte Animal en suivant ses instructions. **Les ressources placées dans sa zone Stock y restent jusqu'à la fin de la partie.**

+2  / 

### CAPACITÉ ANIMALE COLLECTIVE

- **Activez immédiatement** la capacité collective lorsque le jeton Joueur actif passe du dernier au premier joueur.
- En cas **d'options multiples**, chaque joueur est libre de son choix.
- Si la capacité demande aux joueurs de placer des ressources sur leur , celles-ci y restent **jusqu'à la fin de la partie**.