



File dans ta mare!

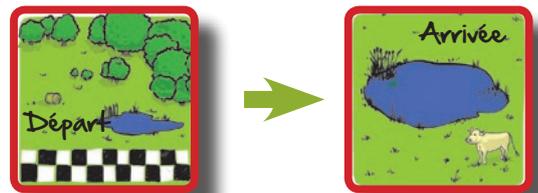


■ Objectif du jeu

Faire prendre conscience de la nécessité de l'existence de corridors écologiques pour les déplacements des espèces au cours de leur cycle de vie.

■ But du jeu

Chaque personnage doit rejoindre une case « Mare Arrivée » entourée de la même couleur que la case « Mare départ ». Le gagnant est le premier à rejoindre sa mare.



■ Mise en place

Chaque joueur pioche trois cartes « Dalle » et choisit une case « Mare Départ » sur le plateau où il place son pion.

Remarque : le joueur devra toujours avoir trois cartes « Dalle » en main à la fin de son tour.

■ Déroulement d'un tour de jeu

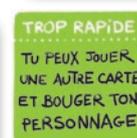
Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur peut :

- soit déplacer son pion sur une « Dalle paysage » adjacente préalablement posée (voir le paragraphe « Se déplacer »),
- soit mettre une carte « Dalle » de sa main en dessous de la pioche, en piocher une nouvelle et la mettre dans sa main pour **en avoir toujours trois en main en fin de tour**,
- soit jouer une carte « Dalle » de sa main :
 - soit **poser** une « Dalle paysage » sur une case vide du plateau de jeu. Une dalle peut être posée n'importe où sur une case gris clair ou foncé sur le plateau de jeu. Une dalle est ensuite piochée pour **en avoir trois en main en fin de tour**,
 - soit utiliser une « Dalle paysage » pour **faire glisser** une série de « Dalles paysage » déjà installées sur le plateau (cf. « Faire glisser une ligne »). Une dalle est ensuite piochée pour **en avoir trois en main en fin de tour**,
 - soit **jouer** une « Dalle Effets spéciaux » (cf. « Dalle Effets spéciaux »). Une dalle est ensuite piochée, ou plusieurs si plus d'une dalle a été jouée, pour **en avoir trois en main en fin de tour**.

■ Les « Dalles Effets spéciaux »

Ces dalles ne sont pas posées sur le plateau.

Si un joueur joue une « Dalle Effets spéciaux », il applique les effets indiqués puis la met dans la défausse. Il complète sa main et son tour est ensuite terminé.



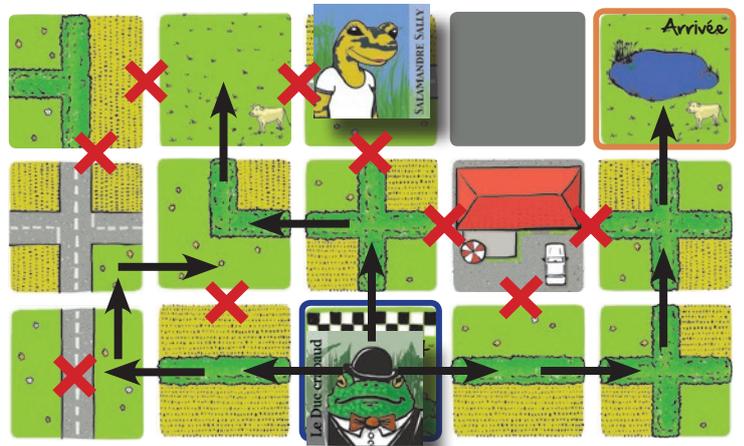
■ Se déplacer

Il est impossible de déplacer son personnage en diagonal. Les « Dalles paysage » représentant un champ ou un lotissement ne permettent pas le déplacement. Un personnage ne peut pas être déplacé sur une dalle déjà occupée par un autre personnage.

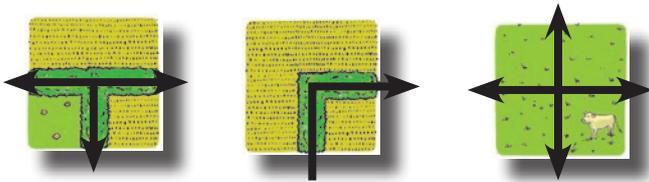
Le déplacement d'une « Dalle paysage » vers une autre « Dalle paysage » adjacente ne peut se faire que si :

- la dalle de départ possède une prairie ou une haie du côté de la dalle où le personnage veut aller.
- la dalle où le personnage veut aller possède une prairie ou une haie du côté de la dalle de départ.

Les routes peuvent être longées mais pas traversées.



Exemple des possibilités et impossibilités des déplacements du Duc crapaud
Un seul déplacement par tour



Déplacements possibles



Déplacements impossibles

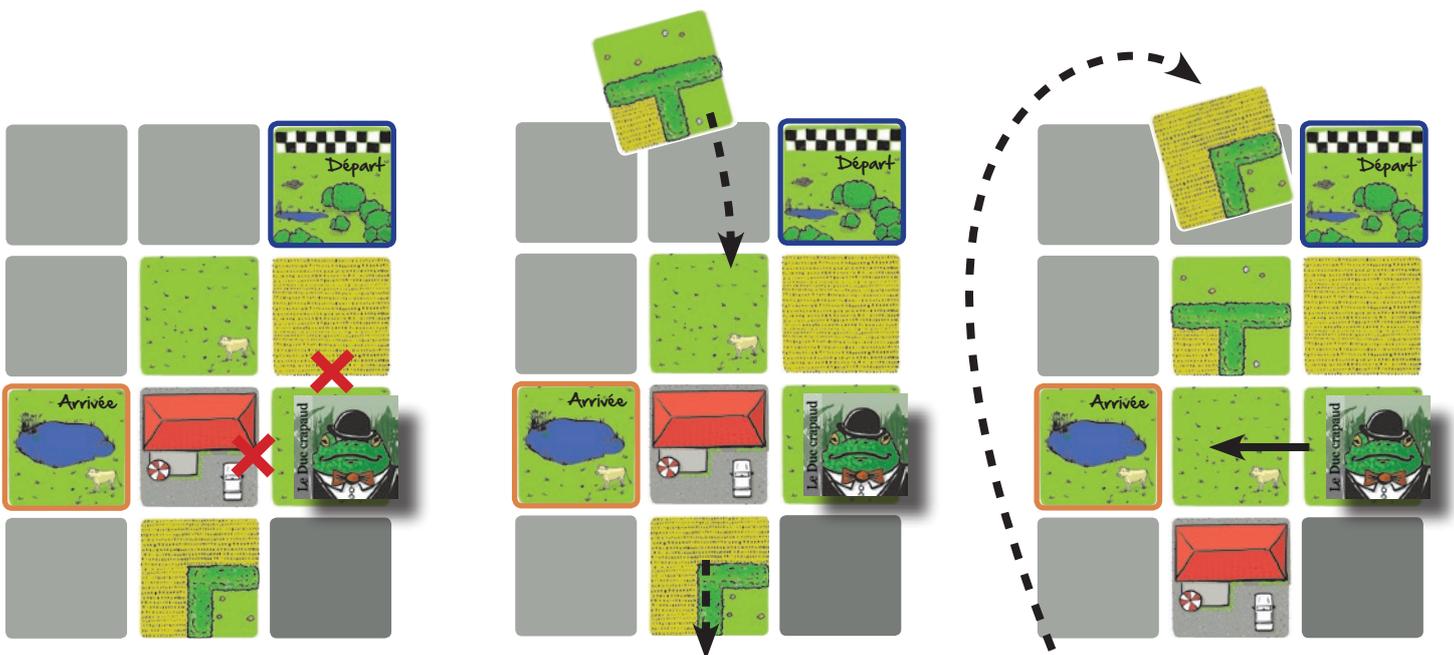
■ Faire glisser une ligne

Faire glisser des « Dalles paysage » peut faciliter sa progression et/ou ralentir l'adversaire.

Il est possible de faire glisser une ligne de « Dalles paysage » si :

- cette ligne ne se situe pas sur les dalles gris foncé,
- cette ligne n'est pas complètement remplie de dalles,
- aucun personnage n'est placé sur cette ligne.

La « Dalle paysage » sert à pousser les autres « Dalles paysage » de la ligne et intègre cette ligne. L'ensemble de la ligne est décalée d'une case. Si la dernière « Dalle paysage » de la ligne déplacée se retrouve en dehors du plateau, celle-ci est repositionnée, dans le même sens, de l'autre côté du plateau, sur la même ligne.



Le Duc crapaud est bloqué pour rejoindre sa mare d'arrivée

Le joueur utilise une « Dalle paysage » de sa main pour faire glisser toute les « Dalles paysage » de la deuxième colonne du plateau vers le bas et ainsi débloquent la situation.

La « Dalle paysage » poussée hors du plateau est replacée à l'autre bout de la colonne.