

Déroulement du jeu pour 3 et 4 joueurs : (tournez la page SVP)

Installation :

Les palets sont mélangés et répartis sur le plan de jeu au hasard. Il reste un palet animal : il servira à pousser les rangées de palets.

Les joueurs choisissent leur couleur et le premier joueur (tiré au sort) choisit comme point de départ l'un des 4 palets fixes des coins. Le joueur à sa gauche choisit sa couleur et son palet de départ en plaçant son pion sur l'un des 3 autres coins...et ainsi de suite si l'on est 3 ou 4 joueurs.

Début de la partie

Le 1^{er} joueur déplace son pion horizontalement, verticalement ou diagonalement vers l'animal qu'il choisit. Une fois sur un animal, le pion y reste. A tour de rôle, les joueurs suivants procèdent de même. A l'aide du palet supplémentaire, le 1^{er} joueur déplace la rangée de son choix (schéma 2 et 3) afin de rapprocher son jumeau.

Pour réunir une paire, les 2 palets animaux doivent se toucher par les cotés ou par un angle.

S'il réussit, il retourne ces 2 palets et les marque à l'aide de ses pions marqueurs. Il se re-déplace sur les palets retournés qui lui appartiennent pour désigner un nouvel animal. Puis, il déplace une rangée de son choix.

S'il ne réussit pas, il passe la main au 2^e joueur qui procède de même.

Le gagnant est celui qui possède le plus de pions marqueurs sur le plateau.

* * * *

REMARQUES GENERALES :

Il faut toujours : déplacer une rangée avant de déplacer son pion ou de retourner une paire.

Rester sur son palet animal, jusqu'à ce qu'on lui rapproche son jumeau.

Il est interdit de s'emparer d'une paire si son pion n'est pas posé sur l'un des jumeaux

D'introduire un palet à l'endroit d'où il vient immédiatement de sortir

Choisir le même animal qu'un adversaire.

Sur les palets retournés, on a le droit d'avancer son pion autant de fois que l'on veut sur les palets marqués par ses propres pions marqueurs ou les palets neutres .

Un pion peut être expulsé : si en décalant une rangée, on fait sortir un pion posé sur un palet expulsé, le pion est placé sur le palet du côté opposé (qu'on vient d'introduire). C'est son nouvel emplacement (il déterminera un nouvel animal). Le propriétaire du pion expulsé, à son tour de jeu, choisit un nouvel animal s'il se retrouve sur une tuile retournée, mais s'il se retrouve sur un animal, ce nouvel animal devient sa nouvelle mission.

Lorsque plus personne ne peut rapprocher de paire d'animaux, il ne reste plus qu'à compter ses jetons !

VARIANTES : A ESSAYER D'URGENCE maintenant que vous savez jouer !

Pour rendre les parties encore plus terribles, voici une variante pour les plus chevronnés : à chaque fois qu'un pion marqueur est sorti du plateau, le pion marqueur est rendu à son propriétaire. Le palet est ré-introduit dans le jeu en tant que palet neutre.

Pour les plus jeunes, une variante plus facile est possible, en jouant sans pion joueur, mais avec des pions marqueurs et en tenant secret le choix de ses animaux.