

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

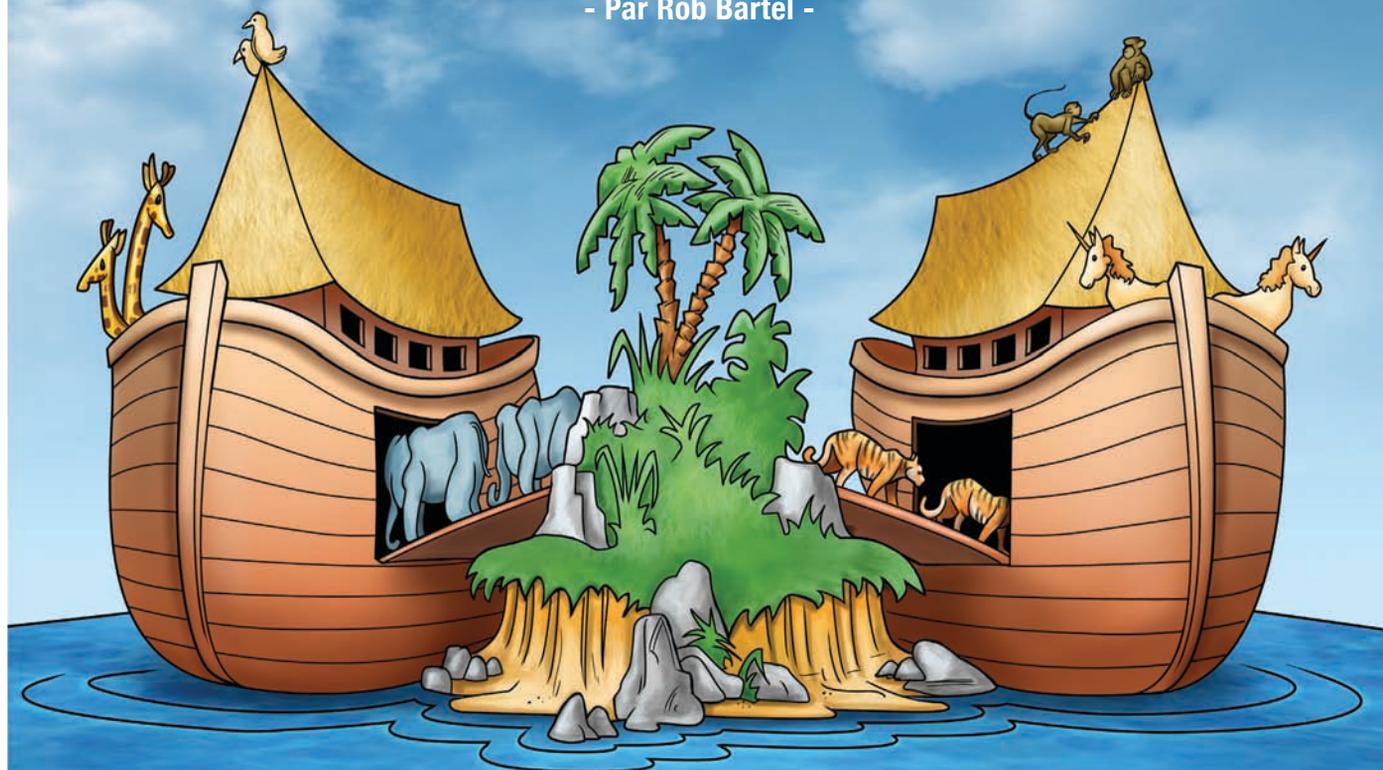
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DEUX PAR DEUX

- Par Rob Bartel -



LES EAUX MONTENT ET LES ANIMAUX DOIVENT EMBARQUER DANS L'ARCHE!

LES JOUEURS DÉPLACENT LEURS ARCHE AUTOUR D'UN PAYSAGE QUI SE DÉGRADE CONTINUUELLEMENT, ET ASSORTISSENT LES ANIMAUX PAR PAIRES POUR LES SECOURIR. VOTRE BUT EST DE TROUVER DES PAIRES ASSORTIES D'ANIMAUX ET DE LES EMMENER DANS VOTRE ARCHE AVANT QUE VOS ADVERSAIRES DÉCLENCHENT UNE MONTÉE DES EAUX. IL Y A SIX ANIMAUX DE CHAQUE TYPE, SAUF LES LICORNES DONT IL N'Y A QUE DEUX EXEMPLAIRES. LES ANIMAUX QUI SONT RARES À LA FIN DU JEU RAPPORTENT PLUS DE POINTS. CE JEU EST PRÉVU POUR 2 À 4 JOUEURS DE 8 ANS OU PLUS ET UNE PARTIE DURE ENVIRON 45 MINUTES.





ELÉMENTS DU PLATEAU

1 plateau de jeu représentant une île



4 pions Arche



4 jetons de score



4 jetons "50/100" points



Avant Arrière

80 jetons Animaux composés de:

6 jetons arêtes



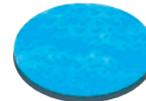
2 jetons licorne



72 autres jetons d'animaux (12 espèces, 6 de chaque)



36 jetons d'eau



MISE EN PLACE

Placez aléatoirement tous les jetons d'animaux face cachée sur les cases centrales de jungle de l'île. Éliminez les six jetons d'animaux restants du jeu sans les révéler. Les jetons d'animaux ne peuvent être placés sur les cases beiges de plage.

Chaque joueur reçoit le pion Arche et le jeton de score de la même couleur que l'arche imprimée sur le plateau qui est la plus proche de sa position autour de la table. Placez les jetons d'eau à la portée de tous les joueurs, en les divisant en piles séparées si nécessaire.

Le joueur qui réussit à imiter le meilleur cri d'animal commence, puis les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur place son pion Arche dans l'une des six cases arche  qui entourent l'île centrale.

Le premier joueur place son jeton de score sur le  de la piste numérotée qui servira de compteur de points, suivi du second joueur qui place le sien sur le , etc.

Une fois que chaque joueur a placé son jeton de score, révélez tous les jetons d'animaux qui sont dans des cases adjacentes à des cases d'eau, en les retournant comme indiqué sur le diagramme ci-contre (en haut de la page suivante).





SÉQUENCE DE JEU

Il y a deux phases dans chaque tour de jeu d'un joueur:

1. Les Eaux Montent (Obligatoire)

- Placez un jeton d'eau dans n'importe quelle case de terrain déjà adjacente à de l'eau. Si un animal est présent sur cette case, il est recouvert par le jeton d'eau et ne peut plus être sauvé.
- Marquez 1 point pour chaque case d'eau qui entoure les jetons d'eau que vous venez de placer et révélez tout jeton d'animal qui touche les nouvelles cases d'eau.



2. Utilisez votre Arche (Optionnel)

- Après avoir placé votre jeton d'eau, votre arche peut effectuer deux actions. Vous pouvez réaliser ces actions dans n'importe quel ordre et même renoncer à un type d'action pour effectuer l'autre deux fois de suite. Vous pouvez aussi choisir de passer l'une ou la totalité de vos actions.

A. Déplacez votre pion Arche dans une case d'eau adjacente.

Votre pion arche ne peut pas se déplacer sur une case de terrain ni sur une case d'eau déjà occupée par un autre pion arche.

B. Secourez une paire d'animaux révélés.

Bien que deux membres de la paire d'animaux doivent être révélés sur le plateau, votre pion arche n'a besoin d'être adjacent qu'à un seul d'entre eux. Retirez la paire d'animaux de l'île et placez-la dans la case appropriée de votre arche.





- Votre arche peut contenir un nombre illimité de paires d'animaux, y compris de multiples paires de la même espèce. Seules les arêtes ne peuvent être secourues.

Le joueur de gauche commence alors son tour, et place un jeton d'eau.

FIN DU JEU ET DÉCLARATION D'UN GAGNANT

Le jeu se termine à la fin d'un tour si l'une des deux conditions suivantes est remplie:

- Il ne reste plus de jeton d'eau à jouer, ou
- Tous les animaux ont été révélés et il ne reste plus de paire (autre que des arêtes) assortie.

À ce moment, les joueurs comptent les points des paires qu'ils ont secourues, colonne par colonne, dans l'ordre suivant:



Il y a deux manières de compter les points à la fin du jeu, selon si les joueurs ont décidé de jouer au jeu de base ou au jeu avancé. La méthode de comptage de points est plus simple dans le jeu de base, et est recommandée dans les parties avec des enfants. La version avancée est pensée pour favoriser des décisions difficiles et un style de jeu plus agressif.

Si un joueur marque plus de 50 points, il prend un jeton "50/100" et commence un second tour sur la piste numérotée. Si un joueur atteint plus de 100 points, il retourne son jeton "50/100" du côté "100" et commence un troisième tour. Une fois que tous les points ont été comptés, le joueur qui en a le plus gagne.

Méthode de base

Chaque animal sauvé vaut 1 point, sauf les licornes qui en valent 2. Marquez 2 points additionnels pour chaque espèce qui n'apparaît que dans votre arche.

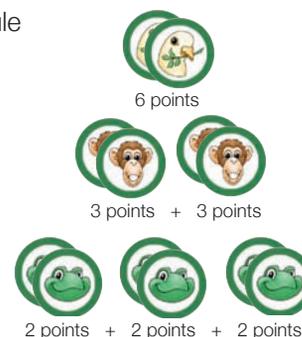


Sur chaque arche, trois espèces sont marquées d'une étoile "x2". Les joueurs doublent les points non additionnels qu'ils reçoivent pour ces animaux.

Méthode avancée

Chaque espèce d'animal, y compris les licornes, vaut un total de six points mais ces points sont répartis équitablement entre chaque paire qui a été sauvée.

- Pour les animaux dont une seule paire a été sauvée, cette paire vaut la totalité des six points.
- Pour les animaux dont deux paires ont été sauvées, chaque paire vaut trois points.
- Pour les animaux dont les trois paires ont été sauvées, chaque paire ne vaut que deux points.



De même que dans la méthode de base, les joueurs doublent tous les points reçus pour leurs animaux "x2".

Egalités

Les égalités sont tranchées en faveur du joueur qui a sauvé **le plus grand nombre d'animaux**. Si le jeu reste en égalité, tranchez en faveur du joueur qui a récupéré **le plus d'espèces différentes**.

GAME DESIGN:

Rob Bartel
http://robbartel.blogspot.com



Rob Bartel est un membre fondateur de Game Artisans of Canada

(www.gameartisans.ca).

ILLUSTRATIONS:

Patrick Lamontagne,
Mark Poole

CONCEPTION GRAPHIQUE:

Kelsey Santucci

TRADUCTIONS:

Allemand: Thomas Ewert, Ferdinand Köther

Néerlandais: Peter Kruijt

Italien: Fabrizio Autino

Espagnol: Alex Ramos, Juan Francisco Torres

Français: François Furthner

Chinois: Joyce Lam, Arthur Au

Producteur Exécutif: Phil Sauer

PLAYTESTING

Catrin Berghoff

Alan Biggs

John Fedorkiw

Daniel Kaszor

Dylan Kirk

Melissa Lavergne

Dan Lazin

Genessa Radke

Denise Rakebrand

Alex Regehr

Karys Regehr

Erran Rilkoff

Colin Robertson

Ian Runkle

Anand Sharma

Steve Smith

Jake Troughton

Chris Vankleeck

