

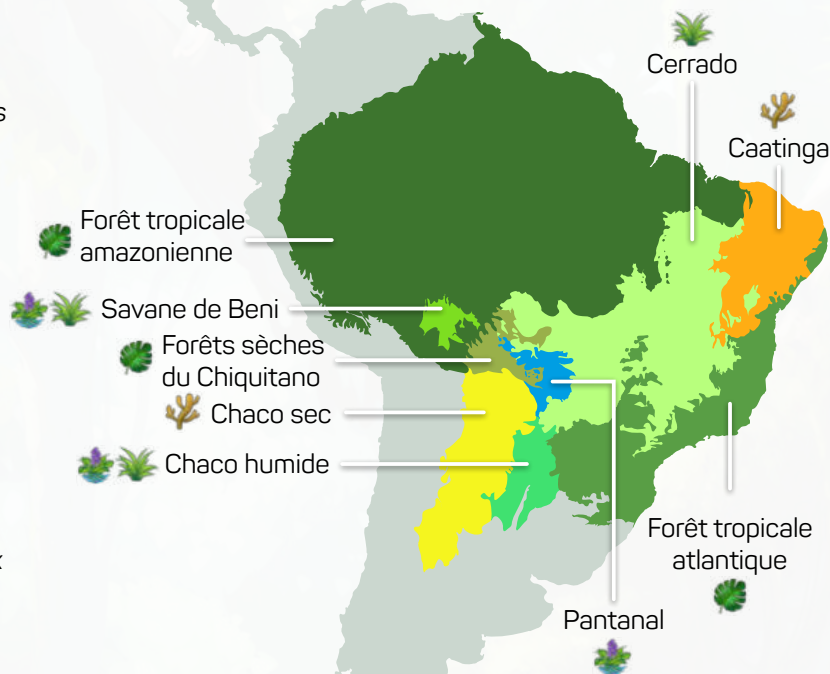
REWILD

AMÉRIQUE DU SUD

-  Règles spéciales importantes. Veuillez les lire attentivement!
-  Conseils et commentaires de l'équipe.
-  Explication thématique/contextualisation des règles.
-  Cette règle fait partie de la carte Aide de jeu.

THÈME DU JEU

Rewild : Amérique du Sud met l'accent sur la faune et la flore riches des écorégions sud-américaines de la Caatinga, du Cerrado, du Gran Chaco (sec et humide), du Pantanal, de la forêt amazonienne et de la forêt atlantique. Ces régions et tous leurs habitants présentent des interactions et des dépendances diverses. Dans le jeu, les joueurs tentent de restaurer un paysage exploité et détruit, en prenant soin de l'eau, des minéraux et des graines pour que la vie puisse à nouveau s'épanouir. Chaque biome permet à différents types d'animaux de prospérer, chacun apportant des synergies et donc des possibilités de marquer des points.



SOMMAIRE

Matériel	p. 1
Aperçu des symboles	p. 2
Anatomie du matériel	p. 3
Mise en place	p. 5
But du jeu	p. 6
Déroulement du jeu	p. 6
Fin de Partie	p. 11
Placer les tuiles Biome	p. 12
Améliorer les tuiles Biome	p. 13
Effets des cartes Animal	p. 14
Effets des cartes Plante	p. 15
Mode Expert	p. 16
Mode Solo	p. 18
Les animaux	p. 19
Crédits	p. 20
Glossaire	p. 20

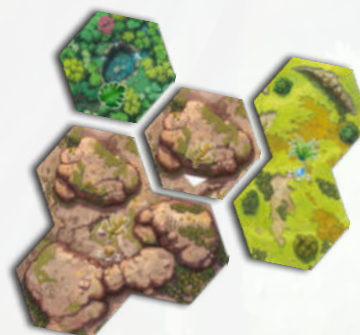
MATÉRIEL



1 plateau de score



4 plateaux Joueur



75 tuiles Biome



10 Grands Arbres

Constitués de deux pièces
assemblées



57 cartes Faune



26 cartes Prédateur



27 cartes Plante



28 cartes Joueur



31 cartes Mode Expert

14 cartes Faune, 10 cartes Prédation et 7 cartes Plante marquées « EX »



4 cartes Aide de jeu et 3 cartes Mode Solo



11 pions Animal **Acrobate**



24 pions Animal pour le Mode Expert



1 pion Premier joueur



95 jetons Animal



35 jetons Minéraux



35 jetons Eau



35 jetons Graines



16 jetons Joueur

APERÇU DES SYMBOLES

Dans le jeu, les joueurs utilisent leurs ressources pour marquer un maximum de points de victoire.



Minéraux



Eau



Graines



Points de victoire

Il existe trois biomes principaux dont deux sont améliorables. Chaque biome possède son propre symbole.



Brousse



Prairie



Marais



Forêt tropicale



Grand Arbre

Dans le jeu, une distinction est faite entre les plantes et les animaux. Les animaux sont divisés en 6 types selon leur rôle dans l'écosystème.



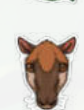
Animaux



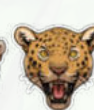
Pflanzen



Insectes



Petits / Moyens / Grands herbivores (et insectivores)



Prédateurs et Superprédateurs

Il existe deux types d'effets dans le jeu.



Fin de partie
L'effet se déclenche en fin de partie.



Immédiat
L'effet se déclenche immédiatement.



Prédation
Effet instantané que seules les cartes Prédateur possèdent.

ANATOMIE DU MATÉRIEL

PLATEAU DE SCORE

Piste de points de victoire ★ commune à tous les joueurs.
En début de partie, chaque joueur place un de ses jetons Joueur sur l'emplacement marqué d'une étoile.

Il n'y a pas de limite au nombre de points de victoire ★.
Un joueur qui dépasse 100 points de victoire ★, continue de déplacer son jeton Joueur au-delà de 100.

Emplacement pour les cartes Prédateur

Emplacement pour les cartes Faune

Emplacement pour les cartes Plante

Lors de leur tour, les joueurs, ils peuvent prendre (= attirer) des cartes du plateau de score. Chaque joueur peut prendre au maximum une carte Plante et une carte Prédateur par tour (p. 9/10).

Il existe 3 zones distinctes pour les cartes Faune, Prédateur et Plante disponibles. Les cartes se déplacent de la gauche vers la droite (p. 6/7).



CARTES JOUEUR

Il y a 7 cartes Joueur par joueur: 6 cartes Action et une carte Récolte. À leur tour, les joueurs doivent jouer une de ces cartes (p. 6).

Si un joueur joue une carte Action, il effectue l'une des deux actions indiquées (p. 7). Après cela, le joueur peut prendre des cartes du plateau de score (p. 8).

Les symboles figurant sur les cartes Action jouées comptent pour l'effet des cartes Faune (p. 6/14).

Si la carte Récolte est jouée, le joueur reprend en main, toutes ses cartes Joueur, y compris la carte Récolte. Il ajoute un certain nombre de Graine et 1 Eau à sa réserve (p. 7).



Cartes Action



Carte Récolte

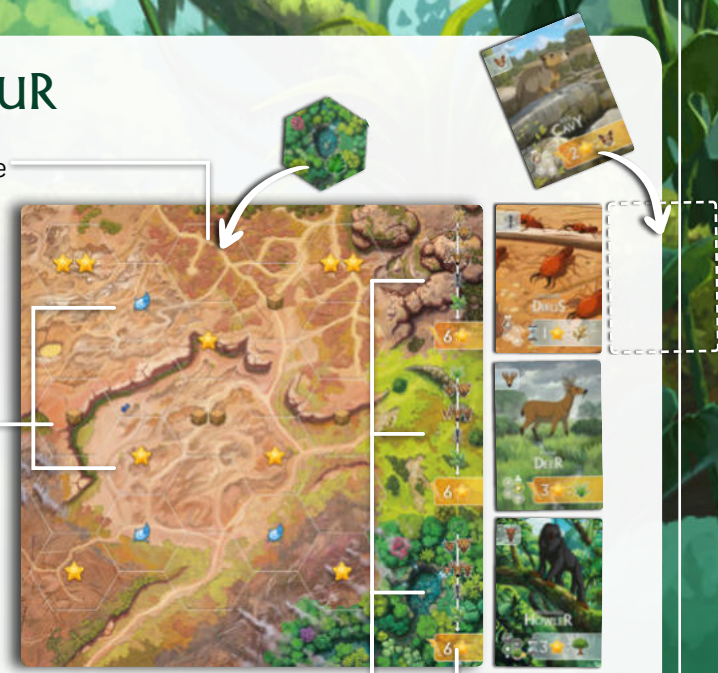
PLATEAU JOUEUR

Le plateau Joueur montre le paysage que les joueurs veulent restaurer. À cette fin, les tuiles Biome sont placées sur le plateau Joueur en respectant les limites (p. 12).

Il existe 3 types de bonus de placement sur le plateau : Eau, Minéraux et Point de victoire. Chaque bonus est obtenu dès qu'une tuile Biome est placée dessus (p. 12).

Les cartes Faune, Prédateur et Plante récupérées, sont attribuées à l'un des trois biomes : Arbustes (en haut), Prairies/Marais (au milieu) et Forêt tropicale (en bas). Elles sont placées dans la zone correspondante sur le côté droit du plateau Joueur (p. 8).

Si le biome d'un joueur contient une plante, un insecte, un herbivore (petit, moyen ou grand) et un prédateur (ou superprédateur), il reçoit 6 points de victoire (p. 10).



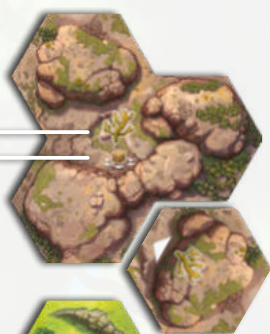
TUILES BIOME

Les tuiles Biome sont placées en jeu grâce aux actions des cartes Joueur et nécessitent une certaine quantité d'eau 💧 et de minéraux 🪨, pour être placées sur le plateau Joueur. De plus, elles peuvent être améliorées (p. 7/12).

Chaque tuile Biome comporte le symbole du biome correspondant. Certaines cartes Faune rapportent des points de victoire ⭐, en fonction du nombre de symboles que le joueur possède sur ses tuiles Biome, ses cartes Action et ses cartes Plante (p. 14).

Les tuiles Brousse réduisent le prix des tuiles Biome adjacentes de 1 minéral 🪨, les tuiles Prairies réduisent le prix de 1 eau 💧, et les tuiles Marais réduisent le prix de 2 eau 💧 (S. 12).

Tuile Brousse et Brousse extension



Tuile Prairie (au verso: Marais)

CARTES FAUNE

Ces cartes n'ont pas d'effet Prédation

Chaque animal appartient à l'un des 6 types (p. 2). Le nombre indique combien il existe de cartes de ce type.

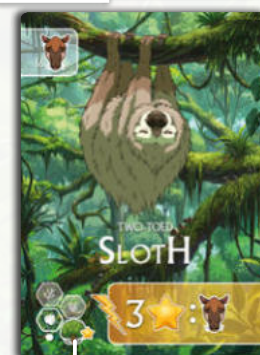
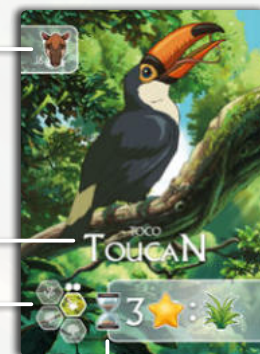
Nom de l'animal

Les règles de placement indiquent dans quels biomes l'animal peut vivre et combien d'hexagones de tuiles Biome libre lui sont nécessaires. Par exemple 2 hexagones de tuiles Biome Prairie pour le Toucan Toco (p. 8).

Tous les animaux ont un effet instantané ou un effet de fin de partie. Tous les effets des animaux se trouvent à la page 14.



Certains animaux préfèrent vivre dans les grands arbres. Le joueur qui les place sur un grand arbre, gagne immédiatement 4 points de victoire ⭐ (S. 13).



CARTES PRÉDATEUR

Ces cartes contiennent toutes un effet Prédation

Chaque prédateur appartient à l'un des 2 types prédateur (p. 2). Le nombre indique combien il existe de cartes de ce type.

Nom de l'animal

Les règles de placement indiquent dans quels biomes l'animal peut vivre. Pour être jouée, une carte Prédateur a besoin d'un animal qui correspond à son effet Prédation et qui est présent dans un biome où le prédateur peut vivre. Par exemple, un petit ou moyen herbivore dans des prairies pour le loup à crinière (p. 9).

Toutes les cartes Prédateur ont un effet Prédation immédiat qui influence leur placement (p. 9).



CARTES PLANTES

Ces cartes sont uniquement des plantes

Contrairement aux autres cartes, il n'existe qu'un seul type de plante.

Les cartes Plante ne peuvent être jouées qu'en dépensant le nombre de graines requis 🌱.

Tous les effets des cartes Plante se trouvent aux pages 15/16.

Les cartes Plante jouées ne nécessitent pas d'hexagones de tuile Biome libre ou de proies telles que des animaux* ; elles sont simplement placées dans un biome où elles peuvent prospérer (p. 10).

*La seule exception est la plante carnivore, qui fonctionne comme une carte Prédateur (p. 15).



MISE EN PLACE

Les explications suivantes sont celles du jeu de base pour **2 à 4 joueurs**, appelé Mode de Base. Les ajustements des règles pour le mode Expert (« EX ») et le mode Solo sont expliqués aux pages 16 à 18.

- 1 Le plateau de score **A** est placé au centre de l'aire de jeu visible pour tous les joueurs. Choisissez simplement une position où les joueurs ont la meilleure vue sur les cartes affichées.
- 2 Les 3 ressources **B**, les tuiles Biome **C**, les Grands Arbres **D**, les jetons Animaux **E** et les pions animaux sur les branches **F** sont placées sur le côté, atteignable par tous les joueurs. Les pions animaux du mode Expert restent dans la boîte.
- 3 Chaque joueur reçoit un plateau Joueur **G** qu'il place devant lui (face Mode Normal visible). Durant la partie, les joueurs placent les cartes attirées à droite de leur plateau individuel, il doit donc y avoir suffisamment d'espace pour les accueillir.
- 4 Chaque joueur prend 7 cartes Joueur **H** et les 4 jetons Joueur **I** de la même couleur. Un jeton de chaque joueur est placé sur la case marquée d'une étoile **J** du plateau de score. Chaque joueur prend 1 carte Aide de jeu **K**, 4 jetons Minéraux, 4 jetons Eau et 1 jeton Graine **L**.
- 5 Pendant la partie, un joueur **ne peut jamais avoir plus de 10 ressources d'un même type**. Les ressources excédentaires sont perdues.
- 5 Les cartes des trois paquets (Faune / Prédateur / Plantes) marquées d'un « EX » sont remises dans la boîte. Ensuite, les trois paquets sont mélangés séparément et placés à leur emplacement respectif du plateau de score **M**.
- 6 5 cartes Faune **N**, 3 cartes Prédateur **O**, et 3 cartes Plantes **P** sont révélées et placées face visible sur les emplacements correspondants.
- 7 Le dernier joueur à avoir vu un animal sauvage reçoit le pion de Premier joueur **Q** qu'il garde toute la partie.



BUT DU JEU

Le but de **Rewild : Amérique du Sud** est d'obtenir le plus de points de victoire 🌟 à la fin de la partie. Les différentes plantes, insectes, herbivores et prédateurs, avec leurs effets variés, permettent de réaliser des combinaisons astucieuses pour accumuler des points de victoire 🌟. Dès qu'un joueur possède 8 animaux dans ses biomes, il déclenche la fin de partie. Lors du scoring final, les joueurs déclenchent les effets de fin de partie et déterminent le vainqueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Pendant la partie, les joueurs jouent à tour de rôle. **Le sens du tour n'a aucune importance** pour le déroulement du jeu.

REMPLISSAGE

S'il y a des emplacements vides sur le plateau de score avant le début du tour d'un joueur, toutes les cartes Faune, Prédateur et Plante situées à gauche de ces emplacements vides sont déplacées vers la droite. Ensuite, tous les emplacements vides sont remplis avec de nouvelles cartes provenant des pioches respectives. **Les cartes les plus récentes** de chaque pioche apparaissent toujours **à gauche**.

TOUR DU JOUEUR

Le tour du joueur se compose des deux étapes suivantes :

- 1 Le joueur **doit** jouer une carte Joueur.
- 2 Le joueur **peut** attirer des cartes du plateau de score. (uniquement si la carte jouée **n'était pas** la carte Récolte)

1. JOUER UNE CARTE JOUEUR

Chaque joueur dispose des 7 mêmes cartes Joueur, qui se composent de 6 cartes Action et d'une carte Récolte.

À chaque tour, le joueur **doit** jouer une carte Joueur et la placer devant lui.

Si le joueur joue une **carte Action**, il effectue **l'une des deux actions** présente sur la carte. La carte Action est ensuite placée face visible **devant le joueur** de manière à ce que l'action effectuée soit dans le sens de lecture du joueur. Les cartes Action jouées **restent face visible** et **ne peuvent plus** être utilisées tant que le joueur ne les a pas **récupérées à l'aide de la carte Récolte**.



Seuls les symboles **orientés dans le sens de lecture** sont pris en compte pour les effets des cartes Faune (p. 14).

6



Empiler les cartes Action jouées de manière à ne laisser visible que les symboles présents sur la partie supérieure des cartes précédemment jouées.



Cartes Action

Si le joueur joue sa **carte Récolte**, il **reprend toutes ses cartes Joueur** en main. De plus, le joueur **reçoit des jetons Graines** 🌱 en fonction des tuiles Biome placées sur son plateau Joueur (3 par tuile Forêt Tropicale, ½ par tuile Prairie, ½ par tuile Marais et ½ par tuile Brousse, **arrondi à l'unité supérieure**) et 1 jeton **Eau** 💧.

⚠ Les tuiles d'extension Brousse et les Grands Arbres n'influencent pas le nombre de graines 🌱, que le joueur reçoit.

Le joueur peut jouer la carte Récolte même s'il n'a aucune carte Joueur devant lui.

Le joueur peut **également être obligé de jouer** la carte Récolte. Soit parce qu'il n'a plus de carte Action en main, soit parce que les cartes restantes ne peuvent pas être jouées suite au manque de ressource et/ou d'espace pour en effectuer les actions.

⚠ Après avoir joué la carte Récolte, le joueur **ne peut pas attirer de carte** du plateau de score.



Carte Récolte

APERÇU DES CARTES ACTION



Carte Action Brousse 1

En haut : payer 1 minéral 🟫 et 1 eau 💧 et placer 1 tuile Brousse sur le plateau Joueur.*

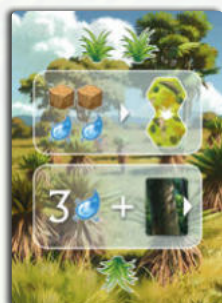
En bas : prendre 3 jetons Minéraux 🟫 de la réserve et retirer du jeu la carte Plante la plus à droite du plateau de score.***



Carte Action Brousse 2

En haut : payer 1 minéral 🟫 et 1 eau 💧 et placer 1 tuile Brousse sur le plateau Joueur.*

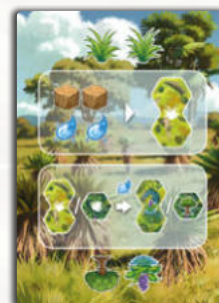
„En bas : étendre toutes les tuiles Brousse souhaitées avec un maximum d'une tuile d'extension Brousse. Ceci n'est possible que si un emplacement adjacent à la tuile Brousse est libre.**



Carte Action Prairie 1

En haut : payer 2 minéraux 🟫 et 2 eaux 💧 et placer 1 tuile Prairie sur le plateau Joueur.*

En bas : prendre 3 jetons Eau 💧 de la réserve et retirer du jeu la carte Prédateur la plus à droite du plateau de score.***



Carte Action Prairie 2

En haut : payer 2 minéraux 🟫 et 2 eaux 💧 et placer 1 tuile Prairie sur le plateau Joueur.*

En bas : placer maximum 1 Grand Arbre sur chaque tuile Forêt tropicale souhaitée, payer 1 eau 💧 par arbre placé. **OU** retourner chaque tuile Prairie souhaitée (face Marais visible), payer 1 eau 💧 par tuile Prairie retournée.**



Carte Action Forêt tropicale 1

En haut : payer 3 minéraux 🟫 et 2 eaux 💧 et placer 1 tuile Forêt tropicale sur le plateau joueur.*

En bas : prendre 3 jetons Graines 🌱 de la réserve et retirer la carte Faune la plus à droite du plateau de score.***



Carte Action Forêt tropicale 2

En haut : payer 3 minéraux 🟫 et 2 eaux 💧 et placer 1 tuile Forêt tropicale sur le plateau joueur.*

En bas : placer maximum 1 Grand Arbre sur chaque tuile Forêt tropicale souhaitée, payer 1 eau 💧 par arbre placé. **OU** retourner chaque tuile Prairie souhaitée (face Marais visible), payer 1 eau 💧 par tuile Prairie retournée.**

*Vous trouverez tous les détails concernant la pose des tuiles Biome en page 12.


**Vous trouverez tous les détails concernant l'amélioration des tuiles Biome aux pages 12 et 13.

***Les emplacements vides sur le plateau de score (en raison des cartes retirées) ne sont remplis que lorsque le joueur a terminé son tour.

2. ATTIRER DES CARTES DU PLATEAU DE SCORE

Après avoir joué une carte Action, le joueur **peut** attirer des cartes du plateau de score.

Attirer une carte signifie **prendre** une carte du plateau de score et **la placer dans l'un des trois biomes** à droite du plateau Joueur. Une fois attribuée à un biome, les cartes **ne** peuvent **plus** changer de place. **L'ordre des cartes au sein d'un même biome n'a aucune incidence** sur le jeu et peut être modifié.

 **Les cartes ne peuvent être attirées** que si leurs conditions de placement **sont respectées**. Par exemple, s'il y a suffisamment d'hexagones de tuiles Biome libres dans un biome pour attirer une carte Faune.

Le joueur est libre d'attirer **plusieurs cartes** au cours d'un tour, **une seule** ou **aucune**. Attirer des cartes du plateau de score est **optionnel**.

Les cartes **n'ont pas** besoin d'être attirées dans **un ordre spécifique**. Par exemple, le joueur peut d'abord attirer une carte Prédateur, puis une carte Faune, puis une carte Plante et enfin une autre carte Faune.


Il **n'y a pas** de limite au nombre de cartes Faune, cartes Plante et cartes Prédateur **dans un biome**. Le joueur peut attirer plusieurs fois le même animal et/ou la même plante.


2.1 ATTIRER DES CARTES FAUNE

Comme il n'y a que 5 cartes Faune disponibles sur le plateau de score, le joueur **ne peut pas attirer plus de 5 cartes Faune par tour**.

Pour attirer une carte Faune, le joueur doit disposer **d'un nombre suffisant d'hexagones de tuiles Biome libre** dans un biome où l'animal peut vivre.

Par exemple, pour attirer le fourmilier géant (et donc le placer dans l'un des trois biomes à droite du plateau Joueur), le joueur doit disposer soit de 4 cases Brousse libres, soit de 3 cases Prairie/Marais libres, soit d'une case Forêt tropicale libre.

 Les cases libres **doivent être adjacentes** les unes aux autres et appartenir au même type de biome. Par exemple, un mélange Brousse et Prairie n'est pas possible. Cependant, ils ne doivent pas nécessairement se trouver sur la même tuile de biome.

 Si le joueur remplit les conditions de placement de la carte Faune qu'il souhaite attirer, il prend la carte sur le plateau de score et la place dans le biome choisi à droite du plateau Joueur. Ensuite, il **place des jetons Animaux*** provenant de la réserve **sur tous les cases de tuiles Biome nécessaires**. Ces cases sont désormais considérés comme **occupées** et les jetons Animaux placés **restent** sur le plateau Joueur jusqu'à la fin de la partie.

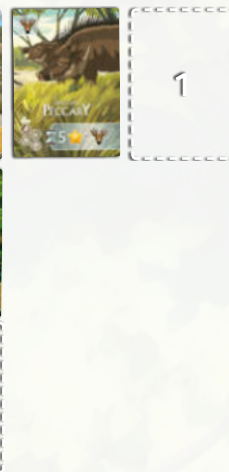




*Dans le cas des animaux **pouvant vivre dans les grands arbres**, pour marquer la case de tuile Biome, le joueur utilise le **pion Animal Acrobate** correspondant **à la place** d'un jeton Animal (p. 4/13). Les pions Animal Acrobate sont traités comme des jetons Animal. Ils servent simplement à rappeler au joueur qu'il pourrait placer/améliorer cet animal sur un Grand Arbre.



Si l'animal attiré a un **effet instantané**, il est **immédiatement déclenché** (**avant** d'attirer d'autres cartes).



Bruno veut attirer la carte Faune «Dinoponera Quadriceps» et a deux options. Il peut soit placer deux jetons Animal sur les deux hexagones Brousse libres (1) et ainsi placer la carte dans le biome Brousse, soit placer un jeton Animal sur la case Forêt tropicale libre (2) et ainsi placer la carte dans le biome Forêt tropicale. Il ne peut pas utiliser la case Brousse libre isolée (3), car la carte nécessite deux cases Brousse adjacentes. De plus, le biome Prairie n'est pas une option, car il n'a pas de case Prairie libre sur son plateau Joueur.

2.2 ATTIRER LES CARTES PRÉDATEUR

Le joueur peut attirer au maximum **une** carte Prédateur **par tour**.

Pour attirer une carte Prédateur, le joueur prend la carte choisie et la place **au-dessus** d'un animal qui correspond à son effet Prédation et qui vit dans un biome où la carte Prédateur peut également vivre. Dans ce cas, les points de victoire ★ indiqués sont **immédiatement** comptabilisés.

Les cartes Prédateur **peuvent également être placées sur d'autres cartes Prédateur** si elles sont du bon type d'animal et se trouvent dans le bon biome. Mais elles **ne peuvent pas** utiliser une deuxième fois la **carte Faune déjà recouverte** par une autre carte Prédateur.



Tous les composants en bois sur le plateau Joueur (jetons et pions) **ne sont pas retirés** suite à un effet Prédation.

Les cartes Faune recouvertes perdent leur effet de fin de partie, leur symbole de type d'animal **ne compte plus** pour les effets des cartes (sauf dans les cas impliquant des charognards tels que le Caracara à crête, p. 14). Ils ne peuvent plus être placés sur des Grand arbre, ils ne déclenchent plus la fin de la partie et ne peuvent plus être la cible des effets des cartes Plante. **Ces cartes continuent** de participer à **compléter un biome** (p. 10).



Bruno veut attirer la carte Prédateur «Ocelot». Le Dinoponera Quadriceps et le Chacoan Peccary ne correspondent pas à l'effet Prédation de l'Ocelot (herbivores de petite et moyenne taille) et ne peuvent donc pas être utilisés pour attirer l'Ocelot. Le Rock Cavy correspondrait à l'effet Prédation (en tant que petit herbivore), mais ne peut pas être utilisé car l'Ocelot ne peut pas vivre dans la Brousse. Bruno n'a donc qu'une seule option : placer l'Ocelot sur l'Agouti Red-rumped. S'il choisit cette option, il marque immédiatement 6 points de victoire ★.

2.2 ATTIRER DES CARTES PLANTE

Le joueur peut attirer au maximum **une** Carte Plante **par tour**.

Pour attirer une carte Plante, le joueur doit payer le nombre indiqué de jetons Graines 🌱 („Coût de la carte”).

Les biomes mis en évidence indiquent dans quels biomes **la plante peut être placée**. Il n'y a pas d'autres règles de placement pour les cartes Plante.

Exemple: si Bruno veut attirer la carte Plante «Nénuphar», il doit payer 1 jeton Graine 🌱 et la placer dans son Biome Prairie.

Tous les effets des cartes Plante se trouvent à la page 15.



COMPLÉTER UN BIOME

À tout moment pendant l'attraction des cartes **si un biome contient une plante, un insecte, un herbivore** (petit, moyen ou grand) **et un prédateur** (régulier ou superprédateur), le joueur gagne immédiatement 6 points de victoire ⭐ für dieses Biom. pour ce biome. Ceci ne peut se produire **qu'une seule fois par biome par partie**. Un **jeton Joueur est alors placé** sur le biome concerné.



Les cartes sous les cartes Prédateur comptent également pour la réalisation de cet objectif.*



Thématiquement, ces espèces ne sont pas éteintes, mais font désormais partie d'une chaîne alimentaire. C'est également la raison pour laquelle leurs jetons Animaux ne sont pas retirés et continuent de compter pour l'achèvement du biome. Le terme « mangé » est uniquement utilisé, car c'est un concept que les joueurs peuvent facilement comprendre.




En plaçant la carte Plante «Nénuphar» dans son biome Prairie, Bruno a complété ce dernier, qui comprend désormais une plante (les nénuphars), un insecte (le Moustique), un prédateur (l'Ocelot) et un herbivore (l'Agouti rouge sous l'Ocelot). Il reçoit immédiatement 6 points de victoire ⭐ et place l'un de ses jetons Joueur sur l'espace correspondant du plateau Joueur pour indiquer qu'il a complété le biome.

Ensuite, Bruno peut continuer son tour en attirant d'autres cartes.

*Si vous ne parvenez pas à mémoriser quels types d'animaux se trouvent sous une carte Prédateur, vous pouvez légèrement écarter la pile de cartes pour avoir une meilleure vue d'ensemble.

FIN DE PARTIE

Dans **Rewild : Amérique du Sud** il existe trois façons différentes de déclencher la partie, mais généralement, c'est la condition 1 qui sera d'application.

- 1 L'un des joueurs a 8 carte Animal* visibles** dans ses biomes à n'importe quel moment de son tour. 
- 2 L'un des joueurs a **complété son plateau Joueur** (plus aucune case libre).
- 3 **La dernière carte de la Faune** a été placée sur le plateau de score.

*Les cartes Faune et les cartes Prédateur comptent toutes deux comme des animaux. Les plantes ne déclenchent pas la fin de la partie.

**Les cartes couvertes sous les cartes Prédateur ne sont pas considérées comme visibles et ne comptent donc pas.

Dès qu'un joueur déclenche la fin de la partie, **le tour en cours se termine normalement. Ensuite, un dernier tour est joué.** Cela garantit que chaque joueur puisse jouer au moins un tour supplémentaire.

Dès que chaque joueur a terminé son dernier tour, **chacun déclenche ses effets de fin de partie** (l'ordre est laissé au choix du joueur) et ajoute le total à ses points de victoire ★ sur le plateau de score. Le joueur avec **le plus de points de victoire ★ remporte la partie.** En cas d'égalité, on compare d'abord le nombre de biomes complétés, puis la somme des tuiles Forêt tropicale et Grand Arbre. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.









En fin de partie, Bruno comptabilise ses effets de fin de partie. Le Chacoan Peccary rapporte 10 points de victoire ★ (Chacoan Peccary + Fourmilier Géant), le Pénélope à front blanc 10 points (5 provenant des tuiles Biome, 5 provenant des cartes Action), le Moustique 10 points (Rock Cavy + Chacoan Peccary + Pénélope à front blanc + Fourmilier Géant + Ouistiti Commun), l'Escargot 12 points (6 provenant des tuiles Biome, 3 provenant de la carte Plante Nénuphar et 3 provenant des cartes Action), la Dinoponera Quadriiceps 8 points (pour les 4 minéraux dans la réserve de Bruno) et le Fourmilier géant 12 points (Moustique + Escargot + Dinoponera Quadriiceps). Les effets du Cavia, de l'Ocelot et du Ouistiti Commun sont des effets instantanés et ont donc déjà été comptabilisés durant la partie.

PLACEMENT DES TUILES BIOMÈ



6 des 12 actions des **cartes Action** permettent de placer de nouvelles tuiles Biome. Pour placer une tuile Biome, le joueur **paie les ressources nécessaires** et **place la tuile Biome correspondante** sur son plateau Joueur.

Les tuiles Biome ne peuvent être placées que **sur des cases libres du plateau Joueur**, et ce dans les limites définies. Elles ne doivent pas nécessairement être placées à côté d'autres tuiles Biome déjà placées.








Une tuile Biome placée sur un bonus Minéral  ou Eau  représenté sur le plateau Joueur, voit son coût réduit du montant indiqué. Tout excédent de ressources résultant du placement d'une tuile Biome est perdu et n'est pas récupéré.

Une tuile Biome placée sur un bonus de points de victoire, fait gagner au joueur **1 point de victoire**  par étoile représentée s'il s'agit d'une **Brousse** (ou d'une Extension Brousse), **2 points de victoire**  par étoile si c'est une **Prairie** et **3 points de victoire**  par étoile s'il s'agit d'une **Forêt tropicale**. Les points de victoire  sont comptabilisés immédiatement.










Outre les bonus, les tuiles Biome déjà placées peuvent également réduire le coût des nouvelles tuiles Biome. **Les tuiles Brousse réduisent le coût** des tuiles Biome adjacentes de **1 jeton Minéraux** , **les tuiles Prairie de 1 jeton Eau**  et **les tuiles Marais de 2 jetons Eau** .

Une tuile Biome placée **adjacente à deux bords d'une même tuile Brousse**, obtient **une réduction d'un seul jeton Minéraux**  et **non de 2**. Une tuile Biome placée **adjacente à deux tuiles Brousse**, obtient **une réduction de 2 jetons Minéraux** .



Bruno joue une carte Action et souhaite placer une tuile Forêt tropicale en position 1. Normalement, une tuile Forêt tropicale coûte 3 jetons Minéraux  et 2 jetons Eau . Grâce au bonus de 2 jetons Minéraux  illustré sur la case 1, le coût est réduit à 1 jeton Minéraux  et 2 jetons Eau . La tuile Brousse adjacente réduit le coût de 1 jeton Minéraux  et la tuile Marais adjacente de 2 jetons Eau . Bruno peut donc placer gratuitement une tuile Forêt tropicale en position 1.

Aux autres positions, le coût serait les suivants:

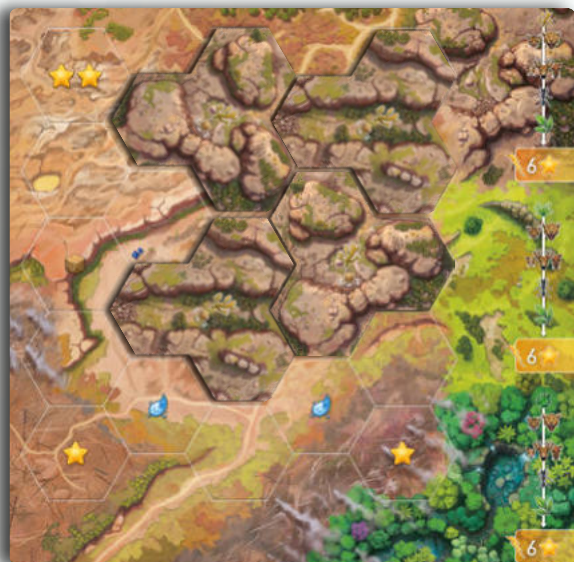
(2) → 2  et 2 , génère 3  (3) → 3  (4) → 1 
(5) → 3  et 1 , génère 6  (6) → 3 

AMÉLIORATION DES BROUSSE

Le joueur qui améliore une tuile Brousse **place une tuile extension Brousse adjacente à chacune de ses tuiles Brousse sans gratuitement**. Les tuiles extension Brousse comportent une flèche que le joueur doit orienter afin d'indiquer à laquelle celle-ci appartient. **Chaque tuile Brousse** ne peut posséder **qu'une seule** tuile extension Brousse.

Les tuiles Brousse avec extension fonctionnent comme des tuiles Brousse seules, mais sont plus grandes (4 cases au lieu de 3) et affichent 2 symboles Brousse au lieu d'un.

Une tuile Biome placée adjacente à une tuile Brousse et à sa tuile d'extension, obtient **une réduction d'1 jeton Minéraux**  car la tuile Brousse et sa tuile d'extension sont **considérées comme une seule et même tuile Biome**.



Bruno agrandit ses tuiles Brousse. Pour ce faire, il joue la carte Action correspondante et place une tuile extension Brousse à côté de 3 de ses tuiles Brousse (la Brousse en haut à droite ne peut pas être agrandie car elle ne dispose pas d'espace libre adjacent). Comme l'une des tuiles d'extension recouvre un bonus de point de victoire (coin supérieur gauche), il reçoit immédiatement 2 points de victoire ★.



AMÉLIORATION DES PRAIRIES

Le joueur qui améliore une tuile Prairie paye **1 jeton Eau** par tuile **Prairie améliorée**. Les tuiles sont placées face Marais visible. Les tuiles Prairie sur lesquelles se trouvent des jetons Animal peuvent également être retournées (les jetons restent en place sur le plateau Joueur).

Concernant les biomes, les tuiles Prairie et Marais sont considérées comme étant **un seul et unique biome**. Cela signifie que les cartes des animaux qui occupent des cases Marais sont placées dans la section du biome Prairie à droite du plateau Joueur. Ces animaux peuvent même occuper à la fois des cases de Prairie et Marais.

Concernant les effets (instantanés et de fin de partie), Prairies et Marais **sont considérées comme différentes**, car elles affichent des symboles différents.



Prairie



Marais

AMÉLIORATION DES FORÊTS TROPICALES

Le joueur qui améliore des tuiles Forêt tropicale, paye **1 jeton Eau** par tuile **Forêt tropicale** sur laquelle il place un **Grand Arbre** (max. 1 arbre par tuile). Les Grand Arbre sont considérés comme la deuxième couche de la forêt tropicale ; cela signifie qu'un animal peut vivre dans l'arbre et un autre au sol, de sorte qu'il y a **deux emplacements disponibles pour les animaux sur une tuile Forêt tropicale avec un Grand Arbre**.

Tous les animaux des forêts tropicales peuvent vivre sur le sol de la forêt tropicale, mais seuls ceux qui ont le symbole Grand Arbre peuvent être placés sur les arbres. Pour rappel, lorsqu'ils attirent une carte Animal avec un symbole Grand arbre, le joueur ne prend pas un jeton Animal, mais le pion Animal Acrobate correspondant.

Si une tuile Forêt tropicale avec un pion Animal Acrobate est améliorée, le pion Animal Acrobate est **placé au sommet de l'arbre** et le joueur **gagne 4 points de victoire** ★. Si plusieurs tuiles Forêt tropicale (avec un pion dessus) sont améliorées, le joueur marque 4 points de victoire ★ pour chaque pion. Les **tuiles Forêt tropicale désormais libre** peuvent accueillir à nouveau des jetons Animal.

Si **une tuile Forêt tropicale avec un jeton Animal** (ou sans) est améliorée avec un Grand Arbre, **rien ne se passe**. Lorsque le joueur attire une carte Faune avec le symbole Grand Arbre, il peut **placer directement le pion Animal Acrobate correspondant sur un arbre libre** et marquer 4 points de victoire ★.

Les Grands Arbres ne recouvrent pas le symbole Forêt tropicale de la tuile. Les tuiles Forêt tropicale comportant un arbre continuent de compter pour les effets liés aux symboles Forêt tropicale.



EFFETS DES ANIMAUX



Immédiatement, en fonction des cartes dans les biomes, marquer X points de victoire ★ par carte appartenant au type d'organisme représenté.*



En fin de partie, en fonction des cartes dans les biomes, marquer X points de victoire ★ par carte appartenant au type d'organisme représenté.*



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par herbivore dans les biomes.

*La carte Faune avec cet effet appartenant au type d'animal concerné est également incluse dans le calcul des points de victoire ★ obtenus. Par exemple, le Pécari du Chaco.



Marquer immédiatement X points de victoire ★ par symbole correspondant représenté sur vos tuiles Biome, vos cartes Action jouées et vos cartes Plante.**



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par symbole correspondant représenté sur vos tuiles Biome, vos cartes Action jouées et vos cartes Plante.**



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ pour chaque Grand Arbre sur votre plateau Joueur et chaque symbole Grand Arbre sur les cartes Action et les cartes Plante jouées.

**Les Marais et les Prairies sont deux symboles différents. Les tuiles Forêt tropicale comportant un Grand Arbre comptent toujours pour les cartes qui récompensent les symboles Forêt tropicale (le symbole a été intentionnellement placé de manière excentrée).



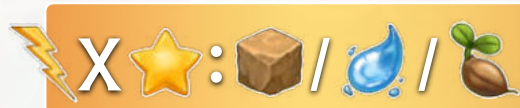
Effet Prédation: marquer immédiatement X points de victoire ★, pour avoir placé cette carte sur une autre carte représentant l'un des types d'animaux représentés.



Marquer immédiatement X points de victoire ★ par carte Animal situées sous une carte Prédateur.



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par herbivore sous une de vos carte Prédateur.



Marquer immédiatement X ★ points de victoire par ressource représentée présente dans votre réserve.



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par ressource représentée présente dans votre réserve.



Marquer immédiatement X points de victoire ★ par **case** de votre plateau Joueur qui est recouverte d'une tuile Biome.



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par pion animal sur un Grand Arbre.



En fin de partie, marquer X points de victoire ★ par jeton Animal sur une tuile Marais.



Gagner immédiatement X jeton Minéraux dans la réserve.

EFFETS DES CARTES PLANTE



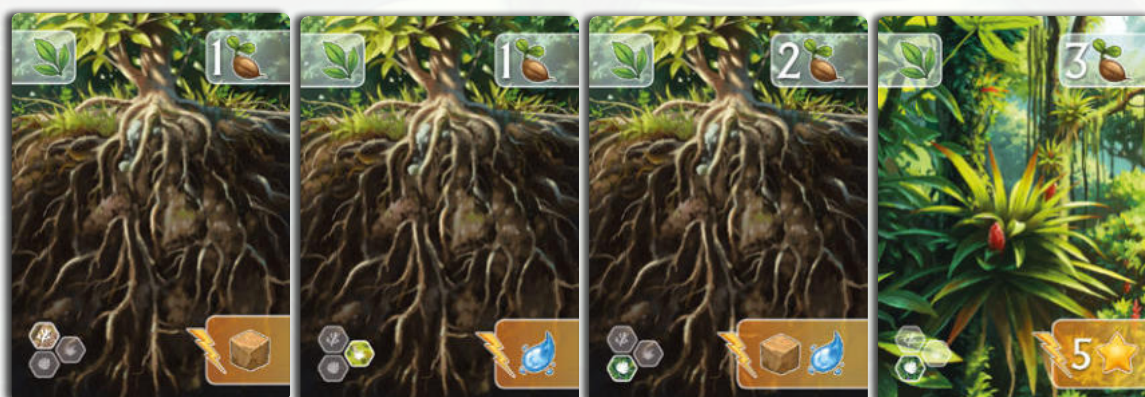
Ces symboles Biome supplémentaires comptent pour tous les effets des cartes Faune qui rapportent des points de victoire ★ en fonction du nombre de symboles Biome présents (effets instantanés et de fin de partie).



Fournit une case de tuile Biome libre d'un biome spécifique. Elle peut être utilisée pour attirer des cartes Faune, et un jeton Animal (ou un pion Animal Acrobat) peut être placé dessus. C'est le seul cas où les jetons Animal placés d'une carte Faune attirée ne doivent pas être placés adjacents les uns aux autres. Cette case n'affiche pas de symbole Biome, elle **n'** est **pas** prise en compte pour les effets des cartes. De plus, cette case ne peut pas être améliorée (par exemple, vous ne pouvez pas y placer un Grand Arbre).



Pourquoi les joueurs devraient-ils placer un pion sur une case Forêt tropicale si le pion ne peut jamais être amélioré avec un Grand Arbre? Les pion Animal Acrobat servent simplement à rappeler qu'un animal peut être amélioré, **mais ils ne doivent pas nécessairement l'être**. De nombreux joueurs n'auront pas placé de Grand Arbre en fin de partie.



Fournit immédiatement au joueur la quantité et le type de ressource affichés. Dans le cas de la carte Plante Broméliacées avec 5 points de victoire ★, le joueur ajoute ces points à son score sur le plateau de score.



Gagner des points de victoire ★ par prédateur (ou superprédateur) présent dans les biomes du joueur en fin de partie. L'effet fonctionne de la même manière que celui des cartes Faune ayant un effet similaire (par exemple, 5 points de victoire ★ par grand herbivore).



La plante carnivore fonctionne comme n'importe quelle carte Prédateur. Elle a besoin d'un insecte dans l'un des trois biomes pour être attirée, puis est placée sur cet insecte (pour marquer 5 points de victoire ★).

MODE EXPERT

Le mode Expert de **Rewild : Amérique du Sud** augmente légèrement la difficulté du jeu et offre aux joueurs plus d'options pour marquer des points. Il se compose de quatre modules qui peuvent être utilisés indépendamment les uns des autres. Les joueurs peuvent ainsi personnaliser leur expérience de différentes manières.

- 1 **La fin de la partie est déclenchée** lorsqu'un joueur a, à n'importe quel moment de la partie, **9 animaux visibles** dans ses biomes.
- 2 Les plateaux Joueur sont placés **côté Mode Expert visible**.



Immédiatement, lorsque cette carte Plante est attirée, **ou** lorsque les cartes Faune sont réapprovisionnées avant le tour d'un joueur, le joueur peut **prendre une carte Faune**, du plateau de score, **qui peut vivre dans le biome de cette carte Plante Réserve**. La carte Faune est ensuite placée horizontalement dessus. Cette carte Faune est désormais **réservée au joueur et doit être la prochaine carte Faune que ce joueur attire**. Le joueur ne peut pas attirer une autre carte Faune avant celle-ci.

Lorsque un joueur réserve une carte avant le tour d'un autre joueur, l'espace vide créé est comblé immédiatement afin que le joueur suivant dispose **d'un plateau de score complet**.

Si deux joueurs possédant une carte Plante Réserve souhaitent réserver la même carte, le joueur actif a toujours la priorité, puis c'est au tour du joueur suivant dans l'ordre du tour.

Les cartes réservées **ne font pas partie du biome (jusqu'à ce qu'elles soient attirées)** et placées dans l'un des trois biomes), ce qui signifie qu'elles ne comptent pas pour les effets des cartes et ne déclenchent pas la fin de partie. Ces cartes sont traitées comme des cartes du plateau de score, à l'exception du fait qu'un seul joueur peut les attirer.



Le joueur qui prend cette carte Plante, **doit immédiatement la placer à droite d'une autre carte** présente dans l'un de ses biomes. Le **type d'effet** de la carte choisie est alors **immédiatement modifié** (de « immédiat » à « fin de partie » ou inversement). Les effets instantanés seront à nouveau comptabilisés en fin de partie. Les effets de fin de partie transformés en effets immédiats seront déclenchés immédiatement.

Si une carte **n'a pas de type d'effet**, elle ne **peut pas être affectée** par cette carte (par exemple, la carte Plante Réserve).

Si le type d'effet d'une carte est **changé en effet immédiat**, elle **peut être réactivée** en complétant un biome en mode Expert, car elle est désormais considérée comme une carte avec un effet immédiat (p. 17).

Si l'effet d'une carte Prédateur est changé en effet fin de partie, cela signifie que la carte rapporte à nouveau le nombre de points indiqué en fin de partie.

Si l'effet d'une carte est changé en effet de fin de partie et qu'il fournit des ressources au joueur, cela signifie qu'à la fin de la partie, le joueur recevra ces ressources.



Déplacer immédiatement une tuile Biome (et tous les composants qui s'y trouvent) vers n'importe quelle autre case du plateau Joueur. S'il y a un bonus de points de victoire ★ sur la case de destination, il est gagné. L'espace libéré peut être utilisé pour placer de nouvelles tuiles Biome lors des tours suivants et les bonus qui sont à nouveau visibles peuvent être gagnés une deuxième fois.

Cette carte Plante est placée **dans le biome correspondant à la tuile Biome qui a été déplacée**.



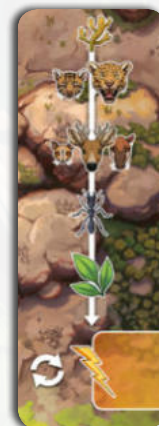
Les tuiles Biome utilisées par les pions Animal Expert (p. 17) ne peuvent pas être déplacées.

- 3 Lorsque le joueur **complète un biome**, il ne reçoit pas 6 points de victoire mais **peut réactiver** une carte avec **un effet immédiat** présente dans ce biome. Comme pour les 6 points de victoire ★, cela n'est possible **qu'une seule fois par biome par partie**. Le biome est marqué avec un jeton Joueur.

Dès que le biome est complété, l'effet peut être déclenché immédiatement. L'activation d'un effet immédiat ne peut pas être conservé pour plus tard. **Il est alors perdu.**

Tous les types de cartes (Faune, Prédateur et Plante) **peuvent être réactivées** tant qu'elles ont un **Effet immédiat**.

Si une **carte Prédateur** est réactivée, la carte et **toutes les cartes situées en dessous sont placées sur une autre proie appropriée du biome** et les points de victoire ★ sont à nouveau gagnés. Les cartes Animal sous les cartes Prédateur ne peuvent pas être réactivés.



- 4 Les cartes et pions Animal Expert sont ajoutés au jeu.

Les **24 cartes Mode Expert remplacent** les 14 cartes Faune et les 10 cartes Prédateur portant le même nom/illustration. Les **24 pions animal Expert sont placés** à côté des pions Animal Acrobat lors de la préparation du jeu.

Les **cartes Mode Expert** fonctionnent comme les autres cartes, **la seule différence réside dans les récompenses de placement**. Un joueur qui place des tuiles Biome de manière à ce qu'elles **correspondent à la composition des tuiles Biome** d'une carte Mode Expert (dans n'importe quelle orientation), **place le pion Animal Expert correspondant au centre de la composition** et marquent les points de victoire indiqués ★.

Peu importe que la composition de tuiles Biome ait été placée avant ou après que la carte ait été attirée. Dans les deux cas, le joueur récupère le pion Animal Expert dès qu'il a une paire correspondante (carte et composition de tuiles Biome), le place sur le plateau Joueur et gagne les points de victoire ★.

Si une carte Faune du mode Expert est placée sous une carte Prédateur, son pion Animal Expert **ne peut plus être placé**. Si une carte Faune du mode Expert est sous une carte Prédateur après que son pion ait été placé, le pion reste sur le plateau.



Le point rouge marque
„le centre de la
composition”

❗ Deux pions **ne peuvent pas être placés exactement au même endroit**, mais plusieurs pions Animal **peuvent utiliser la même tuile Biome**.

❗ Les **tuiles Forêt tropicale** peuvent toujours être utilisées pour les compositions qui nécessitent des tuiles Forêt tropicale, même avec un **Grand Arbre** placée dessus.

❗ Les **tuiles Forêt tropicale peuvent toujours être améliorées** avec un Grand Arbre, et les **tuiles Prairies peuvent toujours être retournées** en Marais après qu'un pion les ait utilisés pour obtenir une récompense de placement.

En retournant toutes ses tuiles Prairie face Marais visible, Bruno complète la composition des tuiles Biome du Jaguar et du Capybara (l'orientation de la composition n'a pas d'importance). Comme les pions ne se trouvent pas au même endroit, il peut placer les deux pions et reçoit 12 points de victoire ★ (7+5).



MODE SOLO

MISE EN PLACE

Préparez **une partie 2 joueurs** (mode base ou mode Expert) avec **2 modifications**:

- 1 Prendre les **cartes Action** de l'adversaire face cachée, **les mélanger**, tourner les **deux dernières cartes à l'envers** (180 degrés) et **mélanger à nouveau** les cartes. Placez cette pioche face cachée **sur** la carte Récolte de l'adversaire.
- 2 L'adversaire joue toujours avec le **côté Mode de base** du plateau Joueur.

DÉROULEMENT DU JEU (Il existe 3 cartes Aide de jeu conçues pour le Mode Solo.)

Le tour du joueur se déroule exactement comme dans une partie à 2 joueurs. Lorsque c'est le tour de l'adversaire, piocher une carte Joueur sa pioche, effectuer l'action, puis attirez des cartes. **L'adversaire doit suivre les mêmes règles habituelles, sauf indication contraire.***

*Cela signifie également, que l'adversaire complète des biomes, place des pion Animal Acrobat sur les Grand Arbre et gagne des points grâce aux pions Animal Expert.

1. 1. JOUER LA CARTE JOUEUR DE L'ADVERSAIRE

Piocher une carte pour l'adversaire dans sa pioche. S'il s'agit d'une carte Action, **effectuez l'action du haut ou l'action du bas uniquement si l'action du haut ne peut pas être effectuée** (par exemple, manque de ressources pour placer une tuile Biome). Après avoir effectué l'action, la carte est ensuite placée devant l'adversaire.

Si aucune action ne peut être effectuée, placez la carte devant l'adversaire comme une carte jouée normalement (dans la direction dans laquelle elle a été tirée initialement) et **piocher une autre carte Joueur** pour effectuer une action comme vu précédemment. **Répéter** jusqu'à ce que votre adversaire effectue une action ou que la carte Récolte soit piochée.

Si l'adversaire pioche la carte Récolte, appliquez les effets de la carte Récolte et préparer la pioche de cartes Joueur de l'adversaire **comme lors de la mise en place**.

PLACEMENT DES TUILES BIOME

L'adversaire **essaie de remplir la colonne de gauche** (de haut en bas), puis la deuxième colonne, etc. S'il est possible de remplir un ou deux emplacements libres dans la colonne la plus à gauche qui comporte des emplacements libres, l'adversaire le fait. **Si cela n'est pas possible** (par exemple, manque d'espace ou de ressources et seuls d'autres emplacements permettent un placement, grâce aux bonus de placement et aux effets de réduction des coûts des tuiles Biome déjà placées), il **place la tuile à l'emplacement le plus proche**. Cela signifie autant que possible à gauche et aussi près que possible du haut.



Si l'adversaire doit par exemple placer une brousse, d'abord vérifier la position 1, puis la position 2, et comme aucune des deux ne dispose de suffisamment d'espace pour une brousse, placer la tuile en position 3.



L'adversaire paie le coût des les tuiles Biome (en tenant compte des bonus de placement et des effets de réduction des coûts dus aux tuiles déjà placées).

GAGNER DE RESSOURCES

Donnez à l'adversaire les ressources représentées et **retirez 2 cartes** du type représenté **au lieu d'une**.

AMÉLIORATION DES BROUSSES

L'adversaire ne peut effectuer cette action que **s'il peut placer au moins 2 tuiles Extension Brousse** (le placement se fait toujours de gauche à droite, de haut en bas).

AMÉLIORATION DES PRAIRIES**

L'adversaire ne peut effectuer cette action que s'il possède **au moins 1 carte Faune avec un effet Marais** (et suffisamment d'eau pour payer le retournement d'une ou plusieurs tuiles).

AMÉLIORATION DES FORÊTS TROPICALES**

L'adversaire ne peut effectuer cette action que s'il possède **au moins 1 carte Animal pouvant encore être placé sur un Grand Arbre** et/ou **au moins 1 des 5 cartes Faune** du plateau de score **qui peut être placée sur un Grand Arbre** (et suffisamment d'eau pour payer un ou plusieurs arbres)

**Avec la carte Action Forêt tropicale (Prairie) indiquant l'action d'amélioration, l'adversaire ne peut améliorer que les Forêt tropicale (Prairie).

2. 2. ATTIRER LES CARTES POUR L'ADVERSAIRE

L'adversaire attire les cartes dans l'ordre suivant : **Plante, Faune, Prédateur**.

CARTES PLANTE

L'adversaire prend **toujours une carte Plante** s'il peut se le permettre (de gauche à droite) **et en applique l'effet** (à l'exception des cartes Plante en mode Expert dont il n'utilise pas l'effet). Dès que l'adversaire a une ou plusieurs cartes Plante dans ses biomes, **il préfère prendre** des cartes Plante qui l'aident à **équilibrer le nombre de cartes Plante dans ses biomes**. Il vérifie de gauche à droite s'il existe des cartes Plante qu'il peut se permettre et qui l'aideraient à équilibrer le nombre de cartes Plante dans ses biomes. S'il y en a, il prend la carte la plus à gauche. S'il n'y en a pas, il prend n'importe quelle carte la plus à gauche qu'il peut se permettre.



Si l'adversaire attire une carte Plante qui **peut être placée dans plusieurs biomes**, il commence toujours par remplir les biomes **de haut en bas**.

CARTES FAUNE

L'adversaire **prend toutes les cartes** pour lesquelles il dispose **de cases de tuiles Biome libre** (qui sont ensuite marquées avec des jetons/pions Animal). La seule différence avec un joueur humain est que **les jetons Animal ne doivent pas être placés les uns à côté des autres**. L'adversaire **préfère** toujours les cartes avec un effet de **niveau 3 à celles avec un effet de niveau 2 ou 1**. S'il y a plusieurs cartes avec un effet du même niveau, l'adversaire prend **celle qui a le nombre le plus élevé**. En cas d'égalité, l'adversaire prend la carte la plus à gauche. Si une carte Faune sélectionnée peut être placée dans plusieurs biomes, l'adversaire choisit toujours le biome le plus haut.



NIVEAU 3



NIVEAU 2



NIVEAU 1

CARTES DE PRÉDATEUR

L'adversaire **prend une carte Prédateur s'il possède au moins une carte Faune avec un effet immédiat*** qui correspond à l'effet **Prédation** d'une ou plusieurs cartes Prédateur du plateau de score. S'il y a plusieurs cartes Prédateur correspondantes, l'adversaire prend la carte qui **rapporte le plus de points**. S'il y a toujours égalité, il prend la carte la **plus à gauche**. La carte Prédateur choisie, est placée sur la proie appropriée **la plus en haut à gauche** (dans les biomes).

*Cela s'applique également pour la plante carnivore.

FIN DE PARTIE

Lorsque la fin de partie est déclenchée (par le joueur ou l'adversaire), chacun active ses effets de fin de partie. Le score de l'adversaire est ensuite **multiplié par 1,5** (arrondi à l'unité supérieure) et comparé à celui du joueur. **Le joueur avec le plus de points de victoire** 🌟 l'emporte. En cas d'égalité, l'adversaire gagne. Pour un véritable défi (ou en Mode Expert), **multiplier le score de l'adversaire par 2**.

LES ANIMAUX

Voici une liste de toutes les espèces animales du jeu avec leurs noms scientifiques classés selon leur statut de conservation sur la liste rouge de l'UICN*.

Préoccupation mineure (LC)

Agouti doré - *Dasyprocta leporina*
Anaconda vert - *Eunectes murinus*
Ara rouge - *Ara macao*
Boa Constrictor - *Boa constrictor*
Bombinocule tacheté - *Nystalus maculatus*
Bothrops erythromelas - *Bothrops erythromelas*
Capybara - *Hydrochoerus hydrochaeris*
Caracara huppé - *Caracara plancus*
Chauve-souris à face plate - *Artibeus planirostris*
Glossophage de Pallas - *Glossophaga soricina*
Coati commun - *Nasua nasua*
Cobaye des rochers - *Kerodon rupestris*
Crapaud géant - *Rhinella marina*
Escargot pomme - *Pomacea bridgesii*
Fourmilier soyeux - *Cyclopes didactylus*
Gecko de Peraiba - *Phylllopezus periosus*
Grand Urubu - *Cathartes melambrotus*
Hermite à large pointe - *Anopetia gounellei*
Hoatzin - *Opisthocomus hoazin*
Iguane vert - *Iguana iguana*
Jaguarundi - *Herpailurus yagouaroundi*
Lézard caïman du Paraguay - *Dracaena paraguayensis*
Maikong - *Cerdocyon thous*
Mazama gouazoubira - *Mazama gouazoubira*
Ocelot - *Leopardus pardalis*
Opossum laineux à oreilles brunes - *Caluromys lanatus*
Oustiti commun - *Callithrix jacchus*
Paka - *Cuniculus paca*
Paresseux à deux doigts - *Choloepus didactylus*
Perruche de Caatinga - *Eupsittula cactorum*
Puma - *Puma concolor*
Saki à face pâle - *Pithecia pithecia*
Sapo-poison teinturier - *Dendrobates tinctorius*
Tamandua du Sud - *Tamandua tetradactyla*
Toucan toco - *Ramphastos toco*
Uakari rouge - *Cacajao calvus*

Presque menacé (NT)

Caiman noir - *Melanosuchus niger*
Chien des buissons - *Speothos venaticus*
Jaguar - *Panthera onca*
Loup à crinière - *Chrysocyon brachyurus*
Nandu - *Rhea americana*
Tortue des marais du Pantanal - *Acanthochelys macrocephala*

Vulnérable (VU)

Cerf des marais - *Blastocerus dichotomus*
Fourmilier géant - *Myrmecophaga tridactyla*
Harpie féroce - *Harpia harpyja*
Ours à lunettes - *Tremarctos ornatus*
Pécari à lèvres blanches - *Tayassu pecari*
Pénélope à front blanc - *Penelope jacucaca*
Singes hurleurs à mains rouges - *Alouatta belzebul*
Tapir sud-américain - *Tapirus terrestris*
Tatou à trois bandes brésilien - *Tolypeutes tricinctus*
Tatou géant - *Priodontes maximus*

En voie de disparition (EN)

Aigle du Chaco - *Buteogallus coronatus*
Ara de Lear - *Anodorhynchus leari*
Loutre géante - *Pteronura brasiliensis*
Pécari du Chaco - *Catagonus wagneri*
Tamarin lion doré - *Leontopithecus rosalia*

En danger critique d'extinction (CR)

Colombe aux yeux bleus - *Columbina cyanopis*

Éteint à l'état sauvage (EW)

Ara de Spix - *Cyanopsittax spixii*

Non évalué (NE)

Araignée-oiseau géante - *Theraphosa blondi*
Coléoptère caché - *Omorgus suberosus*
Lettrage rouge - *Heliconius erato*
Moustique - *Culex erraticus*
N/A - *Atta cephalotes*
N/A - *Atta opaciceps*
N/A - *Deltotilum verruciferum*
N/A - *Dinoponera quadricaps*
N/A - *Syntermes dirus*
N/A - *Tetragonisca angustula*
N/A - *Xylocopa grisea*

*En février 2025



DE L'AUTEUR

Le Brésil (mon pays) et toute l'Amérique latine possèdent un patrimoine de faune et de flore inestimable, mais malheureusement, celui-ci est de plus en plus menacé. Mon objectif avec ce jeu est de sensibiliser et d'alerter le monde sur les incendies, la déforestation et les dizaines d'espèces menacées d'extinction. J'espère que vous vous amuserez avec **Rewild : Amérique du Sud** et que vous vous intéresserez davantage à la protection de ce paradis sauvage.



L'AUTEUR

Bruno Liguori Sia

LES COAUTEURS

Marc Dür
Samuel Luterbacher

GRAPHISME

Marc Dür



Treeceratops

L'ÉDITEUR

Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

ILLUSTRATIONS

Keen Art, Joey Pool
et Johanna Tarkela

LIVRET DE RÈGLES

Marc Dür
Samuel Luterbacher
Max Egli

TRADUCTION

Michael Derobertmasure

Rewild : Amérique du Sud © Treecer GmbH Tous droits réservés - Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite ou utilisée à des fins commerciales sans autorisation spéciale.

GLOSSAIRE

Cartes Action	S. 3
Jetons Animal	S. 8
Pions Animal	S. 2
- Mode Expert	S. 17
- Acrobat	S. 13
Animaux	S. 2
Attirer des cartes	S. 8
Tuile Biome	S. 4
- Composition	S. 17
- Case	S. 8
- Placement	S. 12
- Amélioration	S. 12
Bonus	S. 12
Compléter un biome	S. 10
Mangé	S. 9
Effet de fin de partie	S. 2/11
Mode Expert	S. 16
Prairie	S. 4
Carte Récolte	S. 3/7
Grand Arbre	S. 13
Effet immédiat	S. 2
Minéraux	S. 3/4
Place Occupé	S. 8
Bonus de placement	S. 12
Cartes Plante	S. 4
Plantes	S. 2
Plateaux Joueur	S. 3
Cartes Joueur	S. 3/6
Cartes Prédateur	S. 4
Effet Prédation	S. 9
Forêt tropicale	S. 4
Réactivation	S. 17
Plateau de score	S. 3
Graines	S. 7/10
Brousse	S. 4
Extension Brousse	S. 12
Place Libre	S. 8
Eau	S. 3/4
Marais	S. 13
Cartes Faune	S. 4

TREECERATOPS

Treeceratops est synonyme de **produits créatifs et durables** conçus en **Suisse**. Avec un sens aigu du détail, nous visons à développer des produits **sur le thème de la nature** dans lesquels les utilisateurs peuvent **s'immerger** complètement. La plupart de nos produits sont financés par le **financement participatif** via Kickstarter, car cela nous permet **d'intégrer les avis de nos supporters** dès le début, même pendant la phase de développement. Pour nous, il est important de réaliser quelque chose ensemble et de permettre à nos clients de faire partie de notre histoire.



Trouvez d'autres produits dans notre boutique. Scannez le Code QR ou rendez-vous sur www.treecer.com



Treeceratops