

Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

# animallia

Règles  
Regelheft  
Regole  
Rulebook



GAMEWORKS

ANI-

# animalia

Les joueurs prennent le rôle d'éleveurs qui, au fil de 3 saisons, tentent de présenter les plus belles collections d'animaux de concours. Chaque saison est clôturée par une remise de médailles. L'éleveur qui en possède le plus grand nombre au terme de la 3<sup>e</sup> saison est déclaré vainqueur.

## Matériel

- ★ 90 médailles, soit 15 de chaque type (animaux et "5")



42 cartes :

- ★ 6 cartes *aides de jeu* en 4 langues présentant les pouvoirs spéciaux de certains animaux
- ★ 5 familles de 7 animaux (chats, chevaux, chiens, lapins, perroquets)
- ★ 1 chouette (joker pouvant remplacer n'importe quel animal)



Chaque famille est composée de 7 membres :



le champion  
(3 étoiles)



le coquet  
(2 étoiles)



le mignon  
(neutre)



le pouilleux  
(tache noire)



le voleur  
(masque)



l'espion  
(jumelles)



le farceur  
(cadeau)

## Préparation

Les *aides de jeu* sont écartées et placées à portée de main.  
À 2, 3 ou 4 joueurs, les 5 animaux *mignons* sont retirés du jeu.  
À 5 ou 6 joueurs, on utilise toutes les cartes.



Un joueur est désigné comme premier *donneur*. Il mélange soigneusement toutes les cartes et forme une pioche qu'il pose devant lui face cachée.

La première saison commence. Chaque saison est répartie en 3 phases.

## PHASE 1 : CONSTITUTION DES COLLECTIONS

Le *donneur* pioche une carte et la pose sur la table, face visible.  
Il a maintenant 2 options, la garder ou la passer :

**A)** Il la garde. Dans ce cas, il glisse la carte devant lui –toujours face visible– et l'incorpore dans sa collection. **Son tour est alors terminé.**

**B)** Il ne souhaite pas la prendre. Dans ce cas, il passe la carte au prochain joueur à sa **gauche**, qui décide à son tour s'il veut cette carte ou s'il la passe au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur prenne la carte ou que celle-ci soit revenue au *donneur*.

★ Si un joueur la prend pour sa collection, il la glisse devant lui et **le tour du donneur est terminé.**

★ Si par contre la carte, après avoir fait le tour de la table, revient au *donneur*, ce dernier est **obligé** d'en piocher une supplémentaire. Cette nouvelle carte est posée à côté de la première, et les deux cartes forment dorénavant un lot.

Le *donneur* a de nouveau 2 options :

A) Il prend les deux cartes et les met dans sa collection, ce qui termine son tour.

B) Il n'en veut pas et les passe à son voisin de gauche.

★ Si ce lot de 2 cartes lui revient également après avoir fait le tour de la table, il est **obligé** de piocher une troisième carte et se retrouve avec les mêmes deux options : prendre ces 3 cartes ou les passer.

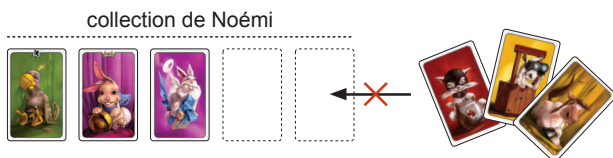
★ Si tout le monde passe alors que le lot est composé de **3** cartes, le *donneur* **doit** les prendre dans sa collection.

Dès qu'une carte ou plusieurs cartes sont placées dans une collection, **le tour du donneur est terminé**. Il passe alors la pioche à son voisin de gauche, qui devient ainsi le nouveau *donneur*. Celui-ci commence par tirer une carte qu'il pose devant lui. Il peut maintenant soit la prendre, soit la passer, etc.

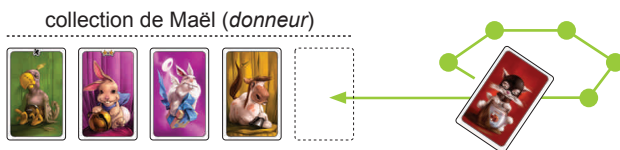
Attention, une collection ne peut en aucun cas excéder **5 animaux**. Dès lors, un joueur possédant par exemple 4 animaux dans sa collection doit refuser un lot de 2 ou 3 cartes. Pour les mêmes raisons, si une carte ou un lot de cartes revient au *donneur* après avoir fait le tour de la table, et que ces cartes complètent sa collection, la portant à 5 animaux, il est **obligé** de les accepter. **Son tour est alors terminé et sa collection complète**.

### Exemples

- Noémi a déjà 3 cartes dans sa collection et un lot de 3 lui est proposé : elle doit passer.



- Maël, qui est *donneur*, possède déjà 4 cartes dans sa collection et la première carte qu'il retourne est passée par tous les autres : il est obligé de la prendre, bouclant ainsi sa collection.



Les joueurs ayant complété leur collection sont ignorés jusqu'à la fin de cette première phase. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chaque éleveur ait 5 animaux en sa possession.

Lorsqu'un joueur reste seul à ne pas avoir complété sa collection, il devient *donneur* et doit prendre les cartes au fur et à mesure qu'il les pioche, sans pouvoir les refuser.

Par exemple, s'il n'a pas encore de cartes, il prend **une à une** les 5 premières cartes de la pioche et c'est là sa collection. S'il en possède déjà 3, il prend **une à une** les 2 premières cartes de la pioche pour compléter sa collection, etc.

### LES CARTES SPECIALES

Les animaux *espions* (jumelles), *voleurs* (masque) et *farceurs* (cadeau) ont chacun un pouvoir spécial qui **peut** être activé lorsque l'animal en question est pris dans une collection, **et qu'au moins un autre animal ayant le même pouvoir s'y trouve déjà**.

Cas particulier : des animaux possédant le même pouvoir se trouvent ensemble dans un lot. Dans ce cas, le pouvoir peut être activé, même s'il n'était pas encore présent dans la collection.

Un pouvoir activé doit être utilisé immédiatement. Si l'on y renonce, il est perdu jusqu'à ce que l'on reprenne une nouvelle carte présentant ce même pouvoir.

**Les pouvoirs sont expliqués sur les aides de jeu.**

Remarques :

★ Il n'y a pas d'activation de pouvoirs "en cascade". On ne peut en effet utiliser un pouvoir que lors d'une prise "normale" de carte ou de lot de cartes. Une carte "volée" ou "offerte" n'entraîne **jamais** l'activation d'un pouvoir spécial.

★ L'utilisation d'une ou plusieurs *cartes-bonus* lors de la Phase 3 (attribution des médailles) ne déclenche **jamais** un pouvoir !

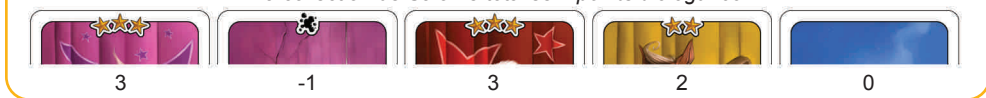
★ Il peut arriver qu'un joueur, dont la collection est déjà complète, se fasse voler une carte. Dans ce cas, le joueur volé reprend sa place dans le tour de jeu.

## PHASE 2 : PRIX D'ELEGANCE ET CARTES BONUS

On détermine maintenant la collection totalisant le plus de *points d'élégance*, à savoir les étoiles au bord supérieur de certaines cartes. Les 5 animaux pouilleux ont pour leur part une tache noire : il s'agit d'un point négatif qui est à déduire de la somme des *points d'élégance*.

### Exemple

La collection de Salomé totalise 7 *points d'élégance*



Le joueur dont la collection totalise le plus de *points d'élégance* reçoit **de la pioche 2 cartes-bonus** qu'il garde cachées. Le deuxième reçoit quant à lui 1 carte. Ces cartes servent à améliorer les collections, afin d'optimiser la récolte de médailles (voir Phase 3).

Cas particuliers :

★ Si plusieurs joueurs sont deuxièmes, ils prennent chacun 1 carte.

★ Si plusieurs joueurs sont premiers, ils prennent chacun 1 seule carte, et il n'y a pas de deuxième.

## PHASE 3 : ATTRIBUTION DES MEDAILLES

Pour chaque paire (□□), brelan (□□□), carré (□□□□) ou quinte (□□□□□) d'animaux de la **même** famille, un joueur reçoit autant de médailles correspondantes. Par exemple, un brelan de chiens = 3 médailles chien. **Les animaux seuls ne sont donc pas pris en compte.**

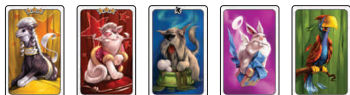
**Exception** : un joueur ayant réussi une collection de 5 animaux de familles différentes reçoit **une** médaille pour **chaque** animal.



Les médailles récoltées sont retournées et gardées secrètes.

**Avant l'attribution des médailles**, chaque joueur peut recouvrir une ou plusieurs cartes de sa collection avec une ou plusieurs *cartes-bonus* récoltées lors de la Phase 2 (prix d'élégance). Il améliore ainsi sa collection et optimise sa récolte de médailles. Il n'est cependant pas obligé de le faire et peut conserver ses *cartes-bonus* pour une saison ultérieure.

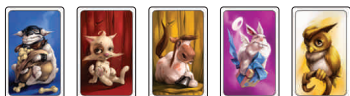
### Exemples



Luana, grâce à cette collection de 5 animaux différents, reçoit une médaille de chaque animal.



Fanny peut prendre 4 médailles chien **ou** 3 médailles chien et 2 médailles lapin, car la chouette (joker) vaut pour l'animal de son choix.



Grâce au joker, Maël a également plusieurs possibilités : il peut prendre une médaille de chaque animal **ou** une paire de médailles à choix (chiens/chats/chevaux/lapins).

### Exemple



Noémi, qui a deux *cartes-bonus* chat en réserve, les utilise et recouvre son perroquet ainsi que son cheval, ce qui lui permet de récolter 3 médailles chat et 2 médailles chien, au lieu de seulement 2 médailles chien.

La remise des médailles clôt la saison, et l'on peut entamer la suivante.

### NOUVELLE SAISON

Le joueur à gauche du dernier *donneur* est le nouveau *donneur*. Il mélange toutes les cartes, excepté les *cartes-bonus* qui n'ont **pas** été utilisées, et forme une pioche qu'il pose devant lui. Puis il retourne une première carte, qu'il peut prendre ou passer, etc.

### FIN DE PARTIE ET DECOMPTE

La partie se termine après 3 saisons. On procède alors au décompte des points :

★ Chaque joueur fait la somme de ses médailles.

★ Chaque groupe de 5 médailles identiques rapporte un *prix d'excellence* à son propriétaire, sous la forme d'une médaille "5", qui vaut 5 points supplémentaires.

★ Le joueur ayant le total de points le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur possédant la famille de médailles la plus nombreuse remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

### Exemples

Luana a récolté 10 médailles. Comme elle possède 5 médailles chat, elle reçoit en prime 1 *médaille d'excellence*. Son total définitif s'élève donc à 15 points.



Fanny a récolté 13 médailles. Comme elle possède 6 médailles lapin et également 7 médailles cheval, elle reçoit 2 *médailles d'excellence*. Son total définitif s'élève donc à 23 points.



Salomé a récolté 15 médailles. Ses 11 médailles chien lui rapportant 2 *médailles d'excellence* supplémentaires, son total définitif s'élève à 25 points.



### REGLES POUR 2 JOUEURS

Chaque joueur constitue 2 collections, qu'il disposera sur 2 rangées, l'une en dessous de l'autre. Les règles restent les mêmes, avec quelques précisions :

★ Lorsqu'un joueur prend une carte ou un lot de cartes, il est libre de les mettre dans la collection de son choix. Un lot de cartes ne peut cependant jamais être scindé dans le but de répartir les cartes dans les deux collections.

★ Un pouvoir activé par l'une des collections d'un joueur doit être utilisé pour cette même collection.

★ Les collections d'un joueur ne peuvent pas s'offrir ou se voler des cartes entre elles.

★ En jouant le pouvoir du *farceur*, un joueur choisit la collection adverse à laquelle il fait son "cadeau". L'adversaire ne peut pas contester ce choix.

★ Les médailles sont récoltées **séparément** pour chaque collection, mais comptent néanmoins toutes ensemble en fin de partie.

★ Les *médailles d'excellence* sont décernées pour chaque groupe de 7 médailles obtenues dans la même famille d'animaux.

The background of the entire page is a rich, deep red with vertical folds, resembling a stage curtain. Scattered across this background are several gold-colored stars of varying sizes and orientations. Some are simple five-pointed stars, while others are larger and more stylized, resembling multi-pointed stars or starbursts. The lighting is soft, with a slight gradient from top to bottom, giving the curtains a three-dimensional appearance.

# animalia

Un jeu de Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

Proposé par ANIMALIA S.A. - [www.animaliasa.ch](http://www.animaliasa.ch)

Edition : GameWorks SàRL - [www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)

Illustrations : Mathieu Leyssenne - [www.aniii.com](http://www.aniii.com)