



BUT DU JEU

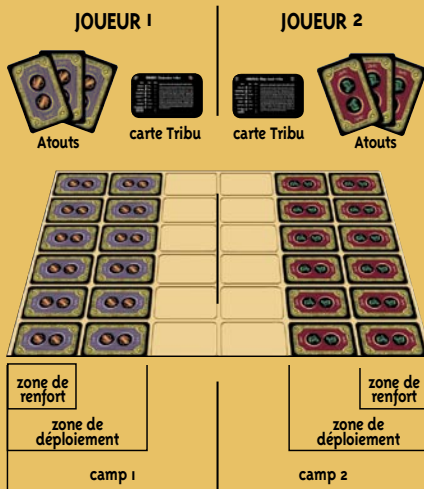
Le premier joueur qui élimine l'Emblème de son adversaire gagne la partie. Si un joueur ne peut plus jouer, il se rend à son adversaire et perd la partie.

LES CARTES

Chaque tribu est composée de seize cartes : 12 cartes Zoon (types), dont 1 carte Emblème (type) , 3 cartes Atout (type) et 1 carte Tribu. Sur cette dernière, vous trouverez un historique de la tribu, un récapitulatif des Zoons et des Atouts qui la composent ainsi que le détail des effets spéciaux pouvant être déclenchés.

LE CHAMP DE BATAILLE

C'est un espace imaginaire composé de 6 rangées de 6 cases. Chaque joueur choisit une tribu et installe ses 12 Zoons faces cachées à sa convenance dans la zone de déploiement de son camp en suivant le schéma ci-dessous. Les joueurs ne gardent en main que leurs Atouts et leur carte Tribu.



DÉROULEMENT

Tirez au sort qui débute la partie. À tour de rôle, chaque joueur doit soit déplacer un Zoon, soit jouer un Atout, soit poser un renfort. Lors de son tour uniquement, le joueur peut retourner ses cartes pour les regarder à l'insu de son adversaire, sauf quand un combat va se dérouler.

DÉPLACEMENT

Sur chaque Zoon, la grille de déplacement indique sa **Case de départ**, symbolisée par un cercle violet, et les **Cases d'arrivée**, représentées par des cases jaunes et vertes où figure un point noir. Un Zoon qui se déplace doit terminer son déplacement dans une case d'arrivée située dans les limites du champ de bataille. Un Zoon se déplace de case en case en suivant les trajectoires indiquées en noir. Attention : les grilles se lisent uniquement dans le sens de l'illustration.



DÉPLACEMENT SPÉCIAL

Le Zoon peut se déplacer directement dans une case verte de sa grille de déplacement sans être gêné par une carte se trouvant sur son chemin.

DÉPLACEMENT INTERDIT

Un zoon ne peut pas se déplacer ou s'arrêter dans une case occupée par un Zoon ami ou un **Obstacle** (un obstacle n'est pas un Zoon).

COMBAT

Un Zoon peut se déplacer dans une case d'arrivée occupée par un Zoon ennemi mais son déplacement s'arrête et un combat s'engage pour le gain de cette case.

Avant le combat, il est conseillé de faire pivoter plusieurs fois sa carte de 180 degrés. Chaque joueur touche du doigt un des quatre coins de son choix sur la carte ennemie puis chacun retourne sa carte et compare les chiffres inscrits sur les coins touchés. Le propriétaire de la carte ayant obtenu le score de touche le plus élevé remporte le combat et laisse sa carte dans la case disputée. La carte vaincue est éliminée du jeu. Chaque joueur place ses cartes éliminées face cachée dans une pile près de son camp, à l'écart du champ de bataille : cette pile est appelée **Tombeau**.

En cas d'égalité, le défenseur conserve sa position tandis que l'attaquant recule d'une case en suivant la trajectoire de son dernier déplacement. Si ce dernier vient d'effectuer un déplacement spécial, il retourne dans sa case de départ.

• Si un joueur touche le coin sur un Zoon ennemi, le propriétaire de ce dernier consulte sa carte Tribu et applique l'**Effet spécial** indiqué.



• Si les deux joueurs touchent en même temps un coin , le combat se solde par une égalité et aucun effet spécial n'est déclenché.

Après un combat, les Zoons qui ne sont pas éliminés sont retournés face cachée.



JOUER UN ATOUT

Les Effets spéciaux de chaque Atout sont détaillés sur la carte elle-même. Lorsqu'ils sont joués, ils modifient les règles. Sauf indication contraire :

- Ils n'affectent que les cartes de leur propriétaire.
- Ils ne durent que pendant le tour où ils sont joués.
- Si l'Atout n'est utilisable que par un type spécifique de Zoon, l'Atout ne peut être joué que si son propriétaire possède un Zoon de ce type sur le champ de bataille. Si ce Zoon subit un effet spécial lui interdisant tout déplacement, il ne peut pas utiliser d'Atout.
- Si l'Atout permet le déplacement de plusieurs Zoons dans le même tour, ces derniers doivent être déplacés l'un après l'autre et jamais deux fois le même.
- Certains Atouts permettent à un Zoon de se déplacer sans tenir compte de sa grille de déplacement. Si ce déplacement ne peut être effectué (voir « Déplacement ») ou s'il force le Zoon à sortir du champ de bataille, l'effet spécial de l'Atout est ignoré.
- Si l'Atout n'est utilisable qu'un nombre limité de fois par partie, il est placé dans le Tombeau de son propriétaire après sa dernière utilisation.
- Si un effet spécial contrôle un Zoon adverse, la grille de mouvement de ce dernier est réorientée en direction du camp ennemi.
- L'Atout de matériel une fois en jeu se déplace avec le Zoon sur lequel il est posé. Si ce Zoon quitte le champ de bataille, l'Atout est éliminé. Un Zoon ne peut pas cumuler deux Atouts de matériel.
- Atout de terrain : dès lors qu'il est placé sur le champ de bataille, il y reste jusqu'à la fin de la partie.
- **À la fin du tour** où il est joué, l'Atout revient dans la main de son propriétaire sauf s'il a été éliminé, s'il a été placé sur un Zoon ou sur le champ de bataille ou s'il n'est utilisable qu'un nombre limité de fois par partie.

ATOUT DE TIR

Sur les Atouts de tir, une grille de visée indique la position du Zoon qui l'utilise ainsi que les cases pouvant être prises pour cible, indiquées par le symbole .



GRILLE DE VISÉE

Le joueur qui joue l'Atout de tir le pose sur le Zoon ennemi visé. Le combat se déroule entre l'Atout et le Zoon ennemi.

- Si le défenseur touche le coin de l'Atout de tir, l'Atout est éliminé du jeu et est placé dans le Tombeau de son propriétaire.
- Si l'utilisateur de l'Atout de tir touche le coin du Zoon ennemi, le tir est manqué, et l'effet spécial du Zoon ennemi n'est pas déclenché.

JOUER UN RENFORT

S'il en possède une, un joueur peut poser une **carte Renfort** dans une case libre de sa zone de renfort. La carte Renfort devient un Zoon lorsqu'elle est posée sur le champ de bataille.