

Par:  
Leo Córdoba,  
Mich Camacho  
et  
Adrián Álamo

# Wild Life

The Card Game

PRINT  
&  
PLAY



# Règles Wild Life

## The Card Game

By Leo Córdoba, Mich Camacho and Adrián Álamo

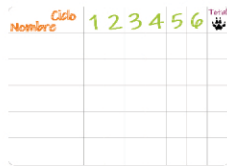
### COMPOSANTS DU JEU

102 Cartes

1 marqueur de premier joueur



1 feuille de scores



Vies



12 petites Vies  
12 grandes Vies  
12 Vies aériennes  
12 Vies aquatiques

16 Amplificateurs



5 Pluies



5 Protections



AGRESSEURS



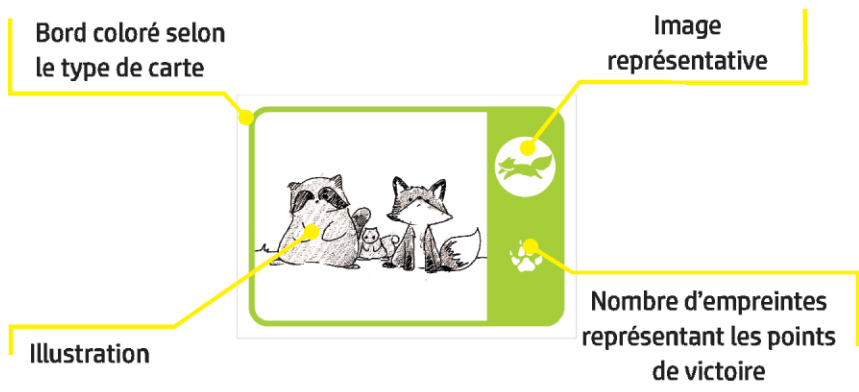
14 Prédateurs  
8 Chasseurs

CATASTROPHES



2 Feux  
1 Contamination aquatique  
1 Feu/Contamination aquatique

### COMPOSANTS DES CARTES



### ICONOGRAPHIE



Petite Vie



Grande Vie



Vie aérienne



Vie aquatique

2x

Multiplicateur par 2

3x

Multiplicateur par 3



Points



Se protéger d'un chasseur



Défausser 1 carte Vie



Défausser 1 colonne d'1 type de Vie



# Wild Life

The Card Game



Défausser toutes les cartes de Vie aquatique disposées sur la table



Défausser toutes les cartes petite Vie, grande Vie, et Vie aérienne disposées sur la table

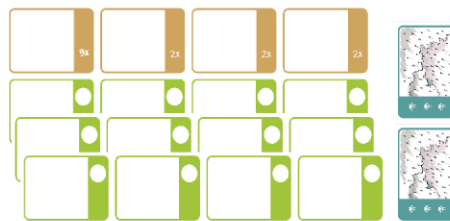


Défausser toutes les cartes petite Vie, grande Vie, Vie aérienne et Vie aquatique disposées sur la table

## PREPARATION DU JEU

Mélanger toutes les cartes et distribuer 6 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes va former un tas au milieu de la table, appelé le MONT, on laissera un espace pour la DEFAUSSE juste à côté. De plus, chaque joueur aura une zone HABITAT.

Exemple d'habitat:



Wild Life se joue en plusieurs manches ou cycles. Chaque cycle dépend du nombre de joueurs:

Joueurs:	2	3	4	5
Cycles:	8	6	4	5

A chaque tour on peut jouer n'importe quel type de carte selon les spécifications suivantes:

- Lorsqu'on joue une carte "Vie" (cartes avec le bord vert), on obtient les points correspondants au nombre d'empreintes indiquées sur chaque carte, à la fin du cycle.
- Le cartes petite Vie et grande Vie ont un numéro fixe d'empreintes, alors que celles de la Vie aquatique augmentent en fonction de la quantité de cartes dans son habitat, et celles de la Vie aérienne varient en fonction de l'oiseau représenté.
- Les cartes Vies restent dans l'habitat pendant toute la durée des cycles, sauf si elles sont défaussées par l'effet d'une autre carte.



## AMPLIFICATEURS

Il y a 4 types d'amplificateurs, chacun d'entre eux multiplie le numéro de points d'un type de "Vies" : Printemps : pour petite Vie ; Hiver : pour grande Vie ; Nidification : pour Vie aérienne ; Frai : pour Vie aquatique.



PRINTEMPS



HIVER



NIDIFICATION



FRAI



# Wild Life

## The Card Game

### NOTE IMPORTANTE:

- Il est possible de jouer un de ces amplificateurs après avoir joué au moins une carte du type "Vie" correspondante.
- Il ne peut y avoir qu'un seul amplificateur pour chaque type de "Vie". Si le type de "Vie" qui doit être défaussé contient un amplificateur, ce dernier se défausse également.

### PLUIE

La pluie donne 3 empreintes à la fin du cycle et ne nécessite la mise en jeu d'aucun type de "Vie" pour pouvoir être jouée.

- La pluie ne se voit affectée par aucune carte, mais elle ne peut rester en jeu que pendant le cycle pendant lequel elle a été jouée. A la fin de ce cycle, cette carte se défausse.

Les Agresseurs et Catastrophes ne donnent pas de points, mais permettent de réduire les "Vies" de l'habitat d'un joueur ou de tous les joueurs. Il en existe 5 types :

### AGRESSEURS

**PREDATEUR** : cette carte se joue dans l'habitat d'un autre joueur. Elle permet de choisir une carte "Vie" d'un habitat et de la défausser.

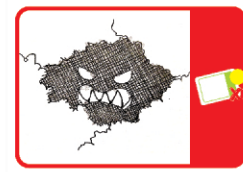
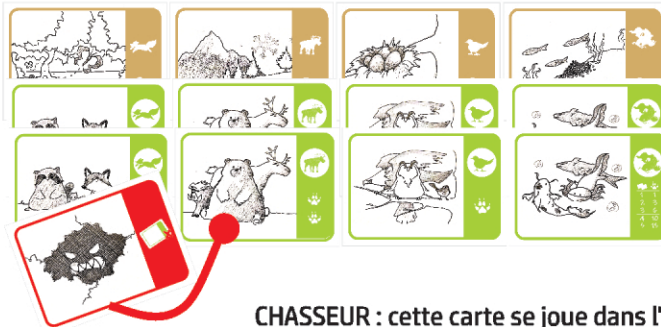


Image  
représentative

**CHASSEUR** : cette carte se joue dans l'habitat d'un autre joueur. Il faut choisir toutes les cartes d'un type "Vie" qui vont alors se défausser (amplificateur inclus s'il y en a un).



Image  
représentative



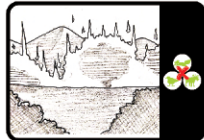




# Wild Life

The Card Game

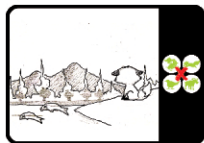
## CATASTROPHES



**FEU** : toutes les cartes de petite Vie, grande Vie, Vie aérienne, ainsi que tous les amplificateurs correspondants, se défaussent de tous les habitats (l'effet s'applique également au joueur qui met la carte en jeu).



**CONTAMINATION AQUATIQUE** : toutes les cartes de Vie aquatique se défaussent de tous les habitats, de même que tous les amplificateurs correspondants (l'effet s'applique également au joueur qui met la carte en jeu).



**FEU / CONTAMINATION AQUATIQUE** : toutes les cartes petite Vie, grande Vie, Vie aérienne et Vie aquatique se défaussent, ainsi que tous leurs amplificateurs correspondants (l'effet s'applique également au joueur qui met la carte en jeu).

## PROTECTIONS

Les protections ont pour fonction de protéger la ou les "Vie(s)" de l'attaque des chasseurs.

On peut utiliser une carte de protection quand un autre joueur joue un CHASSEUR dans notre propre habitat pendant son tour. La protection évitera que l'effet du CHASSEUR ne s'accomplisse, en maintenant le type de "Vie" qu'il a été choisi de protéger.

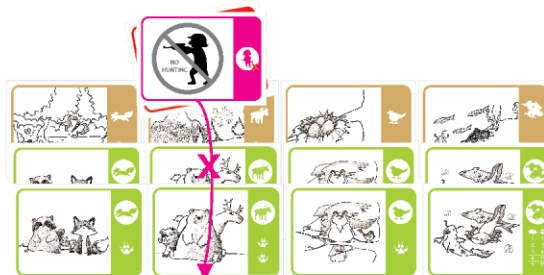


Image  
représentative



# Wild Life

The Card Game

## DEROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant le plus récemment vu un écureuil (réel ou fictif) sera le joueur initial du premier cycle et obtiendra alors la carte de premier joueur. Le joueur initial du second cycle sera le joueur à sa gauche, et recevra la carte du joueur initial, et ainsi de suite pour les cycles suivants.

Chaque cycle est composé de 3 phases

### PHASE DE VOL

Chaque joueur (en commençant par le joueur initial, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) prend une carte du MONT jusqu'à obtenir 6 cartes dans sa main.

### PHASE D'HABITAT

Chaque joueur (en commençant par le joueur initial, puis celui situé à sa gauche) doit jouer 3 des 6 cartes qu'il a dans sa main, et les placer soit dans son habitat (si ce sont des "Vies" ou amplificateurs ou pluies), soit dans l'habitat d'un autre joueur (si ce sont des agresseurs). Quant aux cartes catastrophes, elles affectent tous les joueurs (l'effet s'applique également au joueur qui met la carte en jeu).

-Les protections se jouent en riposte à l'utilisation d'un CHASSEUR dans cette phase et ne sont pas comprises dans les 3 cartes que chaque joueur doit jouer. Ainsi, si le joueur affecté par le chasseur n'a pas encore joué et joue la carte protection, il pourra utiliser ses 3 cartes lorsque viendra son tour de jeu. Il prendra ensuite les cartes nécessaires du MONT pour arriver aux 6 cartes. (Il est possible de jouer plus d'une protection par cycle).

S'il n'est pas possible de jouer 3 cartes, il faut alors défausser ses cartes jusqu'à ce qu'il en reste 3 en main.

### PHASE DE SCORE

Chaque joueur (en commençant par le joueur initial) compte les points obtenus dans son habitat pour les catégories "Vies" et amplificateurs.  
Après cette phase, commence un nouveau cycle.

## FIN DU JEU

Les points de tous les cycles s'additionnent et le joueur qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.

S'il y a égalité, le joueur qui a obtenu le plus de points dans n'importe lequel des cycles est alors déclaré vainqueur.



# Wild Life

The Card Game

## SPECIFICATIONS POUR IMPRIMER

Chaque feuille contient 9 cartes (sauf la dernière feuille), ce qui donne un total de 102 cartes avec lesquelles vous pourrez jouer Wild Life The Card Game pour 2 à 5 personnes.

Nous recommandons de procéder de la façon suivante :

- Pour économiser du papier et prendre soin de l'environnement, il n'est pas nécessaire d'imprimer les règles.
- Utilisez de préférence du papier d'une épaisseur de 200 à 300g.
- Découpez les cartes.
- Utilisez une pochette plastifiée (card sleeve) pour la feuille de scores afin de pouvoir l'utiliser avec des feutres effaçables. De cette façon, la feuille de scores sera réutilisable.
- Et enfin, PROFITEZ de Wild Life The Card Game !

*Nous sommes très enthousiastes de savoir que vous allez pouvoir utiliser notre Print & Play. Nous espérons qu'il vous plaira. N'oubliez pas que cette version n'est pas la version complète, cette dernière sera à la vente d'ici peu de temps. Nous vous recommandons de rester informé de son lancement via nos réseaux sociaux*



Wild Life The Card Game



@wildlifetcg

wildlifethecardgame@gmail.com

