

UWE ROSENBERGS

NEW YORK ZOO



*Dans New York Zoo, vous êtes le concepteur un parc animalier.
Construisez des Enclos, installez-y de nouveaux animaux et élevez leur progéniture.
Le premier joueur à recouvrir toutes les cases constructibles de son plateau Zoo
avec des tuiles Enclos vertes remporte la partie.*

Puisque les tuiles s'étendent toujours sur au moins quatre cases,
vous devez remplir les espaces entre-elles avec des Attractions pour les visiteurs,
que vous obtenez à chaque fois que vous remplissez un Enclos.

Les premières Attractions sont particulièrement intéressantes
car elles recouvrent plus d'espaces.

Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrations : Felix Wermke

Mise en page : Inga Keutmann

Traduction : Corinna Spellerberg

Illustration de couverture : Alice Männ

Édition : Frank Heeren

Correcteur : Travis D. Hill

En tant que représentants des nombreux testeurs et soutiens, nous aimerais citer et
remercier Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot
Köpke, Jan Henry and Olaf Darge.



Contenu

Plateaux

- 8 plateaux Zoo double-face selon le nombre de joueurs



- 1 Piste d'Action avec des emplacements pour les tuiles Enclos



Tuiles Enclos (pièces de puzzle) en quatre différentes nuances de vert

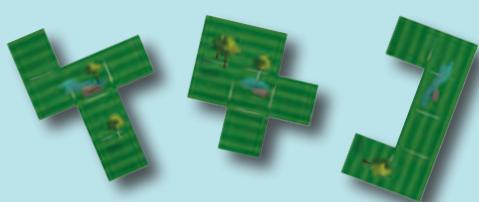
- 8 Enclos en vert très clair (4 cases)



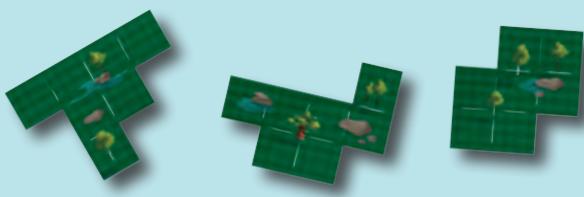
- 15 Enclos en vert clair (5 cases)



- 15 Enclos en vert foncé (6 cases)



- 7 Enclos en vert très foncé (7 cases)



Tuiles "3 Animaux"

- 10 tuiles multiplicatrices 3 Animaux



Jetons

- 1 jeton Point d'Interrogation blanc



- 5 jetons Portée roses (numérotés de 0 à 3 et 4+, pour le jeu solo)



Tuiles Attraction violettes



$16 \times$
1 case



$6 \times$
2 cases



$6 \times$
3 cases



$2 \times$
4 cases



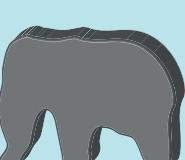
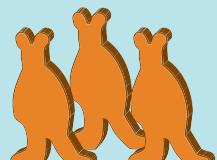
$1 \times$
6 cases



$8 \times$
8 cases

Animaux

- 24 Suricates
- 24 Flamants roses
- 24 Kangourous
- 24 Pingouins
- 24 Renard arctiques
- 1 Éléphant



Mise en place

Le jeu pour 2 à 5 joueurs est décrit en premier. Pour le jeu à 2 joueurs, les règles sont plus courtes (voir page 8). La variante du jeu solo est décrite en dernier.

Plateaux Zoo

1. Choisissez les plateaux correspondants au nombre de joueurs. Vous pouvez les reconnaître grâce au symbole dans leur coin inférieur gauche.



Le plateau pour 3 joueurs indique 3 joueurs.

2. Choisissez le premier joueur : il prend le plateau Zoo avec le chiffre 1 dans son coin inférieur droit. Puis, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend le plateau avec le chiffre suivant.



Le chiffre de l'ordre des joueurs ressemble à ceci.

Le bâtiment avec les Habitations réduit le nombre de cases du plateau Zoo que vous êtes sensé recouvrir avec vos pièces de puzzle, et compense l'avantage de jouer en premier.



Animaux

Triez les animaux par espèce. Prenez les 2 Animaux indiqués au sommet des colonnes de votre plateau (à gauche et à droite). Posez chacun de ces Animaux dans une de vos Habitations. Tous les autres Animaux sont placés dans la réserve commune. Mettez les tuiles "3 Animaux" de côté. Elles servent à remplacer 3 Animaux à la fois, si vous tombez à court d'Animal. Le nombre d'Animaux dans le jeu est illimité. Si vous manquez d'Animaux à un moment de la partie, vous pouvez improviser librement pour les remplacer.

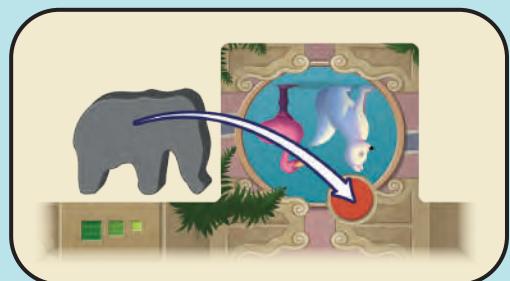
Exemple :

Au début de la partie Lisa prend un Suricate et un Flamant rose, comme indiqué sur les colonnes de son plateau, et les pose sur les Habitations libres de son Bâtiment.



Piste d'Action et Éléphant

Dépliez la Piste d'Action au centre de la table. Posez l'Éléphant sur la case de départ, indiquée par le cercle rouge. Posez le marqueur Point d'Interrogation blanc à proximité.



Attractions et marqueurs de portée

Les tuiles violettes avec les stands de restauration et les jeux sont nommées Attractions. Triez-les par taille. Le nombre d'Attractions d'une case est illimité. Si vous en manquez à un moment de la partie, vous pouvez improviser librement pour les remplacer. Les jetons roses sont utilisés uniquement dans une partie solo, remettez-les dans la boîte pour le moment.

Enclos

Triez les tuiles Enclos selon leur couleur ou le nombre de cases qu'elles recouvrent, et mélangez-les séparément.

Puis disposez les piles dans l'ordre indiqué ci-après. Distribuez les tuiles de chaque pile au hasard parmi les emplacements dédiés le long de la Piste d'Action. Chaque nouveau type de tuile est posé au-dessus de la précédente. Il y a 15 emplacements à remplir, et les coins de la Piste d'Action comptent également comme des emplacements.

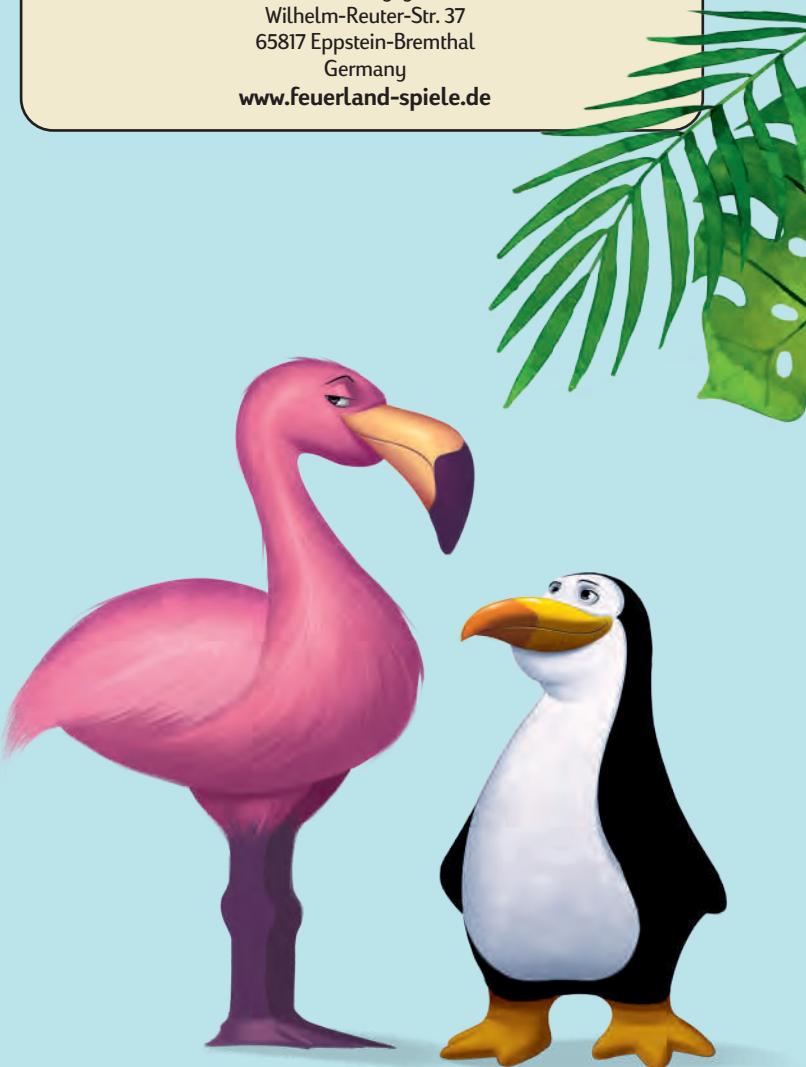
Want to stay on top of all the important Feuerland news?

facebook.com/feuerlandgames

Looking for more information or are you missing something?

www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germany
www.feuerland-spiele.de



1. Posez au hasard les 8 tuiles Enclos en vert très clair (4 cases) sur les 8 emplacements du milieu de la Piste d'Action.



2. Posez au hasard les 15 tuiles Enclos en vert clair (5 cases) sur les 15 emplacements de la Piste d'Action.

Sur les emplacements du milieu, elles sont posées au-dessus des tuiles en vert très clair.



3. Posez au hasard les 15 tuiles Enclos en vert foncé (6 cases) sur les 15 emplacements de la Piste d'Action.

Elles sont posées au-dessus des tuiles en vert clair.



4. Posez au hasard les 7 tuiles Enclos en vert très foncé (7 cases) sur les emplacements aux extrémités de la Piste d'Action.

Elles sont posées au-dessus des tuiles en vert foncé.



Une fois la mise en place terminée, il y a 3 tuiles Enclos empilées sur chaque emplacement de la Piste d'Action.

Règles des puzzles et Déroulement du jeu

Règles des puzzles

Votre objectif est de remplir entièrement la zone de construction (les cases marron) sur votre plateau Zoo avec des Enclos et des Attractions. Contrairement aux Enclos, les Attractions peuvent être de très petite taille. Ces petites tuiles permettent de combler les espaces vides de votre plateau.

Les règles suivantes s'appliquent à tous les pièces de puzzle :

- Vous pouvez faire pivoter et retourner les pièces de puzzle autant que vous le voulez pour les poser.
- Vous ne pouvez pas poser de pièce de puzzle au-dessus d'une autre. Les pièces de puzzle ne peuvent jamais sortir de la zone de construction. La taille de chaque construction dépend du nombre de joueurs et varie pour chaque joueur.



Exemple : La ligne rouge indique la limite de la zone de construction dans laquelle vous pouvez poser des pièces de puzzle. Aucune pièce ne peut dépasser cette limite.

- Les pièces de puzzle posées ne peuvent plus être déplacées, elles restent sur le plateau jusqu'à la fin de la partie. Mais vous pouvez poser des pièces pour faire des essais. Dans ce cas, posez le jeton Point d'Interrogation blanc sur la case d'où vous prenez la pièce avec laquelle vous faites un essai, afin de vous souvenir où la remettre si nécessaire.



Déroulement de la partie : Aperçu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Un tour est composé de trois étapes, que vous devez effectuer dans l'ordre :

1. Déplacer l'Eléphant
2. Action Principale
3. Naissance

1. Déplacer l'Eléphant

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, avancez l'Eléphant d'un nombre de cases qui dépend du nombre de joueurs (indiqué en haut de votre plateau Zoo). Vous n'êtes pas autorisé à laisser l'Eléphant sur place.



Dans une partie à 2 ou 4 joueurs, vous pouvez déplacer l'Eléphant de 1 à 4 cases.



Dans une partie à 3 ou 5 joueurs, vous pouvez déplacer l'Eléphant de 1 à 3 cases.

Ce qui est considéré comme une case :

- Les cases bleues d'Acquisition d'Animaux.
- N'importe quel emplacement avec au moins 1 tuile Enclos.



Ce qui n'est PAS considéré comme une case et n'est pas compté pendant le déplacement :

- Emplacements vides, sans tuile Enclos.
- Les Lignes de Naissance (voir la troisième étape).



Exemple : L'Eléphant avance de 3 espaces (il ignore la naissance et l'emplacement vide).

2. Action Principale

Selon que vous déplacez l'Eléphant sur un emplacement avec une tuile Enclos verte ou une case bleue d'Acquisition d'Animal, vous pouvez poser la tuile Enclos sur votre plateau ou prendre les Animaux indiqués (voir page 6).

Après l'action principale, vérifiez si vous avez un Enclos complètement rempli d'Animaux sur votre plateau. Dans ce cas, vous devez immédiatement échanger ces Animaux contre une Attraction (voir page 6).



3. Naissance

En déplaçant l'Eléphant, vous pouvez franchir une des cinq Lignes de Naissance. Dans ce cas, votre action principale sera suivie par une phase de Naissance pour tous les joueurs (voir page 7).



Après les Naissances, tous les joueurs vérifient s'ils ont complètement rempli un Enclos. Si tel est le cas, ils doivent immédiatement échanger les Animaux contre une Attraction (comme pour l'étape 2).

Déroulement de la partie : détails

Règles générales des Animaux

- Les joueurs posent leurs Animaux sur leurs tuiles Enclos. Chaque Enclos ne peut contenir **les animaux que d'une seule espèce** – exactement 1 Animal par case de l'Enclos. Puisque les tuiles Enclos sont de tailles différentes, ils peuvent contenir un nombre variable d'Animaux.



*Exemple :
Cet Enclos de 4 cases peut contenir
4 Animaux de la même espèce.*

- Dans le coin supérieur gauche de votre plateau Zoo se trouve le bâtiment (grange) avec les Habitations. Sa taille diffère pour chaque joueur. Chaque Habitation peut contenir 1 Animal au choix du joueur.



*Exemple :
Peu importe si vous gardez
des Animaux de la même
espèce ou d'espèces
différentes dans le bâtiment,
mais chaque Habitation ne
peut contenir qu'un Animal.*

- Vous ne pouvez pas garder d'Animal ailleurs que dans un Enclos ou une Habitation.**
- Vous ne pouvez pas librement réarranger vos Animaux.**
La réorganisation des Animaux est uniquement permise si les règles suivantes vous le permettent explicitement.

Il y a **deux règles basiques essentielles** pour le placement des Animaux dans les Enclos. Gardez-les en tête lorsque vous lirez les paragraphes suivants :

- Pour chaque action, vous ne pouvez ajouter qu'un maximum de 2 Animaux par Enclos.
- À chaque fois qu'exactement 1 Animal est ajouté à un Enclos, vous pouvez également y ajouter 1 Animal d'une Habitation.



L'illustration en haut de votre plateau sert d'aide-mémoire.

Poser une tuile Enclos

À chaque fois que vous posez l'Éléphant sur un emplacement avec des tuiles Enclos, vous devez prendre la tuile du dessus de cette pile et immédiatement la poser sur la zone de construction de votre plateau Zoo (souvenez-vous des règles de puzzle de la page 5).

Puis vous **devez** remplir ce nouvel Enclos avec 1 ou 2 de vos Animaux de la même espèce. Vous pouvez prendre ces Animaux dans 1 ou 2 Habitations et/ou autres Enclos de votre plateau Zoo.

Une règle très importante : lorsque vous réarrangez les Animaux, au moins **1 Animal** doit rester dans chaque Enclos. Vous n'êtes donc pas autorisé à vider un Enclos en déplaçant son dernier Animal vers un autre Enclos.

Rappel : pour chaque action, vous ne pouvez pas ajouter plus de 2 Animaux à un Enclos !



*Exemple :
Un nouvel Enclos
de Suricates est créé.
Un Suricate reste dans
l'ancien Enclos des Suricates.*

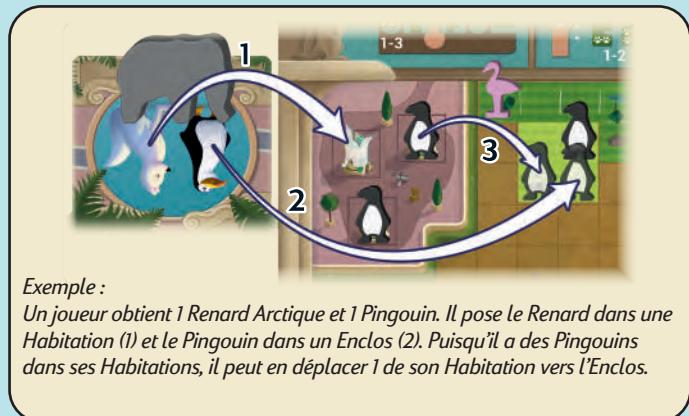
Si vous n'avez pas d'Animal à ajouter à un nouvel Enclos, vous n'êtes pas autorisé à prendre une tuile Enclos. À la place, vous déplacez l'Éléphant sur une case bleue d'Acquisition d'Animaux. La même chose se produit si vous n'avez pas assez de place sur votre plateau Zoo pour poser la tuile Enclos.

Acquisition d'Animaux

À chaque fois que vous déplacez l'Éléphant sur une case bleue d'Acquisition Animale, vous obtenez (un à la fois et dans n'importe quel ordre) les 2 Animaux indiqués sur la case. Vous pouvez aussi décider de prendre qu'un seul animal de votre choix. Vous devez ajouter immédiatement les nouveaux Animaux à votre plateau Zoo. Si ce n'est pas possible, prenez 1 seul Animal. Vous pouvez poser les Animaux nouvellement acquis :

- dans des Habitations vides,
- dans des Enclos avec des Animaux de la même espèce,
- dans un Enclos vide.

Rappel : pour chaque Animal nouvellement acquis que vous posez dans un Enclos (vide ou déjà occupé), vous pouvez ajouter dans cet Enclos exactement 1 Animal supplémentaire de la même espèce depuis vos Habitations.



Exemple :

Un joueur obtient 1 Renard Arctique et 1 Pingouin. Il pose le Renard dans une Habitation (1) et le Pingouin dans un Enclos (2). Puisqu'il a des Pingouins dans ses Habitations, il peut en déplacer 1 de son Habitation vers l'Enclos.

Enclos remplis : échanger des Animaux pour des Attractions

À chaque fois qu'un de vos Enclos est entièrement rempli d'Animaux, vous le **videz immédiatement**. Prenez les Animaux de l'Enclos et remettez-les dans la réserve.

Si vous avez de la place dans une de vos **habitations**, vous pouvez garder **exactement** 1 de ces Animaux et le poser dans l'Habitation. Dans le cas contraire il est remis dans la réserve avec les autres.

Puis vous pouvez choisir **1 Attraction**, que vous devez immédiatement poser sur la zone de construction de votre plateau Zoo.

Puisque vous obtenez normalement 2 Animaux différents pendant l'Acquisition d'Animaux, il est important de vérifier si un Enclos est rempli immédiatement après l'acquisition de chaque Animal.

Lorsqu'il y a une action de Naissance à effectuer pendant un tour, **tous les joueurs** vérifient si leurs Enclos sont remplis. Les Attractions sont alors choisies dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a déclenché les Naissances.



Le premier joueur qui échangera des Animaux au cours de la partie pourra choisir les plus grosses Attractions. Mais veillez à avoir toujours assez d'Animaux dans vos Enclos pour la Naissance.



Naissance

Un joueur qui franchit une des cinq lignes de Naissance avec l'Éléphant effectue d'abord entièrement son action principale (pose d'une tuile Enclos ou Acquisition d'Animaux). Ensuite, les Naissances sont annoncées pour tous les joueurs (veillez à bien annoncer cette action à tous les joueurs).



Exemple :
Franchir cette ligne provoque la Naissance des Pingouins.

Chaque joueur qui a au moins 2 Animaux de l'espèce correspondante à la ligne de Naissance franchie dans un Enclos, obtient 1 Animal de cette espèce, qui doit être posé dans le même Enclos. Pour chaque Naissance vous ne pouvez ajouter 1 Animal que dans **2 Enclos au total**.

- Les Naissances dans 2 Enclos sont effectuées simultanément.
- Si un joueur a 4 ou 6 Animaux dans un Enclos, cela **ne signifie pas** qu'il obtient 2 ou 3 Animaux, le maximum est toujours une seule naissance par Enclos.
- Vous pouvez également choisir de ne pas bénéficier d'une Naissance (*partiellement ou entièrement*).

Rappel : à chaque fois qu'un nouvel Animal est ajouté à un de vos Enclos par Naissance, vous pouvez mettre exactement 1 Animal de la même espèce d'une de vos Habitations dans cet Enclos. Ceci est possible pour chaque Enclos dans lequel se produit une Naissance.



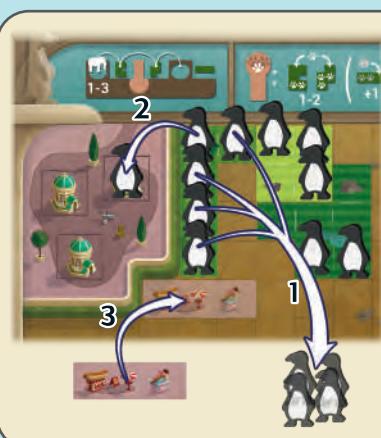
Exemple :
Il y a une Naissance pour les Pingouins et Lisa a 3 Enclos avec ces Animaux.



Exemple :
Lisa obtient 1 Animal comme progéniture dans 2 de ses Enclos.



Exemple :
Lisa a un Pingouin dans une de ses Habitations, elle peut l'ajouter à un Enclos.



Exemple :
Après la Naissance (qui se produit simultanément dans les 2 Enclos), Lisa vérifie si ses Enclos sont remplis. Les Pingouins de l'Enclos rempli sont remis dans la réserve, sauf 1, qu'elle pose sur une Habitation libre. Pour avoir terminé un Enclos, elle peut choisir une Attraction et la poser sur sa zone de construction.

Règle spéciale "Naissance Bonus" pour les parties à 2 ou 3 joueurs

À chaque fois qu'il y a au moins une Naissance dans un de vos Enclos, vous obtenez un Animal dans exactement 1 autre Enclos de votre choix (*comme récompense*). Pour cette "Naissance Bonus", l'espèce de l'Animal n'a pas d'importance. Elle peut s'appliquer à l'Enclos d'une autre espèce, ou à un troisième Enclos de la même espèce.

Fonctionnement pour tous les joueurs : d'abord la Naissance initiale est résolue simultanément pour 2 Enclos maximum, et éventuellement suivie de la vérification des Enclos remplis. Puis la Naissance Bonus est résolue pour 1 Enclos maximum si vous avez effectivement résolu la Naissance initiale. Vérifiez une nouvelle fois si des Enclos sont remplis.

Exemples et cas spéciaux :

Pour une meilleure compréhension, vous pouvez lire ceci plus tard.
Vous avez un Enclos de Suricates et 2 Enclos de Flamants Roses avec 2 Animaux dans chaque Enclos.

En cas de Naissance des Suricates, vous pouvez effectuer une Naissance Bonus dans 1 Enclos de Flamants Roses (1 seul, pas 2).

Vous avez 3 Enclos de Flamants Roses, chacun avec deux cases vides. Vous avez également 1 Flamant Rose dans une Habitation.

En cas de Naissance de Flamant Rose, vous pouvez normalement poser le Flamant Rose de l'Habitation sur un des deux Enclos, en plus de la naissance. Cet Enclos est désormais rempli, il va être vidé. Se faisant, 1 Flamant Rose retourne dans une Habitation. En guise de Naissance Bonus, vous posez 1 Flamant Rose sur le troisième Enclos, et déplacez celui de l'Habitation, pour le remplir également.

L'illustration au-dessus du plateau de jeu indique si la Naissance Bonus s'applique selon le nombre de joueurs de la partie.



Pour 2 ou 3 joueurs,
utilisez la Naissance Bonus.



Pas de Naissance Bonus
pour 4 ou 5 joueurs.



Fin de partie et vainqueur

Le premier joueur à couvrir toutes les cases de sa zone de construction avec des tuiles, remporte la partie (le plus souvent en fin de partie, il ne restera que quelques petites Attractions à récupérer pour chaque joueur, qui devront soigneusement récupérer des Animaux afin de remplir leurs Enclos).

La partie peut se terminer avec l'action principale d'un joueur, ou après une Naissance.

Si la partie se termine avec l'**action principale**, le joueur actif gagne sans effectuer une éventuelle Naissance.

En fin de partie, Le classement des joueurs se fait ainsi : d'abord le joueur avec le moins de cases libres sur sa zone de construction, puis celui avec le plus d'Animaux.

Si la partie se termine avec une **Naissance**, plusieurs joueurs peuvent achever leurs constructions simultanément en obtenant leurs dernières Attractions. Le joueur avec le plus d'Animaux l'emporte. En cas d'égalité, il y a donc plusieurs vainqueurs. Les positions suivantes sont attribuées comme pour une fin de partie avec l'action principale.

Règles rapides pour 2 joueurs

Après la mise en place, suivez les instructions suivantes :

- Réduisez le nombre d'Enclos des emplacements de la Piste d'Action à 2 (au lieu de 3). Retirez la tuile du dessus de chaque pile et mettez-la de côté. Il reste ainsi 2 tuiles sur chaque pile.
- Prenez les Enclos de 7 cases que vous avez ainsi mis de côté (en vert très foncé), et distribuez-en 3 au hasard à chaque joueur. Faites de même pour les Enclos de 6 cases (en vert foncé), pour que chaque joueur ait finalement 6 Enclos. Posez ces Enclos simultanément sur votre zone de construction en suivant les règles normales des pièces de puzzle, mais n'ajoutez aucun Animal sur ces Enclos. Puis le premier joueur commence à jouer.



Utilisez cette variante pour des parties rapides à 2 joueurs, d'environ 20 à 30 minutes.

Jeu solo

Une partie solo diffère seulement sur quelques aspects d'une partie à plusieurs joueurs. Elle dure environ 20 minutes.

Mise en place supplémentaire

Choisissez un des 2 plateaux Zoo pour 1 joueur (celui avec 4 Habitations est un peu plus facile).

Installez les tuiles autour de la Piste d'Action comme pour la variante rapide des parties à 2 joueurs, en laissant uniquement 2 tuiles dans chaque pile, et en remettant les autres dans la boîte.

Posez les 5 jetons Portée face visible devant vous.



Déroulement supplémentaire

Vous jouez un tour l'un après l'autre. La partie dure jusqu'à ce que votre zone de construction soit pleine ou jusqu'à ce que l'Eléphant ait fait deux fois le tour de la Piste d'Action. S'il devait ainsi dépasser une deuxième fois la case de départ, vous perdriez la partie.

1. Déplacer l'Eléphant

Vous déplacez l'Eléphant en utilisant les jetons Portée.

- Avec le jeton "1" vous le déplacez d'exactly 1 case, avec le jeton "2" de 2 cases, avec le jeton "3" de 3 cases, et avec le jeton "4+" d'au moins 4 cases. Si l'Eléphant devait atteindre une case avec une tuile que vous ne pouvez pas poser sur votre plateau Zoo, vous ne pourriez pas utiliser le jeton Portée correspondant.
- Le jeton "0" fait rester l'Eléphant sur place. Utilisez encore cette case. Vous pouvez utiliser votre jeton "0" dès le premier tour (si l'Eléphant est sur une case vide ou avec une tuile que vous ne pouvez pas poser sur votre plateau Zoo, vous ne pouvez pas utiliser le jeton Portée "0").

Après chaque tour, défaissez le jeton Portée utilisé. Vous ne pourrez les réutiliser qu'après avoir utilisé les cinq jetons.

Au lieu d'utiliser un jeton Portée, vous pouvez déplacer l'Eléphant jusqu'à la prochaine case Acquisition d'Animal à la place (si vous ne pouvez pas utiliser de jeton Portée, vous êtes obligé d'utiliser cette action, donc si vous voulez atteindre une case Acquisition d'Animal, vous pouvez choisir d'utiliser ou non un jeton Portée).

2. Action principale et 3. Naissance

Suivez les mêmes règles que pour une partie à plusieurs joueurs. Comme pour les parties à 2 ou 3 joueurs, utilisez la règle de Naissance Bonus (voir page 7).

Score

Vous jouez jusqu'à ce que votre zone de construction soit pleine. Votre limite de temps est dépassée lorsque vous dépassez la case de départ pour la deuxième fois.

Essayez d'améliorer votre score la prochaine fois !

Gagner

Si votre plateau Zoo est rempli avant d'atteindre la case de départ pour la deuxième fois, vous remportez la partie. Pour chaque case restante sur la Piste d'Action jusqu'à la case de départ (en comptant les cases d'Acquisition d'Animal et les emplacements de tuiles-vides ou non), vous gagnez 1 point. Si vous y parvenez en arrivant exactement sur la case de départ, vous remportez la partie mais gagnez 0 point.

Perdre

Si vous dépassez la case de départ pour la deuxième fois avant d'avoir rempli votre plateau Zoo, vous perdez la partie et pour chaque case non-remplie sur votre plateau Zoo vous obtenez -1 point.

Règles d'or (pour rappel)

Vous devez poser 1 ou 2 Animaux de la même espèce sur chaque nouvel Enclos, pris dans vos Habitations et/ou dans vos autres Enclos. Mais les Enclos déjà existants ne peuvent pas être entièrement vidés de cette manière.

Pendant une Naissance, vous obtenez exactement 1 Animal dans 1 ou 2 Enclos.

À chaque fois qu'un Animal est ajouté à un Enclos grâce à une Acquisition d'Animal ou une Naissance, un deuxième Animal de la même espèce peut être également ajouté à cet Enclos depuis une Habitation.

Pour chaque action, pas plus de 2 Animaux peuvent être ajoutés à un Enclos. Idem pour une Naissance.

Vous ne pouvez déplacer des Animaux que si les règles vous le permettent explicitement.

