

Diluvia

Manual de juego

Manuel de jeu

Rulebook

zacatrus!



Autores · Auteurs · Designers
Juan Bardallo, Ángel Cruz, Mateo Martín

Ilustración · Illustrations · Illustrator
Patri de Blas

Diseño gráfico · Design graphique · Graphic Designer
Musgo Ilustración & Diseño

Revisión y corrección · Relecture et correction · Proofreader and Editor
Patricia Cano, Caroline Bourgeaud

Traducción · Traduction · Translator
FR: Séverine George (SG Traduction)
EN: Danni Loe

zacatrus!

zacatrus.es
zacatrus.fr

ES

PÁG. 4

Cómo jugar:



FR

PAGE 12

Comment jouer :



EN

PAGE 20



Introducción

Nunca llueve a gusto de todos, pero al menos esta vez estamos preparados para otro diluvio. Ponte en la piel de tu animal favorito y lucha por conseguir la mayor cantidad de asientos en la balsa, solo así podrás salvarlos antes de que les alcance el nivel del agua.

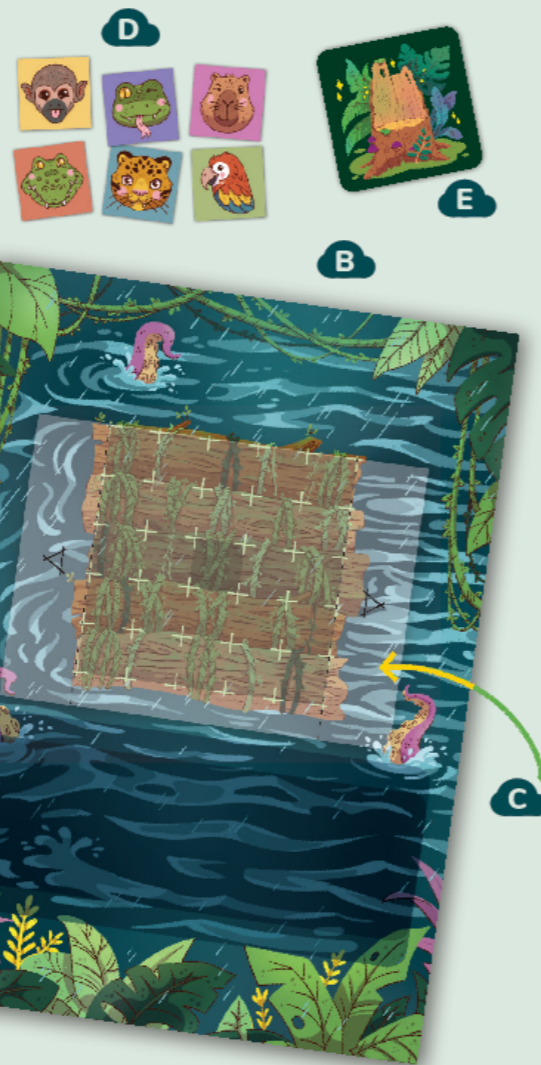
¿Serás capaz de proteger a tu especie de la extinción?

Objetivo del juego

Ser la persona con el mayor número de animales de su especie en el interior de la balsa.

Componentes

- A. Tablero de selva
- B. Tablero de mar
- C. Tablero transparente
- D. 42 fichas de animal (7 unidades de cada especie)
- E. Trono de la selva
- F. Marcador de balsa
- G. Contador de diluvio
- H. Línea de agua
- I. 58 cartas
- J. 6 cartas de ayuda
- K. Dado



Preparación de la partida

1. Coloca el tablero de selva y el tablero de mar en el centro de la mesa. Pon el tablero transparente encima del dibujo del interior de la balsa, tal y como se muestra en la imagen:



2. Reparte a cada jugador sus fichas de animal, cada uno puede elegir con cuál prefiere jugar.

- Para partidas de 2 a 3 jugadores: 7 fichas a cada uno.
- Para partidas de 4 jugadores: 5 fichas a cada uno (para 5 ó 6 jugadores, ver modo por equipos, pág. 9).



Generador de partidas



Carta de diluvio

3. Distribuye las fichas de animal en la cuadrícula de la selva, desde la fila 1 hasta la 7. Ninguna especie puede repetirse en la misma fila y columna, ni ocupar casillas donde ya se encuentre otro animal.

Si lo prefieres puedes usar el generador de partidas (ver QR), siempre propone posiciones aleatorias en función del número de jugadores.



4. Coloca la línea de agua (A), marcador de diluvio (B) y marcador de balsa (C) en sus posiciones iniciales.

5. Descarta las cartas de diluvio y baraja el mazo de cartas. Reparte 6 a cada jugador. Justo después introduce la carta de diluvio al mazo y baraja de nuevo. Las 2 cartas de diluvio exprés solo se usarán para el modo exprés (p. 9).

6. La persona que mejor imite a un animal es el jugador inicial. Hazle entrega del trono de la selva. El trono irá pasando de jugador a jugador.

TABLERO DE SELVA

En él se encuentran las casillas de selva, la línea del agua, el contador de diluvio, la zona de robo y la zona de descartes.

Selva

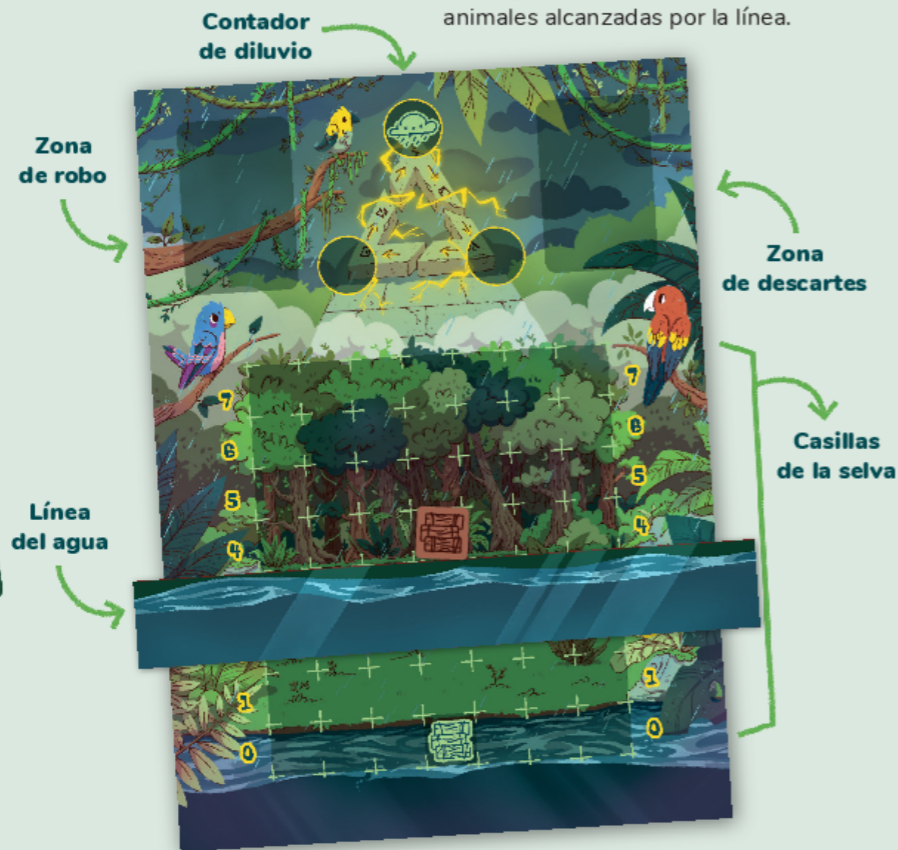
Es el terreno en el que debes competir para que tus fichas de animal accedan al interior de la balsa antes de que todo se inunde.

Si mueves una ficha de animal hasta la casilla en la que se encuentra el marcador de balsa, **trasládala automáticamente a la casilla libre del interior de la balsa que prefieras.**

Contador de diluvio

Sirve para saber si se produce o no un aumento del nivel del agua en el turno.

Si el marcador de diluvio llega hasta la casilla del nubarrón, **aumenta en 1 el nivel del agua:** sube la línea del agua hasta la siguiente fila, desplaza el marcador de balsa una casilla hacia arriba y traslada a la deriva todas las fichas de animales alcanzadas por la línea.



Línea del agua

Se desplaza de abajo arriba y se utiliza para señalar el nivel del agua. En el momento en el que llega a la fila 7 de las casillas de selva, la partida finaliza. El marcador de balsa siempre tiene que estar una fila sobre ella.

En el turno de Lucía se produce un diluvio. Desplaza la línea del agua hasta la fila 3 y traslada el marcador de balsa en la misma columna hasta la fila 4.

TABLERO DE MAR

En ella se encuentra el interior de la balsa, el tablero transparente y la deriva.

Interior de la balsa

Zona con los espacios disponibles para salvar a los animales.

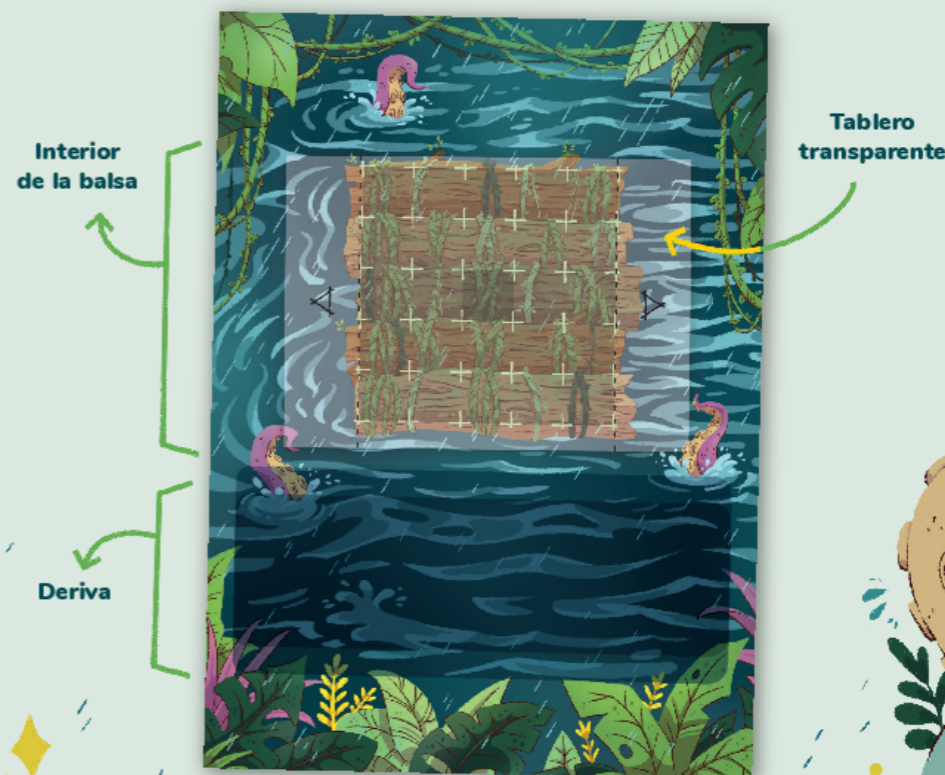
El espacio vip (casilla central) es el más seguro y ayuda a definir el ganador en caso de empate.

Tablero transparente

Se coloca sobre el interior de la balsa y se desplaza con ayuda de sus tiras una casilla a la izquierda o la derecha. Al final de la partida se mantiene en la posición que se encuentre.

Deriva

La zona del mar en la que se deben colocar las fichas de animales cuando son expulsadas de la balsa o alcanzadas por la línea del agua en la selva.



Cómo se juega

Se juega por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.
Para que sea más sencillo de entender, supón que tú eres el jugador inicial:

DESARROLLO DEL TURNO

En cada turno puedes realizar una de las dos combinaciones en este orden:

A. Jugar dos cartas y tirar una vez el dado.



x1

B. Jugar una carta y tirar dos veces el dado.



x2

En cada tirada pueden salir 3 iconos diferentes, estos son sus significados:



¡Qué suerte!
Sale el sol y no mueves el marcador de diluvio en el contador.

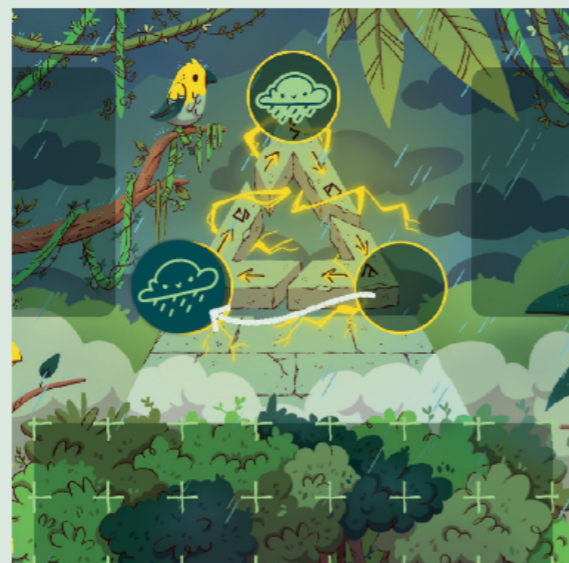


¡Vuelve a llover!
Aumenta en 1 el contador de diluvio.



¡Comodín!
Decide si mover o no el marcador de diluvio.

Lucía saca un comodín y decide aumentar en 1 el contador de diluvio. Ahora están más cerca de que un diluvio suceda.



TIPOS DE CARTAS

El juego está compuesto por 8 tipos distintos de cartas y cada una te permite desarrollar una acción diferente:



Movimiento:

Se puede realizar tanto en la selva como en el interior de la balsa. Mueve una ficha de tu especie a una casilla adyacente libre o hasta el marcador de balsa, respetando los límites del tablero. Puede ser en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal.



Tsunami:

Desplaza el tablero transparente sobre el interior de la balsa para mover todos los animales una casilla hacia la derecha o hacia la izquierda. Todas las fichas de animales que terminen sobre el agua deben ser trasladadas a la deriva.

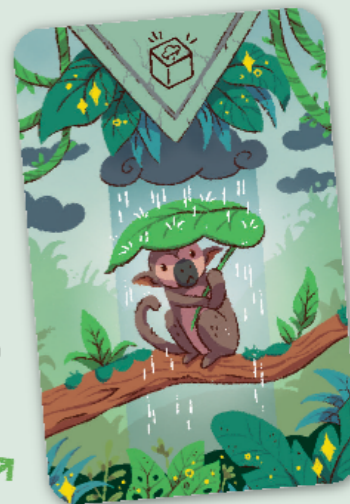
Balsa:

Mueve el marcador de balsa una casilla a la derecha o izquierda de la selva en la línea de agua. Si la desplazas hasta una casilla en la que se encuentra una ficha de animal, debes trasladarla hasta una casilla libre del interior de la balsa.



Ya veremos:

Se juega en el turno del oponente. Tira el dado y, si sale el icono de diluvio (no vale el icono de comodín), anula su jugada. No robas una nueva carta hasta el final de tu turno.



Ejemplo: Lucía juega la carta de "Tsunami" para desplazar el tablero transparente, pero José tiene demasiadas fichas de su animal a punto de caer al mar y decide jugar un "Ya veremos". Tira el dado y saca un nubarrón, ¡anula la jugada de Lucía!

Empujón:
Se puede ejecutar tanto en la selva como en el interior de la balsa. "Empuja" con una ficha de tu especie a una ficha adyacente y desplázala en la misma dirección a la casilla libre adyacente. Puedes hacerlo en horizontal, vertical y diagonal.



Tentáculo:
Mueve el marcador de balsa a cualquier casilla libre de la selva.



Diluvio:
Cuando la robes, déjala reservada sobre la mesa. Aumenta en 1 el nivel del agua. Devuelve las cartas de todos los jugadores al mazo y barájalas junto con las descartadas. A continuación, reparte 6 cartas a cada jugador e introduce al azar la carta de diluvio en el mazo. No olvides resetear el contador de diluvio, es decir, colocar su marcador en la casilla del nubarrón.



Salvavidas:
Rescata de la deriva una de tus fichas de animal y colócala en una casilla libre de los extremos laterales del interior de la balsa.

¡ojo! Las casillas que se pueden ocupar cuando se utiliza el salvavidas dependen del tablero del interior de la balsa, no del tablero transparente.

¡ojo! Si en el tablero de selva ya no quedan fichas de animales, pero la línea del agua no ha llegado al nivel 7, descarta todas las cartas de "balsa" y "tentáculo" y continúa jugando.

Quando hayas terminado de realizar las tres acciones, **roba del mazo hasta tener 6 cartas en tu mano** y pasa el turno al jugador de tu izquierda.

Final del juego

En el momento en el que el nivel del agua alcanza la fila 7 de la selva, la partida finaliza. Deja el tablero transparente y todas las fichas de animales tal cual estén dispuestas.

Si has logrado tener el mayor número de fichas de tu especie en la balsa, ganas la partida. En caso de empate, el jugador con el mayor número de fichas de su especie más cercanas al espacio vip de la balsa, gana la partida.

Modos de juego alternativos

MODO POR EQUIPOS

(4 ó 6 jugadores)

El objetivo es conseguir que el mayor número de animales en el interior de la balsa pertenezcan a tu equipo. Las reglas son iguales a las del modo original, a excepción del funcionamiento del turno:

1. Divide a los jugadores por equipos y reparte 5 fichas de animal y 3 cartas a cada uno.
2. Se juega por turnos de equipo. En tu turno, tienes que jugar una carta de tu mano, descartarla y robar una nueva del mazo. Y lo mismo tu/s compañero/s de equipo. Al final del turno del equipo, uno de los dos jugadores debe lanzar el dado y ejecutar la acción indicada.

¡ojo! a pesar de jugar en equipo solo puedes usar las fichas de tu especie animal!

MODO 2 JUGADORES

Para partidas a 2 jugadores sigue las instrucciones del modo express.

MODO EXPRESS

Si quieres disfrutar de una partida más rápida, agrega todas las cartas de diluvio en el mazo después de repartir a cada jugador las suyas. Cada vez que se robe una carta de diluvio (express o no) aumenta en 1 el nivel del agua, pero no resetees el contador de diluvio ni barajes todas las cartas hasta que no queden más en el mazo de robo.

Este modo de juego es válido también para partidas por equipos.



Carta de diluvio express



Aperçu

À défaut de pouvoir faire la pluie et le beau temps, tu es prêt à réagir en cas de déluge. Protège ton espèce favorite en installant le plus d'animaux possible en sécurité sur le radeau. Seulement ainsi pourront-ils être à l'abri lorsque le niveau de l'eau montera. Attention cependant, certaines places sur le radeau pourraient bien être plus dangereuses que d'autres.

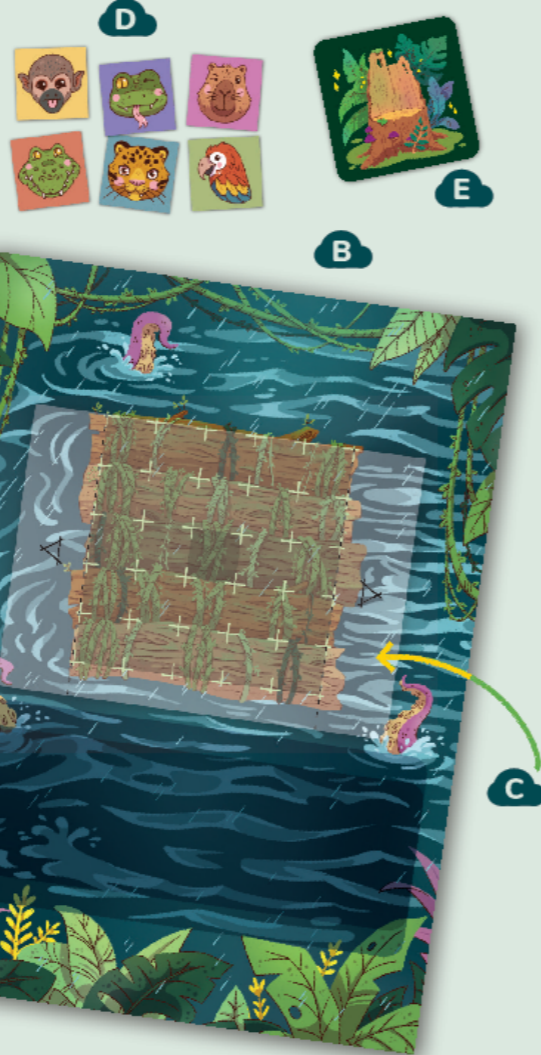
Parviendras-tu à sauver ton espèce de l'extinction ?

But du jeu

Posséder le plus d'animaux de ton espèce sur le radeau à la fin de la partie.

Aperçu

- A. 1 plateau Jungle
- B. 1 plateau Océan
- C. 1 calque
- D. 42 jetons Animal (7 de chaque espèce)
- E. 1 jeton Trône
- F. 1 jeton Radeau
- G. 1 jeton Déluge
- H. 1 réglette de niveau d'eau
- I. 58 cartes
- J. 6 aides de jeu
- K. 1 dé



Mise en place

- Place les plateaux Jungle et Océan au centre de la table. Superpose le calque sur le radeau du plateau Océan, comme ceci :



- Donne à chaque joueur les jetons Animal de l'espèce de son choix.
 - Pour des parties de 2 à 3 joueurs : 7 jetons
 - Pour des parties à 4 joueurs : 5 jetons (6 joueurs, voir Variantes, p. 17)



- Répartis les jetons Animal sur les cases du plateau Jungle (lignes 1 à 7). Une même ligne ou colonne ne peut pas contenir deux fois la même espèce. Une case peut accueillir un seul animal. Tu peux utiliser le **générateur de parties** pour obtenir des propositions aléatoires en fonction du nombre de joueurs (voir QR).



- Place la réglette de niveau d'eau (A), le jeton Déluge (B) et le jeton Radeau (C) sur leur position initiale.
- Écarte les cartes Déluge avant de mélanger les cartes. Distribues-en 6 à chaque joueur. Ajoute ensuite la carte Déluge aux cartes restantes et mélange à nouveau pour former la pioche. Les 2 cartes Déluge Express sont utilisées uniquement pour le mode Express (p.17).
- Attribue le jeton Trône à la personne qui émet le meilleur cri d'animal. Il passera ensuite à chaque tour au joueur actif.

PLATEAU JUNGLE

Il est divisé en plusieurs zones : les cases de la jungle, l'indicateur de déluge et les emplacements pour la pioche et la défausse. La réglette de niveau d'eau est positionnée sur ce plateau.

Jungle

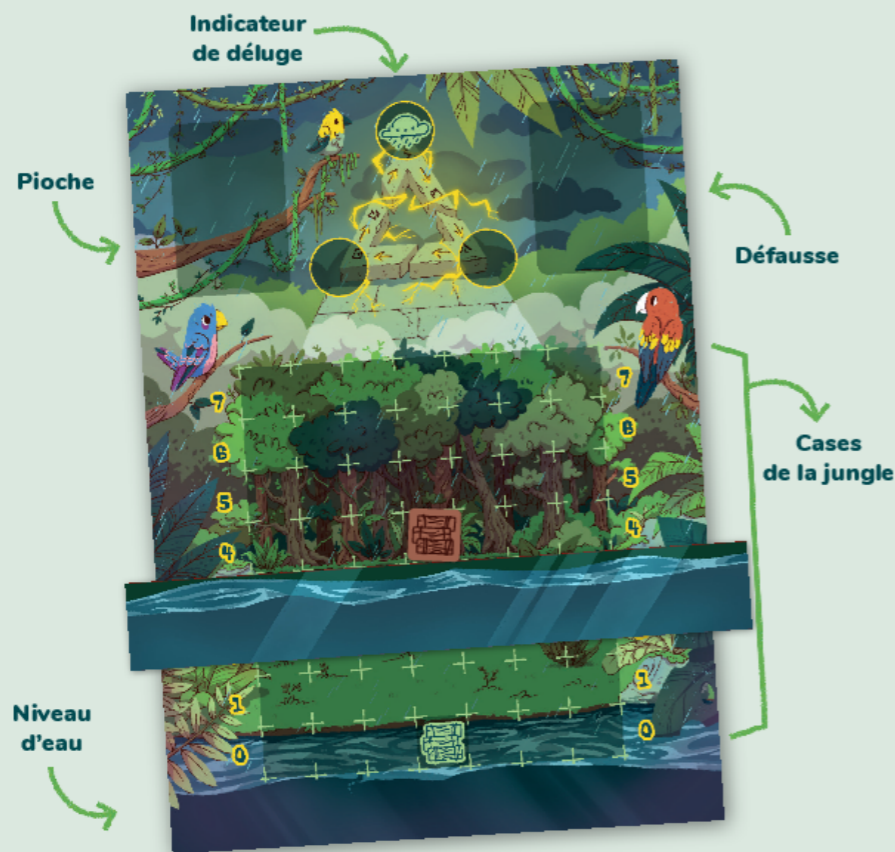
Elle représente la surface de jeu sur laquelle les animaux s'affrontent pour accéder au radeau avant que tout soit inondé.

Dès qu'un animal atteint la case comprenant le jeton Radeau, il est immédiatement transféré sur une case libre (au choix) du radeau.

Indicateur de déluge

Il indique si un déluge va se produire lors du tour.

Si le jeton Déluge atteint la case Nuage, le niveau d'eau augmente. Monte respectivement la réglette et le jeton Radeau d'une ligne. Transfère tous les jetons Animal situés sous le niveau d'eau dans la zone Flots du plateau Océan.



Réglette de niveau d'eau

Elle indique la montée des eaux et s'élève au fil de la partie. Lorsqu'elle atteint la ligne 7, la partie prend fin. Le jeton Radeau est toujours situé sur la ligne juste au-dessus de la réglette.

Exemple : un déluge se produit lors du tour de Lucie. Elle déplace la réglette de niveau d'eau jusqu'à recouvrir la ligne 3 et place le jeton Radeau sur la ligne 4, en le laissant dans la même colonne.

PLATEAU OCÉAN

Il est divisé en plusieurs zones : le radeau et les flots. Le calque est positionné sur le radeau.

Radeau

Il représente l'embarcation sur laquelle les animaux peuvent se mettre en sécurité.

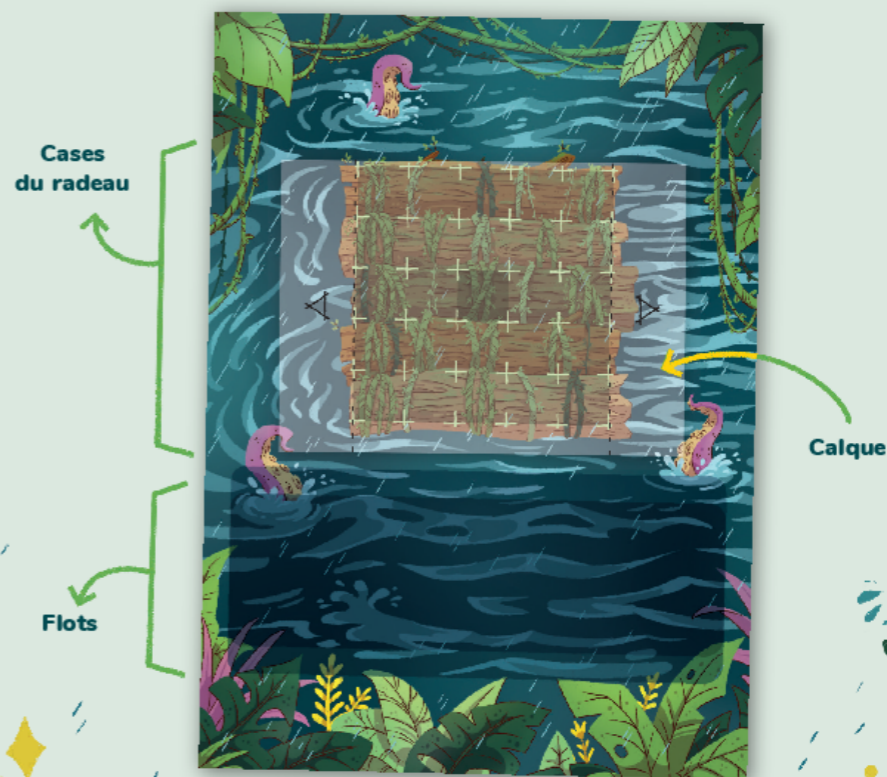
L'espace central est le plus sûr et prévaut en cas d'égalité.

Calque

Il est posé sur le radeau et est déplacé de gauche à droite. En fin de partie, il reste en position pour le décompte des points.

Flots

Ils rassemblent tous les animaux partis à la dérive, qu'ils soient tombés du radeau ou se soient retrouvés sous le niveau d'eau dans la jungle.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À ton tour, tu dois réaliser l'une des deux combinaisons suivantes, en respectant l'ordre indiqué :

A. Jouer deux cartes puis lancer une fois le dé.



B. Jouer une carte puis lancer deux fois le dé.



Le dé présente 3 faces différentes :



Soleil en vue
Le jeton Déluge ne bouge pas.



Retour de la pluie
Le jeton Déluge avance d'une case.



Joker
Le jeton Déluge avance d'une case ou non, au choix.

Exemple : Lucie obtient la face Joker. Elle décide d'avancer le jeton Déluge d'une case. Le déluge est proche.



TYPES DE CARTES

Le jeu comprend 8 types de cartes différents, présents en plusieurs exemplaires. Chaque carte est associée à une action.



Déplacement :
Peut se jouer sur le plateau Jungle ou Océan. Décale un de tes jetons Animal d'une case horizontalement, verticalement ou diagonalement. La case d'arrivée doit être libre ou contenir le jeton Radeau.



Tsunami :
Bouge le calque, de façon à déplacer tous les animaux d'une case vers la droite ou la gauche. Les jetons Animal qui sortent du radeau (qui ne sont plus sur une case) sont transférés dans la zone Flots.

Manœuvre :
Déplace le jeton Radeau d'une case horizontalement (droite ou gauche), en restant sur la ligne au-dessus du niveau d'eau. S'il atteint une case contenant un jeton Animal, transfèrez celui-ci sur une case libre du radeau (plateau Océan).



Revirement :
Se joue pendant le tour d'un adversaire. Lance le dé. Si tu obtiens Retour de la pluie (le joker ne compte pas), annule l'action que ton adversaire vient de réaliser. Tu ne pourras compléter ta main en piochant qu'à la fin de ton prochain tour.



Exemple : Lucie joue la carte Tsunami et s'apprête à bouger le calque. Plusieurs jetons Animal de José risquent de tomber du radeau. Il décide alors de jouer une carte Revirement. Il lance le dé et obtient le symbole Pluie. Chanceux, il annule l'action de Lucie.

Bousculade :
Peut se jouer sur le plateau Jungle ou Océan. Pousse un jeton Animal rival adjacent à un de tes jetons d'une case horizontalement, verticalement ou diagonalement. La case d'arrivée doit être libre. Ton jeton se déplace aussi.



Tentacules :
Place le jeton Radeau sur n'importe quelle case libre de la Jungle.



Déluge :
Se joue sur le plateau Jungle. Pose cette carte face visible sur la table dès que tu la pioches. Augmente le niveau d'eau. Rassemble le reste des cartes (des joueurs, de la pioche et de la défausse) et mélange-les. Distribues-en 6 à chaque joueur, ajoute la carte Déluge aux cartes restantes et mélange à nouveau pour former la pioche. N'oublie pas de réinitialiser l'indicateur de déluge en le plaçant sur la case Nuage.



Sauvetage : Se joue sur le plateau Océan. Récupère un de tes jetons Animal dans la zone Flots et transfère-le sur une case libre d'un des bords latéraux du radeau.



Attention ! Les cases des bords latéraux sont celles du plateau océan et non du calque.

Attention ! S'il ne reste aucun jeton Animal sur le plateau Jungle (tous étant sur le plateau Océan) mais que l'eau n'a pas encore atteint la ligne 7, défausse les cartes Manœuvre et Tentacules. La partie se poursuit alors.

Une fois ta combinaison réalisée, **pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main**. C'est maintenant le tour de ton voisin de gauche. Donne-lui le jeton Trône.

Fin de la partie

Lorsque la **réglette de niveau d'eau** atteint la **ligne 7**, la partie prend fin. Laisse le calque et l'ensemble des jetons Animal en place pour le décompte des points.

Le vainqueur est le joueur **totalisant le plus de jetons Animal de son espèce sur le calque**. En cas d'égalité, le joueur possédant une majorité de jetons à proximité de l'**espace central** du radeau remporte la partie.

Variantes

MODE PAR ÉQUIPES

(4 ou 6 joueurs)

Le but du jeu est de posséder le plus d'animaux de ton équipe sur le radeau à la fin de la partie. Les règles de base s'appliquent. Seuls un point de la **mise en place** et du **déroulement du tour changent**.

1. Constitue des équipes de 2 ou 3 au choix. Donne à chaque joueur **5 jetons Animal** de l'espèce de son choix puis distribue **3 cartes** à chacun.
2. Chaque équipe joue à tour de rôle. Lorsque c'est ton tour, **joue une carte de ta main puis pioches-en une nouvelle**. Tes coéquipiers font de même. Enfin, **lance le dé et applique son effet**.

Attention ! Même si tu joues en équipes, tu ne peux contrôler que les jetons Animal de ton espèce.

MODE À 2 JOUEURS

Pour des parties à 2 joueurs, suis les règles du mode express.

MODE EXPRESS

Si tu veux profiter d'une partie plus rapide, **ajoute toutes les cartes Déluge dans le jeu après avoir distribué à chaque joueur ses cartes**. Chaque fois qu'un joueur pioche une carte Déluge (express ou pas), l'eau augmente d'un niveau mais on ne réinitialise pas l'indicateur de déluges et on ne mélange pas les cartes jusqu'à ce que la pioche soit vide.

Ce mode de jeu est aussi valide pour le mode par équipe.



Carte de déluge express



Overview

Since you can't control the weather, you have to be ready to act when the next flood begins. Protect your favorite species by moving as many animals as possible onto the raft. That's the only place they will be safe when the water level rises. But be careful, since certain parts of the raft are more dangerous than others.

Will you save your species from extinction?

Goal of the Game

Have the most animals of your species on the Raft at the end of the game.

Contents

- | | |
|---|-------------------------|
| A. 1 Jungle board | F. 1 Raft token |
| B. 1 Ocean board | G. 1 Flood token |
| C. 1 overlay | H. 1 Water Level marker |
| D. 42 Animal tokens (7 of each species) | I. 58 cards |
| E. 1 Throne token | J. 6 player aids |
| | K. 1 die |



Setup

1. Place the Jungle and Ocean boards in the center of the table. Place the overlay on the raft on the Ocean board, as shown:



2. Give each player the Animal tokens of their chosen species.

- For 2 or 3 player games: 7 tokens
- For 4 player games: 5 tokens (6 players, see Variants, p. 25).



3. Place the Animal tokens on the spaces on the Jungle board (rows 1 to 7). A single row or column can only have 2 copies of the same species. Each space can only have 1 animal.

Use the **game generator** to create random setups according to the number of players (see QR code).



4. Place the Water Level marker (A), Flood token (B), and Raft token (C) on their starting positions.

5. Remove the Flood cards before shuffling the rest of the cards. Deal 6 to each player. Then add the basic Flood card to the remaining cards and shuffle them again to make the deck. Only use the 2 Express Flood cards for the Express Mode (see p. 25).

6. Give the Throne token to the player who does the best animal impression. Give it to the new active player each turn.

JUNGLE BOARD

The Jungle board is divided into different zones: **Jungle spaces**, **Flood Meter**, and spaces for the **deck and discard**. Place the **Water Level marker** on this board.

Jungle spaces

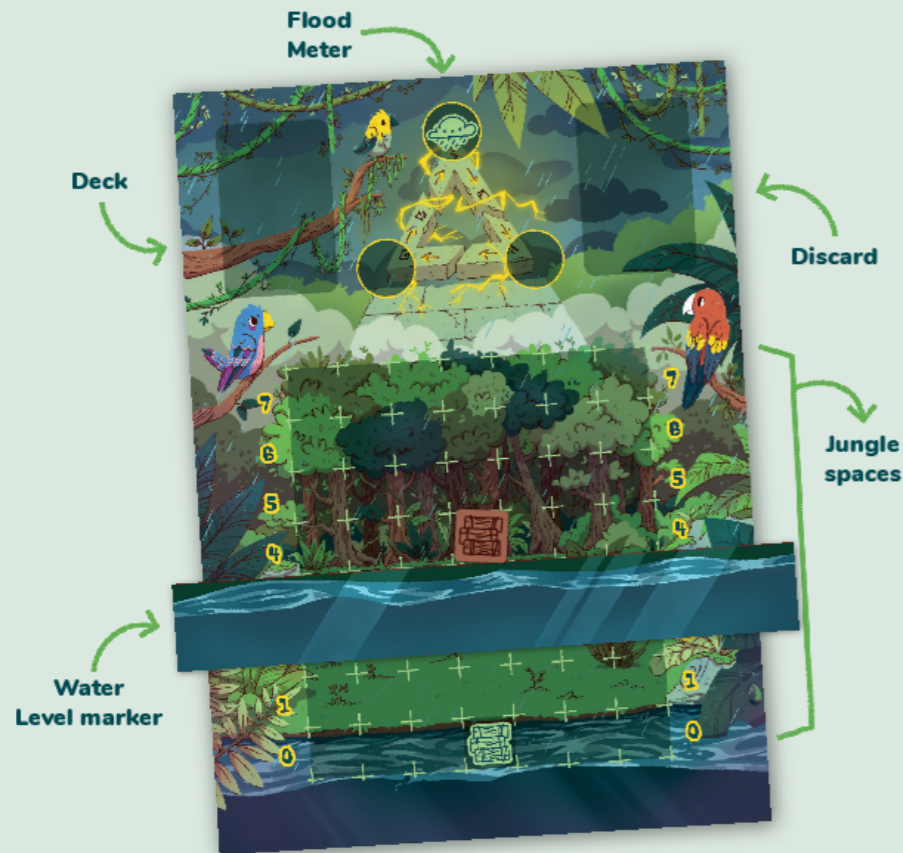
These represent the play area where animals will struggle to reach the raft before everything is flooded.

As soon as an animal reaches the space with the Raft token, **immediately move them to any unoccupied space on the Raft**.

Flood Meter

This shows whether a flood will happen on the next turn.

If the Flood token reaches the Storm Cloud space, the water level rises. Move the Water Level marker and Raft token up by one row respectively. Move any Animal tokens below the new water level to the Flood zone on the Ocean board.



Water Level marker

This shows the current water level and will rise throughout the game. When it reaches row 7, the game ends. The Raft token is always placed on the row just above the Water Level marker.

A flood happens on Lucy's turn. She moves the water level marker up to row 3 and moves the Raft token up to row 4, leaving it in the same column.

OCEAN BOARD

The Ocean board is divided into different zones: **Raft spaces** and the **Flood zone**. Place the overlay on the raft.

Raft spaces

These represent the play area where animals are safe.

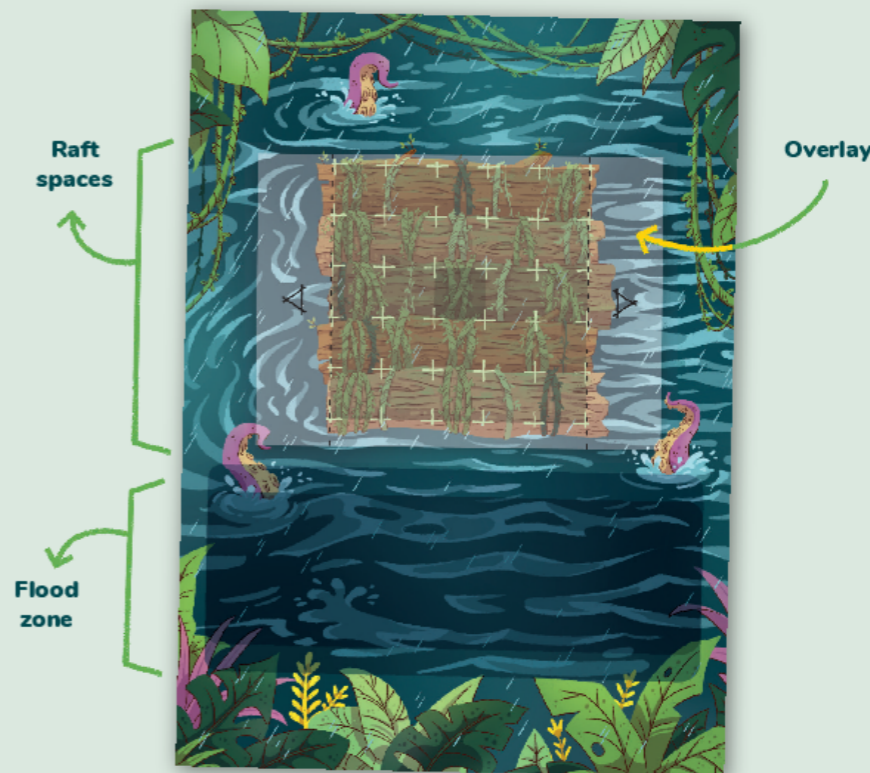
The middle space is the most secure and breaks ties.

Overlay

Place this on the Raft, and move it from left to right. At the end of the game, leave it in place for final scoring.

Flood zone

This collects all animals caught in the currents, whether they have fallen off the Raft or ended up below the water level in the jungle.



Gameplay Overview

Players take turns one at a time, going clockwise.

TURN OVERVIEW

On your turn, you must choose one of the following options and resolve the effects in the order shown:

A. Play two cards, then roll the die once.



B. Play one card, then roll the die twice.



The die has 3 different faces:



Sunshine
Do not move the Flood token



Storm Cloud
Move the Flood token 1 space.



Joker
Choose whether to move the Flood token 1 space or not.

Lucy rolls the Joker. She decides to move the Flood token 1 space. The Flood is almost here!



CARD TYPES

There are 8 different types of cards in the game, each with multiple copies. Each card is tied to an action.



Move:
Play on the Jungle or Ocean board. Move 1 of your Animal tokens 1 space horizontally, vertically, or diagonally. The new space must either be unoccupied or have the Raft token.



Tsunami:
Move the overlay so all animals move 1 space to the left or right. Move Animal tokens that fall off the Raft (that are no longer on a space) to the Flood zone.

Maneuver:
Move the Raft token 1 space horizontally (left or right), staying on the same row above the Water Level marker. If the new space has an Animal token, move the animal to an unoccupied space on the Raft (Ocean board).



Undo:
Play on another player's turn. Roll the die. If you roll the Storm Cloud (the Joker doesn't count), cancel the action the other player just took. Do not refill your hand until the end of your next turn.



Lucy plays the Tsunami card and starts to move the overlay. Several of Jose's Animal tokens could fall off the Raft, so he decides to play an Undo card. He rolls the die and gets the Storm Cloud face. Luckily, he cancels Lucy's action and saves his animals.

Stampede:
Play on the Jungle or Ocean board. Push another player's Animal token that is adjacent to 1 of your Animal tokens 1 space horizontally, vertically, or diagonally. The new space must be unoccupied. Then move your token 1 space in the same direction.



Tentacles:
Place the Raft token on any unoccupied Jungle space.



Flood:
Play on the Jungle board. Place this card face up on the table as soon as you draw it. Move the Water Level marker up 1 row. Gather all the other cards (in players' hands, deck, and discard) and shuffle them. Deal 6 cards to each player, then add the Flood card to the remaining cards and shuffle them again to make a new deck. Finally, reset the Flood Meter by placing it on the Storm Cloud space.



Rescue:
Play on the Ocean board. Move 1 of your Animal tokens from the Flood zone to an occupied space on the edge of the Raft.



Important! The spaces that can be occupied when using the Rescue card depend on the board inside the raft, not the transparent board.

Important! If there are no more Animal tokens on the Jungle board (since they are all on the ocean board), but the water level marker hasn't reached row 7 yet, return all Maneuver and Tentacle cards to the box. The game continues as normal.

Once you finish your turn, **refill your hand to 6 cards**. Then give the player to your left the Throne token. It is now their turn.

End of the Game

When the **Water Level marker reaches row 7**, the game ends. Leave the overlay and Animal tokens in place for final scoring.

The winner is whoever has the **most Animal tokens of their species on the overlay**. In case of tie, the player with the most tokens near the **middle Raft space** wins the game.

Variants

TEAM MODE

(4 or 6 players)

The goal of the game is to have the most of your team's animals on the Raft at the end of the game. Play with the normal rules. Only one rule during both **setup and turn overview changes**.

1. Form teams of 2 or 3 players. Give each player **5 Animal tokens** of their chosen species, then deal **3 cards** to each player.
2. Each team plays in order, with all of the players on one team taking a turn, followed by the next team. On your turn, **play a card from your hand**, then **draw a new card**. Your teammates do the same thing on their turn. Finally, **roll the die and apply its effect**.

Important! Even though you're on a team, you can only control Animal tokens of your chosen species.

2-PLAYER MODE

For games with 2 players, play with the Express Mode rules.

EXPRESS MODE

If you want to enjoy a faster game, **add all 3 Flood cards to the deck after dealing cards to each player**. Each time a player draws a Flood card (express or basic), raise the Water Level marker by 1 row. However, do not reset the Flood Meter and do not reshuffle cards until the deck is empty.

You can also use this mode with the Team Mode.



Express Flood card





zacatrus!

zacatrus.es - zacatrus.fr