

Objectif

- Marquer le plus de points (en capturant les proies des plus fortes valeurs)

Mise en place

1. Distribuer un set de carte (une couleur) par joueur
2. 4 proies de départ (noir et blanc) au centre
3. 4 aides de jeu (éléphant, chien, chat, souris) au centre

Déroulement d'un tour

1. Tous les joueurs jouent simultanément 1 carte
 - Résultat général
 - L'éléphant le plus fort remporte l'aide chien
 - Le chien le plus fort remporte l'aide chat
 - Le chat le plus fort remporte l'aide souris
 - La souris la plus forte remporte l'aide éléphant
 - En cas d'égalité : c'est l'animal de valeur suivante qui remporte l'aide
2. Chaque joueur ayant une aide remporte **tous** les animaux associés (y compris les cartes jouées à l'instant)

Fin de tour

1. Chaque joueur place ses gains en pile face cachée
2. On laisse les animaux non remportés au centre (pour le prochain tour)
3. On replace les aides au centre

Fin de partie**Condition**

- Lorsqu'il n'y a plus de cartes à jouer

Décompte

- Vainqueur = celui qui a le + de points cumulés sur les cartes

