

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Grand safari

Une aventure palpitante à la rencontre des animaux sauvages

Contenu :

plan de jeu
72 cartes d'animaux
120 flèches d'itinéraires en 3 couleurs
65 bons de voyage
36 cartes « événements »
3 pions d'arrêt
1 livret d'information sur 72 animaux
Jeu Ravensburger© no. 01 086 8
Auteurs : Wolfgang et Ursula Kramer
Design : Gerhard Schmid
Pour 2 à 6 joueurs
de 10 à 99 ans

But du jeu

Apprendre à connaître les conditions de vie des animaux en découvrant leurs habitats. Chaque participant joue en quelque sorte un rôle d'explorateur engagé sur la trace d'un certain nombre d'animaux sauvages au cours de **trois expéditions**, menées simultanément, et auxquelles il pourra participer en même temps.

Le gagnant sera celui qui parviendra à infléchir le plus adroitement possible le cours du trajet déterminé par ses missions de recherche et à rassembler ainsi le plus grand nombre de cartes d'animaux.

Préparation

Poser les flèches d'itinéraire, les cartes « événements » et les pions d'arrêt à côté du plan

Gestion des bons de voyage par le meneur de jeu

2 ou 3 joueurs = 12 cartes d'animaux

4 à 6 joueurs = 8 cartes d'animaux

10 bons de voyage par joueur

Poser le plan de jeu au milieu de la table. Trier les flèches d'itinéraire par couleur et les disposer de façon à ce que chaque joueur puisse se servir facilement. Mélanger les cartes de service et les poser à côté du plan en cachant le texte. Poser également les trois pions d'arrêt à côté du plan.

Le meneur de jeu est tiré au sort Il doit veiller au respect de la règle du jeu et gérer les stocks de bons de voyage et de cartes d'animaux. Mais il peut également participer lui-même au jeu.

Mélanger les cartes d'animaux et les distribuer aux joueurs en cachant la face illustrée :

— **12 cartes d'animaux** à chacun dans le cas de **2 ou 3 joueurs**.

— **8 cartes d'animaux** à chacun dans le cas de **4 à 6 joueurs**.

Le meneur de jeu remet, en plus, **10 bons de voyage** à chacun des joueurs et place **6 cartes d'animaux au bord du plan de jeu** en faisant apparaître la face illustrée.

Placer 6 cartes d'animaux au bord du plan de jeu

Ces 6 cartes représentent autant de **missions publiques de recherche** que chaque joueur pourra exécuter en plus de sa mission normale. Les habitats des 6 animaux concernés doivent **se trouver à trois distances de flèche au moins du point de départ** des expéditions. Ce contrôle revient au meneur de jeu, qui devra au besoin échanger certaines cartes contre d'autres.

Cartes d'animaux = buts à atteindre par les joueurs

Règle du jeu

Les cartes d'animaux distribuées aux joueurs indiquent les buts qu'ils devront atteindre au cours de l'expédition. Il leur est conseillé de les ranger par couleurs, afin de pouvoir s'orienter plus rapidement.

Les couleurs des flèches servent uniquement à différencier entre elles les **trois expéditions qui n'appartiennent à aucun des joueurs**. Ceux-ci pourront, en revanche, participer à chacune des trois expéditions à condition de poser, chaque fois, une flèche d'itinéraire.

Les joueurs détermineront ainsi, de concert, la marche des expéditions, au cours desquelles chacun d'eux choisira les itinéraires susceptibles de lui faire atteindre le plus rapidement possible ses propres destinations.

Départ des expéditions du point de départ

Réglementation des expéditions

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, et le premier joueur est tiré au sort. Les 3 expéditions partent d'un point situé en Europe.

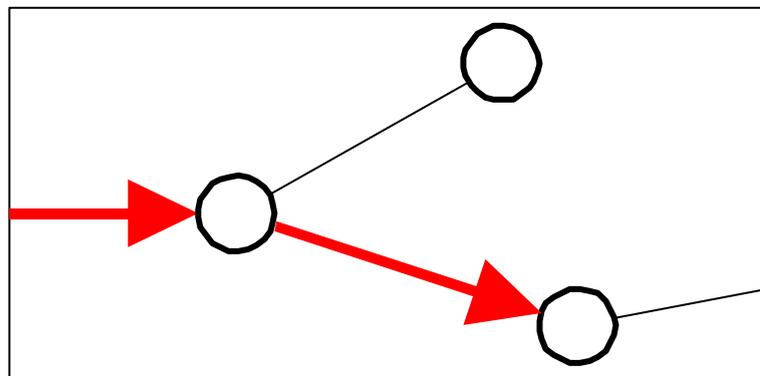
Poser 1 flèche d'itinéraire par tour de jeu

Le premier joueur choisit une flèche de la couleur désirée et la pose au point de départ des expéditions sur l'une des quatre lignes. Il marque ainsi, sur le plan de jeu, le premier itinéraire de la première expédition. La flèche pointe, toujours en avant, vers le point suivant, à savoir l'endroit d'arrivée de l'expédition en question.

Choisir soit de démarrer une nouvelle expédition soit de poursuivre une expédition en cours

C'est ensuite le tour du joueur suivant qui peut choisir soit de se lancer dans une nouvelle expédition, soit de poursuivre l'expédition en cours.

Si le joueur poursuit l'expédition en cours, il doit choisir une flèche de couleur identique et la placer devant la flèche précédente.



Si le joueur décide de se lancer dans une nouvelle expédition, il choisit un itinéraire d'une autre couleur et dépose sa flèche sur l'une des trois lignes encore libres du point de départ.

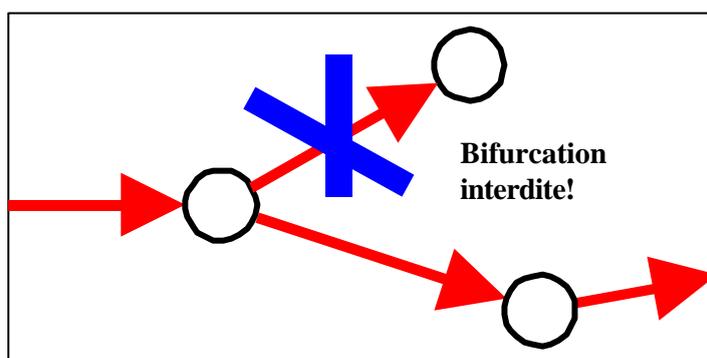
Les trois expéditions partent ainsi d'un seul et même point de départ. Pour autant qu'elles ne soient pas encore parties, les joueurs peuvent toujours choisir de poursuivre une expédition en cours ou d'en commencer une nouvelle. Mais, une fois les trois expéditions lancées, aucune autre expédition ne pourra plus être décidée.

Les joueurs suivent l'un des trois itinéraires en posant une flèche de la couleur correspondante sur le trajet de l'expédition. Chacun d'entre eux est libre de participer à l'expédition de son choix lorsque c'est à son tour de jouer.

Aussi, les joueurs peuvent toujours choisir l'expédition à laquelle ils désirent participer ainsi que la direction à suivre si, à tour de rôle, il leur arrive de changer d'expédition.

La flèche ne peut qu'être déposée à la pointe de la flèche précédente. Chacune des trois expéditions comporte ainsi un seul point de raccord possible, et il est interdit de poursuivre l'expédition en partant d'un quelconque point du parcours déjà fléché.

Toujours poser la flèche au bout libre de la flèche précédente



Entière liberté du choix des itinéraires à l'exception des trajets parallèles

Obligation de jouer

Expéditions non limitées à certains endroits du globe

Utilisation de toutes les flèches d'une même couleur = fin de l'expédition

Le choix des itinéraires est entièrement libre. Seul la pose d'une flèche parallèlement à une autre déjà placée exige l'emploi de bons de voyage (voir « bons de voyages »).

Obligés d'agir, les joueurs doivent poser une flèche toutes les fois qu'ils le peuvent. Mais, ci revanche, ils ne sont pas contraints d'utiliser leur réserve de bons de voyage en vue de poursuivre une expédition parallèlement à une autre ou de déplacer les pions d'arrêt.

Les expéditions ne sont pas limitées à certains endroits du globe. Une expédition lancée, par exemple, en direction du continent africain pourra très bien, ensuite, se diriger vers l'Amérique du Sud en traversant l'océan Atlantique, puis continuer vers l'Inde ou l'Australie, etc.

Une expédition est terminée lorsque toutes les flèches d'une même couleur ont été utilisées. Seules les expéditions présentant encore des flèches disponibles pourront être poursuivies.

Arrivé à destination : lire les informations inscrites sur la carte avant de la poser

Réussite des missions de recherche

C'est en commun que les joueurs décident ainsi de la marche des trois expéditions, au cours desquelles chacun d'eux essaiera de diriger l'itinéraire de façon à ce que l'expédition parvienne aux endroits concernés par les cartes d'animaux en sa possession. Si une expédition atteint l'une de ces destinations, le joueur en question doit immédiatement montrer la carte correspondante. Avant de déposer la carte devant lui en faisant apparaître la face illustrée, il lira à haute voix les informations qui y sont imprimées, à savoir l'effectif actuel de l'animal en cause et les menaces pesant sur lui.

En lisant et en déposant sa carte, le joueur démontre symboliquement la réussite de la mission de recherche qui lui avait été confiée.

Peu importe si la dernière flèche conduisant à ce point a été posée par le joueur même ou par un autre participant.

Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Défense de déposer les cartes ultérieurement

Si un joueur s'aperçoit trop tard qu'il aurait pu utiliser une de ses cartes, à savoir lire les informations inscrites avant de la déposer, il devra, en cas de poursuite de l'expédition au-delà de l'endroit concerné, attendre pour ce faire que l'une des expéditions le conduise à nouveau dans cette région.

Missions publiques de recherche à la disposition de tous les joueurs

Missions publiques de recherche

Les cartes d'animaux, placées au bord du plan de jeu à la vue de tous les participants, représentent des missions de recherche mis à la disposition de tous Les joueurs. Celui qui mène une expédition vers l'aire de répartition de l'un de ces animaux peut s'emparer de la carte en question. comme à l'issue de sa propre mission de recherche, le joueur lit à haute voix les informations données et pose la carte à côté des autres en faisant apparaître la face illustrée. Ainsi réduit d'une carte, le stock des missions publiques de recherche ne sera plus complété.

Signification des points figurant sur le plan de jeu

Le plan de jeu présente cinq sortes de points :

Points d'animaux

Chaque continent possède sa propre couleur de points, laquelle se retrouve également sur les cartes d'animaux, ce qui permet ainsi de retrouver facilement l'aire de répartition de l'animal sur le plan de jeu.

Points « événements » rouges

Le joueur qui pose une flèche indiquant un point rouge doit tirer une carte « événements ».

Les cartes « événements » marquées d'une **étoile** doivent être posées sur la table à la vue de tous les participants. Le joueur peut décider d'exécuter les directives immédiatement ou plus tard, au moment de son choix.

Tirer une carte « événements » ! Exécuter immédiatement ou plus tard les directives des cartes à étoile noire

Agir aussitôt dans les autres cas !

Les cartes « événements » sans étoile exigent une action immédiate et leurs directives doivent être mises en œuvre sur le champ.

Poser une seconde flèche

*Remise de 3 nouveaux bons de voyage au joueur
ou
1 carte d'animal
supplémentaire aux autres participants*

Poursuite de l'expédition de l'autre côté du plan

Remise de 3 bons de voyage au maximum à chaque tour

Avec 1 bon de voyage :
— *introduire un pion d'arrêt*
ou
— *déplacer les pions d'arrêt*
ou
— *échanger une carte d'animal*

Avec 2 bons de voyage :
— *poser une seconde flèche*
ou
— *enlever une flèche*
ou
— *placer une flèche parallèle*

Points verts

Les points verts offrent une seconde chance de jeu. Le joueur atteignant ces points au moyen de sa flèche peut immédiatement poser une seconde flèche, afin de poursuivre l'expédition **de son choix**.

Points bleu

Si une expédition parvient à un point bleu, le joueur a le choix entre deux alternatives :

— exiger du meneur de jeu trois nouveaux bons de voyage
ou

— demander à celui-ci la remise d'une carte d'animal supplémentaire à chacun des autres participants, chargeant ainsi ceux-ci d'une nouvelle mission de recherche.

Points flèches

Parvenu au bord du plan de jeu, à l'un des six points flèches, le joueur pourra poursuivre l'expédition de l'autre côté du plan en veillant à rentrer à la même latitude.

Bons de voyage

Chaque joueur peut, à des fins diverses, échanger ses bons de voyage auprès du meneur de jeu en utilisant au maximum trois bons de voyage à chaque tour. L'échange peut se produire aussi bien avant qu'après le tour de jeu.

Avec un bon de voyage, le joueur peut :

— introduire un pion d'arrêt dans le jeu, ou déplacer un ou plusieurs pions d'arrêt

ou

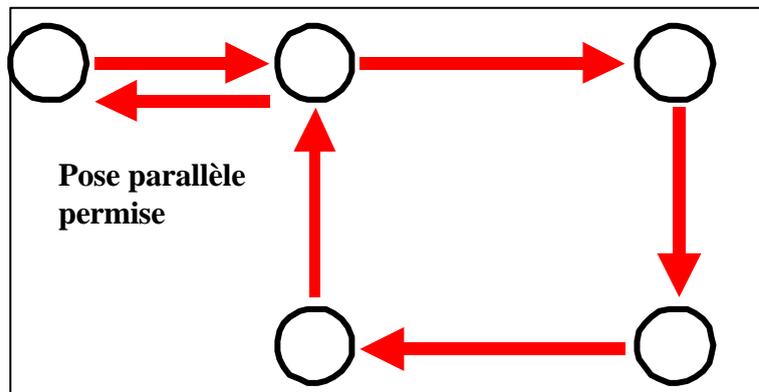
— échanger une carte d'animal contre une autre. Pour cela il prend deux cartes sur la pile, en échange une contre l'une de ses propres cartes, avant de remettre les deux cartes ainsi obtenues sous la pile.

Avec deux bons de voyage, le joueur peut :

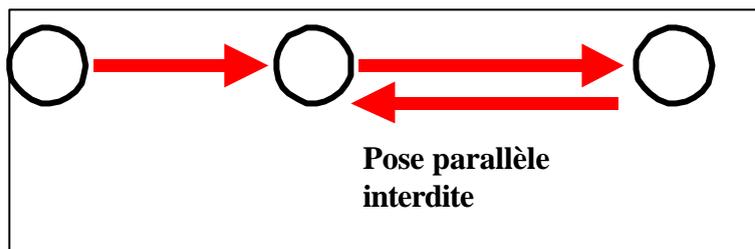
— poser une seconde flèche ou

— enlever une flèche à la fin d'un trajet ou encore

— placer une flèche parallèlement à une autre déjà posée.



L'itinéraire peut se poursuivre dans le même sens ou en sens inverse, dans la même couleur ou dans une autre, mais il est interdit de rebrousser chemin en décrivant un angle de 180°.



Pions d'arrêt

Les blocages d'itinéraire constituent des obstacles imprévisibles à la poursuite des expéditions.

Les pions d'arrêt doivent toujours être posés sur une ligne du plan et non sur un point. Aucune flèche ne pourra être déposée sur un trajet bloqué.

Le trajet ainsi bloqué ne pourra être ouvert à l'expédition que si le pion d'arrêt peut être déplacé à l'aide d'un bon de voyage.

*Blocage d'itinéraire :
déplacer le pion d'arrêt à
l'aide d'un bon de voyage*

Fin du jeu

La partie se termine dès que l'un des joueurs a exécuté toutes ses missions de recherche, c'est-à-dire lorsqu'il a déposé devant lui toutes ses cartes d'animaux.

Le jeu s'achève également, lorsque toutes les flèches ont été posées et qu'aucun des participants ne peut plus continuer à jouer. Le jeu se poursuit aussi longtemps qu'un joueur au moins peut encore continuer l'expédition. Pour poursuivre le jeu, les autres participants doivent attendre le moment où ils disposeront à nouveau des flèches nécessaires.

Le gagnant sera toutefois le joueur qui aura collectionné le plus de points. Chaque mission accomplie rapporte en effet un point.

Les cartes d'animaux encore en possession des joueurs seront déduites du nombre de missions accomplies.

Exemple : l'un des joueurs a déposé toutes ses cartes devant lui. Il a découvert 8 animaux valant 8 points. Un autre joueur possède encore une carte, alors qu'il en a déposé 10 devant lui, 3 d'entre elles provenant des missions publiques de recherche. La carte restante est déduite des 10 autres. Il obtient ainsi 9 points, soit un point de plus que le joueur ayant terminé la partie, et est déclaré vainqueur.

*Fin du jeu — Dès qu'un
joueur a déposé toutes ses
cartes d'animaux ou lorsque
les flèches ont toutes été
posées*

*Gagnant — Celui qui a
obtenu le plus grand nombre
de points. Un point par carte
d'animal et déduction
accomplis*