

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

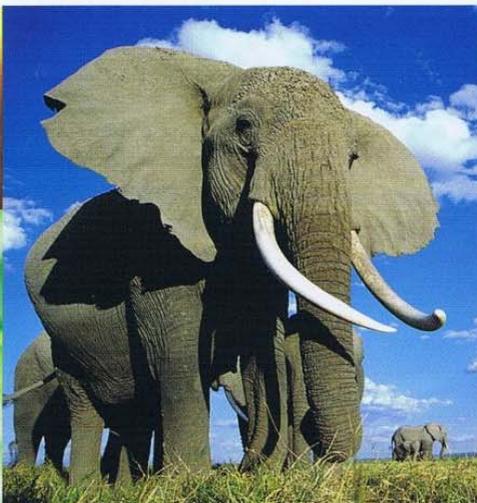
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Photos-Safari.

Le jeu le plus **Sauvage** de la planète !



**Règle du jeu**

1



2



3



## Détail des cartes ?

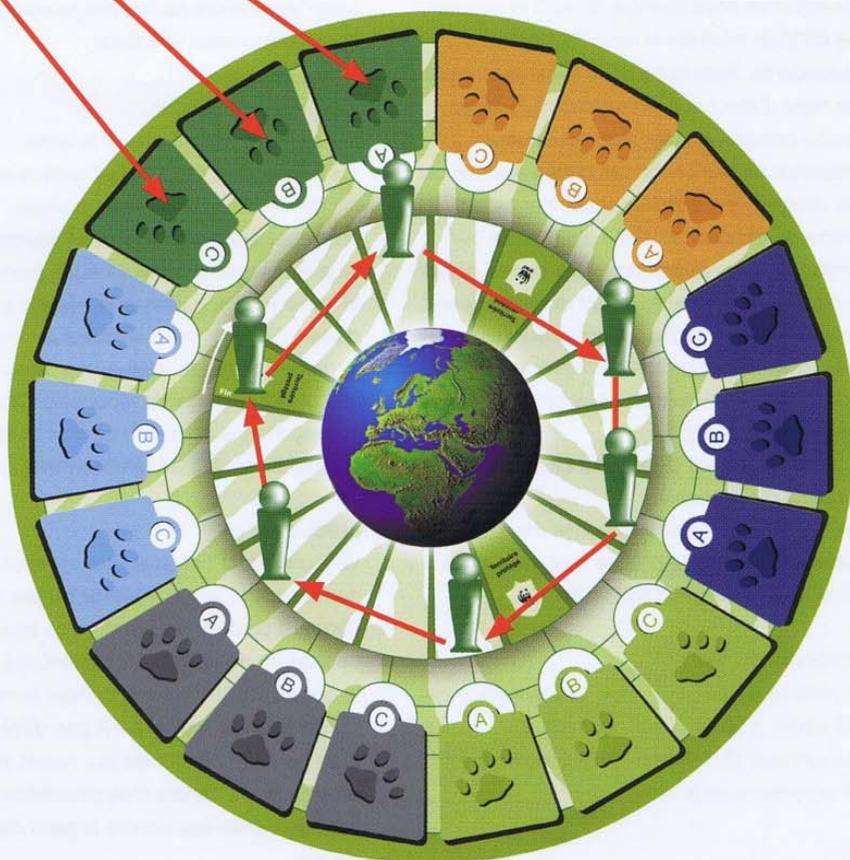
- 1 Cartes d'obstruction :** La pioche se trouve au milieu du plateau de jeu.
- 2 Pion :** Vous permet de vous déplacer dans le jeu.
- 3 Cases de réponse :** Vous y déposez vos cartes de mise sur réponse A, B ou C.
- 4 Cartes de mise :** Avec ces cartes, vous déterminez la valeur de la mise sur une question.
- 5 Les atouts :** Avec ces cartes, vous pouvez faire des actions spéciales. La carte d'atout se pose toujours au-dessus d'une carte de mise jouée.
- 6 Carte photo :** Au verso, vous trouverez une introduction, des questions et des réponses. Souvent, vous y trouvez une brève explication concernant la bonne réponse.
- 7 Indicateur :** Cette carte vous sert de guide pendant le jeu et les tours du jeu. Il est pratique de garder cet indicateur près de vous.

6



7





## Le jeu :

Dans Photo-safari, chaque joueur doit parcourir un tour complet (départ-arrivée) avec son pion. Le joueur qui franchit la ligne d'arrivée en premier, est le gagnant.

Le jeu se joue sur plusieurs tours. A chaque tour de jeu, un nouveau joueur devient « meneur du jeu ». Il lit à haute voix trois questions de la carte photo. On peut choisir entre les questions « enfants » (plus faciles) ou les questions « famille » (plus compliquées). Les autres joueurs répondent en choisissant A, B ou C et déposent une carte de mise sur la case de réponse correspondante. Avec la carte de mise, ils mettent une carte d'atout et éventuellement (pour la version complexe) une carte d'obstruction sur la réponse de leur choix. Les cartes de mise ont une valeur de 1 à 3. Après chaque question, la réponse est donnée. Celui qui n'a pas bien répondu a perdu et doit retirer les cartes jouées du plateau. Les joueurs qui ont donné la bonne réponse, ont le droit de retourner leurs cartes. Ils ont maintenant le droit de déplacer leur pion du même nombre de cases que la valeur de leur carte de mise (1 à 3).

En plus, ils peuvent utiliser leur carte d'atout et leur carte d'obstruction.

Des bonnes réponses, une bonne dose d'obstruction et de la chance vont vous aider à arriver le premier sur la ligne d'arrivée.

### Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 18 cartes de mise
- 18 cartes d'atout
- 6 pions
- 15 cartes d'obstruction
- 100 cartes photo
- 3 indicateurs de jeu

*Attention ! Les règles du jeu pour la version complexe sont imprimées en rouge.*

*Commencez avec le jeu de base (texte en noir)*

### Le gagnant du jeu :

Celui qui, avec son pion, finit un tour complet en premier, est le gagnant.

**Mais attention ! Dans ce cas, les autres ne doivent pas avoir mis leurs atouts.**

*Si deux ou plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée en même temps, le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs précède l'autre d'au moins une case.*

### Préparation du jeu :

Posez le plateau de jeu sur la table.

**Mélangez les cartes d'obstruction et posez-les face visible au milieu du plateau.**

Mélangez les cartes photos et déposez-les face visible sur la table. Chaque joueur choisit la couleur de son pion et le dépose sur la case départ. Ensuite, chaque joueur se met derrière la partie colorée du plateau correspondant à son pion (les cases de réponses). Chaque joueur reçoit trois cartes de mise et trois atouts de sa couleur et doit les tenir en main.

### Debut du jeu :

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche, commence. C'est le **meneur du jeu**. Ceci veut dire qu'il guide le jeu pendant ce tour.

Le meneur du jeu pose les questions et lance le décompte final pour annoncer la mise.

**Le meneur du jeu ne peut pas déplacer son pion pendant un tour de jeu. Aussi, ni les atouts, ni les cartes d'obstruction ne peuvent être utilisées contre le pion du meneur du jeu.**

Le meneur du jeu prend la première carte photo de la pile tout en ne laissant voir que la photo. Maintenant, le premier tour de jeu peut commencer.

## Le tour de jeu :

### A. Poser une question : (fig. 1)

Le meneur du jeu lit à haute voix l'introduction de la carte photo et choisit de poser les questions « enfants » ou les questions « famille ». Il pose la première question et donne les trois réponses possibles : A, B ou C. Les joueurs font leur choix.

### B. La Mise : (fig. 2)

Avant de miser, chaque joueur choisit :

- 1) **Une** carte parmi ses trois **cartes de mise** avec le nombre points choisis. Les valeurs vont de 1 à 3.
- 2) En plus, chaque joueur doit utiliser **un atout**. *(Une fois que les joueurs ont bien compris le jeu, ils peuvent jouer la version complexe. Dans ce cas, les cartes d'obstruction rentrent dans le jeu)*
- 3) **Chaque joueur peut choisir d'utiliser un atout.**

Une fois que tous les joueurs ont bien réfléchi, le meneur du jeu annonce le décompte final en disant : « Trois, deux, un : faites vos choix ! » (fig. 3). Immédiatement après, les joueurs doivent poser leur carte (face cachée) sur leur propre case de réponse A, B ou C. Après avoir fait les mises, il n'est plus possible de changer sa réponse.

## C'est maintenant que le meneur du jeu donne la bonne réponse.

*Placement des cartes (fig. 3 et 4) : Afin d'avoir une bonne vue des effets de la mise, il est important de poser les cartes dans le bon ordre sur la case de réponse. Pour bien faire, la carte d'obstruction doit être au dessus de la pile. En*

*dessous on trouve d'abord l'atout, puis la carte de mise.*

## C. Le meneur du jeu donne la bonne réponse : (fig. 5)

**La bonne réponse est imprimée en gras.**

Eventuellement, le meneur du jeu peut lire l'explication.

### **Bonne réponse :** (fig. 6)

Les joueurs qui ont donné la bonne réponse, retournent leurs cartes. *Ils ont marqué des points selon leurs cartes et vont avoir la possibilité de mettre en œuvre les actions marquées dessus.*

### **Mauvaise réponse :** (fig. 7)

Les joueurs qui n'ont pas bien répondu, retirent leurs cartes du plateau de jeu et les empilent face cachée. Ces joueurs n'ont pas de chance, car ils ne pourront plus mettre en œuvre les actions marquées sur les cartes jouées. *Les autres joueurs ne connaîtront pas la valeur de leur mise.*

## La mise en œuvre des cartes misées se fait toujours dans cet ordre précis :

- 1) **Carte de mise** (déplacer le pion)
- 2) **Atout** (Menace, Joker ou Protection)
- 3) **Carte d'obstruction** (par ordre de numérotation)

### 1. Mise en œuvre des cartes de mise :

Si un joueur a bien répondu, il a le droit de déplacer son pion. On a le droit de déplacer le pion d'autant de cases que la valeur indiquée sur la carte. *Si par exemple le joueur avait utilisé une carte de mise avec une valeur de 3, il pourra déplacer son pion de trois cases.*

### 2. Mise en œuvre des atouts :

Chaque joueur qui a bien répondu, exécute l'action de son atout. Ceci peut être : A) Protection, B) Menace, ou C) Joker.

### A) Protection : (fig. 8a)

Votre pion est protégé et ne peut être menacé par un autre joueur.

Si un autre joueur veut menacer votre pion, montrez alors carte de protection qui se trouve sur votre case de réponse. (fig. 9)

### B) Menace : (fig. 8b + 10)

Cette carte vous permet de retirer un autre pion se trouvant sur la même case que la vôtre. Un pion menacé retourne au territoire protégé le plus proche (case marquée en vert clair). Cette case peut être le territoire protégé du départ/arrivée.

(fig. 11) : Si deux ou plusieurs joueurs se trouvent sur la même case et qu'ils ont utilisé une carte de menace, ils peuvent s'expulser mutuellement de la case. Ceci se fait simultanément. Chaque joueur dit quel pion il veut prendre et l'exécution se fait.

(fig. 12) : Les pions qui se trouvent sur un territoire protégé sont en sécurité et ne peuvent être menacés. Le pion du meneur du jeu est toujours en sécurité et ne peut jamais être menacé.

### C) Joker : (fig. 8c)

Cette carte permet de se moquer des autres joueurs. Vous insinuez vouloir faire certaines choses, mais en réalité vous ne faites rien de tout.

### 3. Exécution des cartes d'obstruction :

(fig. 13) Les cartes d'obstruction sont numérotées. D'abord, il faut exécuter la carte avec le numéro le moins élevé. Il faut commencer avec la carte numéro 1, puis 2, etc. Un pion qui se trouve sur un territoire protégé peut être gêné par une carte d'obstruction. Vous êtes donc sensible aux Cartes d'Obstruction : Catastrophes Naturelles, Reculer, Avancer ou Retour.

Si deux ou plusieurs joueurs ont utilisé la même carte d'obstruction, simultanément, elles seront alors exécutées simultanément. Une carte

d'obstruction utilisée est remise en dessous de la pile. Les cartes d'obstruction, qui se trouvent à côté du plateau de jeu (à cause d'une mauvaise réponse), sont reprises en main à la fin du tour de jeu.

### D. La question suivante :

Une fois toutes les actions des cartes (cartes d'obstruction comprises) exécutées, toutes les cartes qui se trouvent sur les cases de réponse du plateau sont ramassées. Ces cartes sont empilées (face cachée) à côté du plateau. Le meneur du jeu pose alors la question suivante. (fig. 14)

### Le tour de jeu suivant :

#### Reprendre les cartes en main : (fig. 15)

Après avoir posé et répondu aux trois questions, chaque joueur reprend ses trois cartes de mise et ses atouts.

Si un joueur avait placé des cartes d'obstruction à côté du plateau, il les reprend en main.

Ces cartes d'obstruction se trouvaient à côté du plateau, parce qu'elles avaient été utilisées pour une mauvaise réponse.

#### Qui reçoit une carte d'obstruction :

(fig. 16 + 17)

Le meneur du jeu et le joueur qui se trouve avec son pion au dernier rang prennent chacun 1 carte d'obstruction de la pile. Si plusieurs joueurs se trouvent au dernier rang (sur la même case), ils reçoivent tous une carte d'obstruction. S'il n'y a plus assez de cartes d'obstruction, personne n'en obtient. Dans le cas où le meneur du jeu se trouve au dernier rang, il reçoit alors 2 cartes d'obstruction.

#### Qui devient le nouveau meneur du jeu :

(fig. 16 + 17) Maintenant c'est au tour d'un autre joueur de devenir meneur du jeu. C'est celui

dont **pion** est en tête.

Attention ! Si c'est le meneur du jeu qui est en tête, c'est celui qui se trouve juste derrière lui qui sera le nouveau meneur. On ne peut donc être meneur de jeu pendant deux tours consécutifs. Si plusieurs joueurs sont en tête, celui qui se trouve dans les sens des aiguilles d'une montre le plus proche du meneur de jeu actuel, sera le nouveau meneur du jeu.

## **Le tour suivant peut maintenant commencer.**

### **Les cartes d'obstruction :** (fig. 13)

#### **1. Avancer**

Avancer votre pion ou celui d'un autre joueur d'une case. En cas d'égalité, cette carte peut faire en sorte que quelqu'un d'autre devienne le nouveau meneur du jeu (et ne pourra donc faire bouger son pion pendant un tour).

#### **2. Reculer**

Faites reculer votre pion ou celui d'un autre joueur d'une case. Vous pouvez donc également faire reculer un joueur d'un territoire protégé !

#### **3. Retour**

Faites reculer 1 joueur du même nombre de cases que la valeur de la carte de mise qu'il a utilisée. Peu importe si le joueur a bien ou mal répondu. Vérifiez la valeur de la carte de mise qu'il avait utilisée et faites reculer le pion du même nombre de cases. Il est possible de passer sur un territoire protégé.

#### **4. Catastrophe naturelle**

Choisissez une case et chassez-y tous les pions qui s'y trouvent. Le pion du meneur du jeu ne peut être déplacé. Remettez les pions dans le territoire protégé le plus proche. Les pions qui se trouvent en territoire protégé peuvent également y être chassés par une catastrophe naturelle. Ils seront renvoyés dans le territoire

protégé précédent.

### **5. Carte de pillage**

Prenez une carte d'obstruction des mains d'un autre joueur et gardez cette carte. Il est astucieux d'utiliser cette carte quand vous présumez qu'un autre joueur veut utiliser une carte d'obstruction contre vous.

### **Règle du jeu pour deux joueurs :**

Si on joue le jeu avec deux joueurs, le pion du meneur du jeu peut être menacé. Aussi, le pion du meneur du jeu n'est pas protégé contre les cartes d'obstruction. Vous êtes meneur du jeu à tour de rôle. Le meneur du jeu pose 3 questions de la carte photo.

### **La fin du jeu :**

(fig. 18) Celui qui a fait le tour du début jusqu'à l'arrivée en premier est le gagnant.

Mais.....à condition qu'il ne soit pas menacé par un atout d'un autre joueur ! Sinon, le jeu continue.

(fig. 19 + 20)

Il ne doit pas non plus être gêné par une carte d'obstruction utilisée par les autres joueurs. Sinon, son pion recule, repassant éventuellement la ligne d'arrivée (territoire protégé). Après, le jeu continue normalement.

(fig. 21)

Si deux ou plusieurs joueurs passent la ligne d'arrivée en même temps, le jeu continue jusqu'au moment où un joueur précède les autres d'au minimum une case. Jusqu'à ce moment, tous les joueurs peuvent encore emporter le jeu.

**Nous vous souhaitons  
beaucoup de plaisir !**

**(Figure 1)**

1. Le meneur de jeu lit l'introduction à haute voix.
2. Ensuite, il choisit de poser une question de la colonne de gauche ou de droite.

**(Figure 2)**

Choisissez une carte de mise, puis une carte d'atout.

**(Figure 3)**

Après l'annonce du décompte final par le meneur de jeu, vous choisissez une réponse en déposant vos cartes sur le A, B ou C de votre couleur. Faites attention à poser les cartes cachées et dans le bon ordre.

**(Figure 4)**

Choisissez une carte de mise, une carte d'atout et éventuellement une carte d'obstruction à jouer. Ceci est le bon ordre si vous avez encore ces cartes en main.

**(Figure 5)**

La bonne réponse à la question est imprimée en gras.

**(Figure 6)**

Après avoir bien répondu à une question, vous retournez vos cartes et vous les laissez sur la case de réponse.

**(Figure 7)**

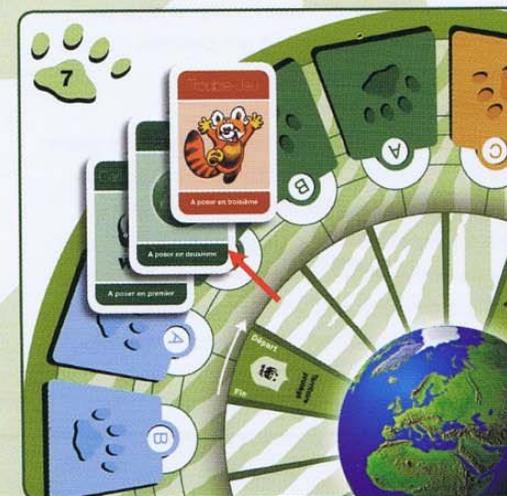
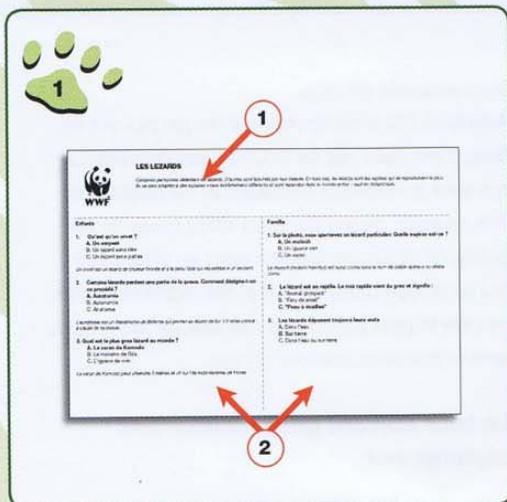
Après une mauvaise réponse, retirez les cartes du plateau de jeu. Vous les laissez empilées, face cachée.

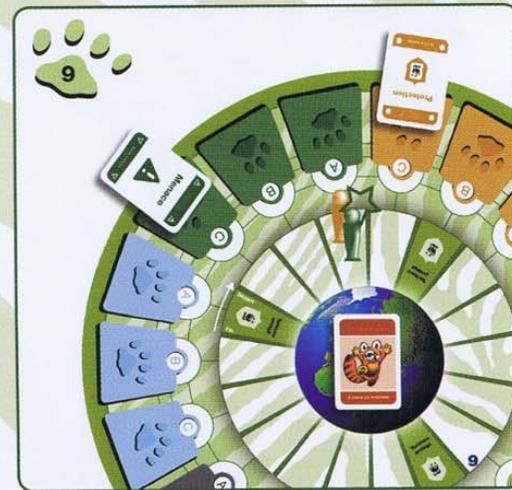
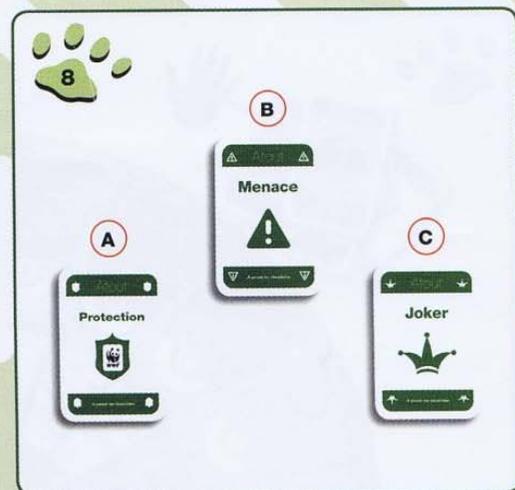
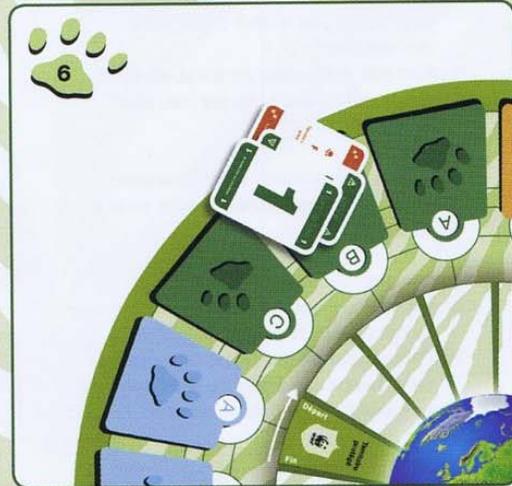
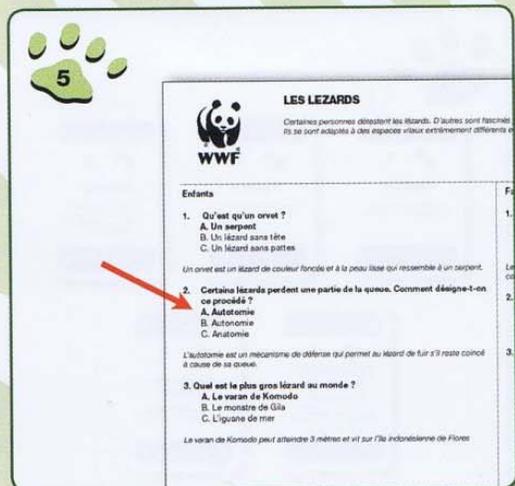
**(Figure 8)**

Les trois différentes cartes d'atout.

**(Figure 9)**

Vert forcé a joué une carte de menace et veut battre orange. Orange a joué une carte de protection et ne peut donc être battu.





(Figure 10)

Vert foncé a joué une carte de menace et a le droit de retirer 1 pion qui se trouve sur la même case que son propre pion. Vert foncé choisit de retirer le pion orange. Le pion orange retourne vers le territoire protégé le plus proche.

(Figure 11)

Vert foncé et orange ont chacun joué une carte de menace et ont le droit de retirer 1 pion de la case sur laquelle ils se trouvent eux-mêmes. Ils choisissent de s'expulser mutuellement. Les deux pions retournent vers le territoire protégé le plus proche.

(Figure 12)

1. Orange se trouve sur un territoire protégé et n'a donc pas le droit d'être battu par vert foncé.
2. Vert clair est meneur de jeu et n'a donc pas le droit d'être battu par bleu clair.

(Figure 13)

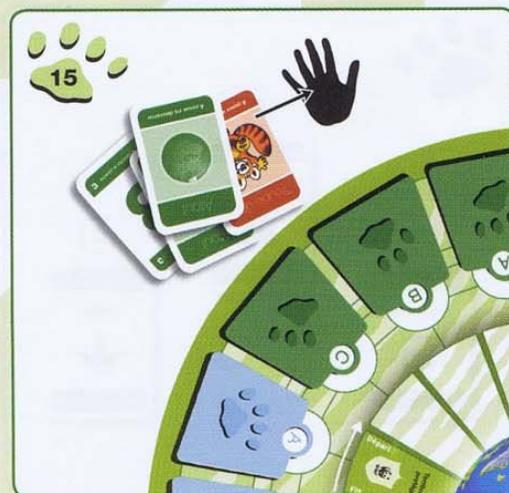
Les cartes d'obstruction sont numérotées et sont jouées dans l'ordre croissant de leur numéro.

(Figure 14)

1. Les cartes d'obstruction jouées retournent en dessous de la pioche.
2. Chacun dépose ses cartes face cachée dans une pioche à côté du plateau de jeu.
3. Le meneur de jeu pose la question suivante.

(Figure 15)

Prenez à chaque nouveau tour de jeu les cartes d'obstruction (que vous n'avez pas jouées) en main.





**(Figure 16)**

1. Orange est en tête et devient le nouveau meneur du jeu.
2. Bleu foncé et vert foncé sont les derniers et reçoivent donc chacun une carte d'obstruction.
3. Bleu foncé était meneur du jeu et reçoit pour cette raison une carte d'obstruction.

**(Figure 17)**

Bleu foncé était meneur du jeu et est en tête. Mais il ne peut pas redevenir meneur du jeu. C'est vert foncé qui sera meneur du jeu. Vert foncé et orange sont deuxièmes, mais vert foncé se rapproche le plus de bleu foncé quand on regarde dans le sens des aiguilles d'une montre.



**(Figure 18)**

**BLEU FONCE EST LE GAGNANT !**

1. La carte d'obstruction de bleu clair n'est pas valide, car bleu clair n'a pas répondu.
2. Vert foncé et bleu foncé se trouvent tous les deux sur la ligne d'arrivée.
3. La carte d'atout de vert foncé (menace) ne compte pas, car bleu foncé se trouve en territoire protégé.
4. Bleu foncé utilise sa carte d'obstruction contre vert foncé et fait reculer vert foncé d'une case.
5. Bleu foncé est le seul et le premier à avoir franchi la ligne d'arrivée et est donc le gagnant.

**(Figure 19)**

1. On ne peut utiliser une carte d'obstruction contre orange, car orange est meneur du jeu.
2. Vert foncé fait reculer bleu foncé d'une case avec la carte « reculer » (obstruction).
3. Bleu foncé fait reculer vert foncé avec sa carte d'obstruction « reculer » d'autant de cases que la valeur de la carte de mise de vert foncé, à savoir 3 cases.
4. Bleu clair utilise la carte d'obstruction « catastrophe naturelle » contre bleu foncé.



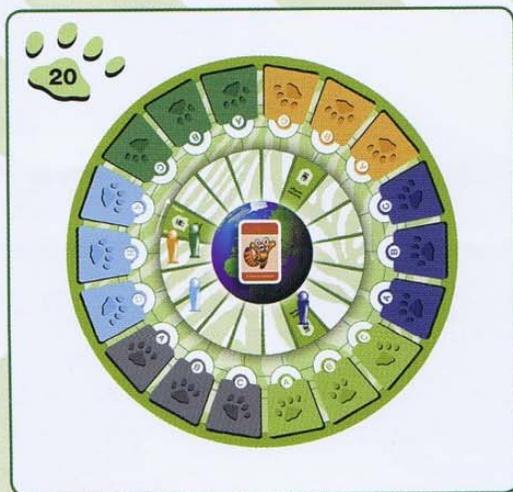
**(Figure 20)**

Voici la situation après figure 19.

**(Figure 21)**

Le jeu continue. Il n'y a pas encore de gagnant. Tous les joueurs peuvent encore gagner.





Photos complètes « Cards des jeu »



## Le WWF

Le WWF s'engage pour un avenir dans lequel l'homme vit en harmonie avec la nature.

Dans l'intérêt de la nature et dans l'intérêt de l'homme qui a besoin de la nature, nous protégeons les richesses de la terre. Notre but est de protéger et si possible de rétablir les territoires de vie les plus importants. Notre but est également de faire prendre conscience à la société qu'elle peut participer activement à notre organisation en tant que consommateur conscient et/ou en devenant donateur.

Avec sa façon de faire, le WWF ne signale pas uniquement les problèmes, mais propose également des solutions. Nous travaillons sur une base de connaissances d'un point de vue constructif. Le WWF choisit le dialogue au lieu de la confrontation, nous croyons en la coopération avec les gouvernements, les sociétés, les organisations et la population locale.

Pour de plus amples information sur le WWF, consultez [www.wwf.fr](http://www.wwf.fr)





[www.identitygames.com](http://www.identitygames.com)

*Identity Games International BV,  
Wijnhaven 3e, 3011 WG, Rotterdam  
Pays-Bas*

*Auteur du jeu : Arthur Tebbe, Identity Games  
Design : Identity Design, [www.identitydesign.nl](http://www.identitydesign.nl)*

*Photographie : WWF Canon Photolibrary, Corel Corporation, Digital Vision (Jeremy Woodhouse,  
Karl Ammann, Stephen Frink), Foto Natura, Benelux Press, Frans Lanting,  
Jeroen Hogenboom, Gary Lewis, Brandon Cole, Dave Fleetham, Paul van Gaalen,  
Klaas Wiersma en Joost Hogenboom.*

*Dessins Hupie : Ronald Sino*

*Rédaction : WWF*

*Joep Zwaan (Identity Games)*

*Coordination : Carine Fabisch, Joost Hogenboom (Wereld Natuur Fonds)*

*Christel Philipsen-van der Werf (Identity Games)*

*Avec nos remerciements à tous ceux qui ont contribué à la conception de ce jeu.*



Attention : Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, en raison des petites pièces.

©2005, Identity Games International BV, Rotterdam. ©2003, WWF. ®WWF Registered Trademark.

Photo-safari est une édition d'Identity Games conçu en coopération avec le WWF.

Aucune partie de cette édition ne peut être reproduite sans accord écrit de l'éditeur.

remarque : Les cartes photos, les questions et les réponses ont été soigneusement sélectionnées.

La rédaction du jeu et son éditeur déclinent toute responsabilité pour d'éventuels dégâts qui pourraient découler de toute faute ou confusion dans cette édition.

