

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



Fauna

Un jeu de Friedemann Friese, publié chez
HUCH

Contenu :

1 plateau

180 sortes d'animaux recto/verso avec 360 animaux

1 boîte à carte

42 cubes de pari dans les 6 couleurs de joueurs

30 cubes noirs de décompte

1 lion / marqueur de premier joueur

1 livret d'accompagnement avec des informations sur tous les animaux en jeu

Mise en place

Le plateau est placé au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 7 cubes de pari de sa couleur. Un de ces cubes est placé sur la case 1 de la piste des scores. Les cubes de décompte noirs sont placés à disposition à côté du plateau.

On remplit la boîte à carte par des cartes d'animaux. Il est recommandé de remplir entièrement la boîte, même si une partie de Fauna ne se joue qu'avec environ 10 à 15 animaux.

Le joueur avec l'animal domestique le plus exotique est le premier joueur du premier tour et reçoit le lion noir et la boîte à carte.

Les Cartes d'Animaux

Au début de la partie les joueurs choisissent s'ils préfèrent jouer avec les animaux faciles (cartes au bord vert) ou avec les animaux exotiques (bord noir). On peut bien sûr mélanger les deux. La boîte à carte est ensuite remplie.

La moitié supérieure présente des informations aux joueurs :

- Catégorie d'animal
- Nom / nom scientifique de l'animal
- Dessin de l'animal
- Nombre de localisation dans lequel l'animal se trouve
- Éléments sur lesquelles les joueurs pourront parier :
 - Poids (Gewicht)
 - Taille / longueur (Länge) : le corps, sans la queue
 - La taille / longueur avec la queue (Gesamtlänge)
 - Hauteur (höhe)
 - Longueur de la queue (Schwanzlänge)

Ces informations sont visibles quand la carte se trouve dans la boîte.

La partie inférieure présente les éléments à trouver :

- Régions (Gebiete), les lieux dans lesquels l'animal se trouve
- Une carte mondiale pour trouver la localisation plus rapidement
- Moyennes des différentes mesures

La partie inférieure reste cachée pendant la pose des cubes de pari. On la rend visible au décompte, quand la carte est sortie de la boîte.

But du jeu

A chaque tour, les joueurs essaient de déterminer l'habitat et les mesures d'un animal. Chacun son tour, on place des cubes soit sur la carte mondiale soit sur les échelles de mesure. A la fin d'un tour on procède au décompte, des points seront attribués aux réponses correctes. Les cubes des réponses erronées seront écartés. Le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin a gagné.

Le jeu

Le jeu se joue sur plusieurs tours. Un tour est joué ainsi :

- I. **Placement des cubes de pari**
- II. **Décompte**
- III. **Changement du premier joueur et nouveau tour**

I. Placement des cubes de pari

Tous les joueurs regardent la partie supérieure visible de la carte dans la boîte. On peut se passer la boîte, mais on n'a pas le droit de sortir la carte pour voir la partie inférieure de la carte.

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chacun DOIT poser un de ses cubes de pari sur le plateau, et ceci soit sur une région ou sur une partie d'échelle.

Placement dans une région

On peut placer un de ses propres cubes sur un continent ou en mer, pour autant qu'un cube ne s'y trouve pas déjà, de sa couleur ou d'un autre joueur. La région doit donc être encore vide.

Les régions de mer sont délimitées par des cadres autour des noms.

Attention : les mers comptent également les îles dans lesquelles elles se trouvent (ex. les Caraïbes, page 4 des règles)

Placement sur une échelle

On peut placer un de ses propres cubes sur une des trois échelles (poids, taille, longueur de queue, cf. les dessins à gauche), pour autant qu'un cube ne se trouve pas déjà sur la

partie d'échelle, de sa couleur ou d'un autre joueur. La partie d'échelle doit donc être encore vide.

Attention : toutes les échelles ne sont pas toujours prises en compte pour tous les animaux, regardez bien les informations demandées sur la partie visible de la carte.

Une fois que chaque joueur a posé un cube, on revient au premier joueur, et on peut ensuite soit poser un nouveau cube, soit passer.

Passer

Une fois qu'un joueur veut (ou doit passer parce qu'il n'a plus de cubes), on ne peut plus poser de cubes à ce tour.

Une fois que tous les joueurs ont passé, on procède au décompte du tour.

II. Décompte

On sort la carte de sa boîte. D'abord au procède au décompte des régions, puis à ceux des échelles de mesures.

Décompte des régions

Pour s'aider au décompte, on peut utiliser les cubes noirs de décompte en les plaçant aux

régions correspondantes. On place un cube sur le plateau sur chaque région montrée sur la carte pour montrer la réponse correcte. Une fois le décompte effectué, on enlève les cubes noirs du plateau.

Les joueurs reçoivent des points pour chacun de leurs cubes placés dans une région correcte. Si un animal est présent dans 16 ou moins de régions, les cubes voisins des régions correctes reçoivent également des points. On avance alors aussitôt les cubes sur la piste des scores du nombre de points correspondants. Voici les points attribués (présentés au coin inférieur droit du plateau)

Décompte

Région

Nombre	Réponse correcte	Voisin
1	12 points	8 points
2	10	5
3-4	8	4
5-8	6	2
9-16	4	1
17 +	3	-

Poids / longueurs

Réponse correcte	Voisin
7 points	3 pts

Les points attribués dépendent du nombre de régions dans lesquelles l'animal se trouve.

Exemple : un animal se trouve dans 7 régions, chaque joueur qui a trouvé une réponse correcte reçoit 6 points, pour chaque cube voisin de la bonne réponse 2pts.

Régions voisines :

Deux régions sont voisines si elles partagent soit des lignes blanches soit si elles sont adjacentes par la mer ou la terre (cf. page 6)

Une fois le décompte des régions effectué, on procède au décompte des mesures.

Décompte des échelles de mesures

Les joueurs reçoivent des points pour chacun de leurs cubes placés correctement sur les parties d'échelles. Les points sont attribués pour les réponses correctes mais également pour les réponses voisines (à raison de 7-3).

Réponses erronées

Les cubes placés sur des réponses correctes, ou au moins voisines, reviennent dans la réserve de cubes de son propriétaire. Les cubes placés sur des réponses erronées partent dans la réserve commune à côté du plateau. Ces cubes sont plus tard à nouveau à disposition des joueurs.

III. Changement du premier joueur et nouveau tour

Si après le décompte aucun joueur ne possède les points minimum requis pour la victoire, le lion noir est passé au joueur suivant dans en sens horaire qui devient le premier joueur.

Chaque joueur reçoit, si disponible, un cube de sa couleur de la réserve commune. Ce cube est à nouveau à disposition du joueur.

Si un joueur a alors moins de 3 cubes de pari devant lui, il reçoit de la réserve commune autant de cubes qu'il ait à nouveau 3 cubes à disposition pour le tour suivant.

Fin du jeu

Le jeu finit dès qu'à la fin d'un tour on a dépassé sur la piste des scores :

- **A 2 ou 3 joueurs : 120 points**
- **A 4 ou 5 joueurs : 100 points**
- **A 6 joueurs : 80 points**

Le joueur avec le plus de points à la fin du dernier tour remporte la victoire. En cas d'égalité la victoire est partagée.

Variantes non-officielles proposées par le traducteur :

Etre le premier joueur à pouvoir placer un cube est souvent un grand avantage. Pour équilibrer quelque peu le jeu, on peut donner le lion du premier joueur non pas à son voisin de gauche comme stipulé dans les règles, mais au joueur qui se trouve en dernier sur la piste des scores, et on continue ensuite normalement dans le sens horaire.

Après plusieurs parties, nous nous sommes rendus compte que le décompte des points, et notamment ceux octroyés par voisinage, attribuaient beaucoup de points, et la partie pouvait s'achever après 15-20' avec seulement 3-4 animaux, ce qui laissait un amer sentiment de frustration pour les joueurs qui ne maîtrisaient pas autant que les autres. Afin de remédier à cela, nous avons choisi la solution suivante :

Si un cube est placé correctement, il ne remporte pas en plus des points pour voisinage, seulement des points pour la bonne réponse. Tous les autres cubes voisins rapportent eux des points comme normalement. Le fait d'avoir parié juste est déjà suffisant. C'est particulièrement justifié pour les échelles, puisque les valeurs des mesures sont parfois très étendues et peuvent rapporter beaucoup de points.

Traduction non-officielle : Gus&Co
www.gusandco.ch