

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 ★★☆☆ modulaire 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



Le MONDE SAUVAGE



INFOJEU SCHMIDT

Type: enquête et astuce

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: de 10 à 88 ans

Durée: 30 à 50 minutes

Auteur: Wolfgang Kramer

Tactique ○○●○○ Hasard

L'AFRIQUE, depuis toujours, exerce par sa diversité une véritable fascination.

Mais le danger grandit de voir disparaître de plus en plus d'espèces animales, sous l'influence de la civilisation moderne et de l'exploitation inconséquente de la nature. Les animaux sont pourchassés et tués sans mesure, pour le plaisir ou pour l'argent. On tue les éléphants pour leur ivoire, les rhinocéros pour leur corne, les lions pour en faire des trophées, les crocodiles pour leur peau, les léopards pour leur fourrure et les oiseaux exotiques pour leurs plumes multicolores. Vous rencontrerez, au cours du jeu, la plupart de ces animaux en voie de disparition sur le continent africain. Vous trouverez, à la fin des règles du jeu, une notice sur chacun d'eux.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines en 4 couleurs
- 72 cartes Trace
- 1 bloc d'enquête
- 4 écrans en 4 couleurs
- 4 crayons
- 3 cartes Réponse
- 8 jetons Question
- 1 dé spécial

POINT DE DEPART

Une bande de 12 braconniers est dépitée à Casablanca. Avant qu'on ait pu les appréhender, ils réussissent à disparaître dans les montagnes du Rif et de l'Atlas (région 1 du plateau de jeu). Leurs traces mènent ensuite vers le sud et l'est de l'Afrique.

Vous allez jouer le rôle d'un protecteur des animaux, qui parcourt l'Afrique sur la piste des braconniers pour retrouver leur refuge et essayer de les arrêter.

BUT DU JEU

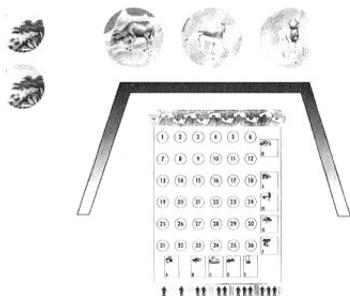
Au cours de la partie, les joueurs déplacent leur figurine des régions 1 à 36 - où ils rencontrent des animaux rares - en ramassant des cartes Trace qui leur indiquent dans quelle direction mènent les traces des 12 braconniers. Chaque joueur reporte les traces sur sa feuille d'enquête. A chaque partie, il n'existe qu'une seule piste qui relie la région 1 à l'un des refuges (régions A à K).



Le but du jeu consiste à découvrir cette piste et le refuge des braconniers qui est au bout. Celui qui le trouve, ou croit l'avoir trouvé, peut y arrêter des braconniers. Le joueur qui arrête le plus de braconniers dans leur véritable refuge gagne la partie.

PREPARATION

◆ Chaque joueur prend 1 figurine et l'écran de la même couleur, 1 crayon, 1 feuille d'enquête et 2 jetons Question.



◆ Il installe l'écran devant lui pour cacher sa feuille d'enquête, et pose ses jetons Question de l'autre côté de l'écran. La face intérieure de l'écran porte le déroulement d'un tour de jeu.

◆ Mélangez bien les cartes Trace. Chaque joueur en prend 3, sans regarder ce qui est au dos (flèche), et les pose l'une à côté de l'autre, image visible, devant l'écran. Les cartes restantes sont réparties en trois piles, image apparente, sur les trois cases rondes bleu clair du plateau de jeu. Les trois piles ne doivent pas être de la même hauteur.



◆ Les 3 cartes Réponse sont placées sur la case rectangulaire bleu clair du plateau.

LE JEU

Avant de commencer, examinons le matériel:

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau présente 36 régions (Animaux numérotés de 1 à 36), dont sont originaires 36 animaux, et 10 refuges (Régions portant les lettres A à K). Les braconniers se cachent dans l'un de ces refuges. Il appartient aux joueurs de trouver lequel au cours de la partie.

LES CARTES TRACE

Il y a deux cartes Trace qui correspondent à chacune des 36 régions: chaque paire représente le même animal. Mais leur dos est différent. Au cours de la partie, si l'une des deux cartes est posée sur le plateau, l'autre sera sortie du jeu. Le dos de la carte Trace

(la flèche) est secret. Il ne doit être vu que par le joueur dont la figurine explore la région sur laquelle se trouve la carte. La flèche indique dans quelle direction la trace conduit à partir de cette région. Deux possibilités: ou bien la trace conduit à droite, c'est à dire vers l'est (flèche rouge), ou bien vers le bas, c'est à dire le sud (flèche bleue).

Exemple: L'une des deux cartes de la même paire peut se trouver sur la région "18". Les deux cartes de la paire représentent la même image, un lion, et portent le numéro 18. Mais les deux dos sont différents et offrent deux possibilités:



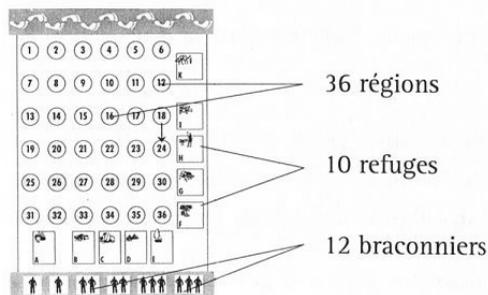
la trace mène de la région "18" à la région "24".



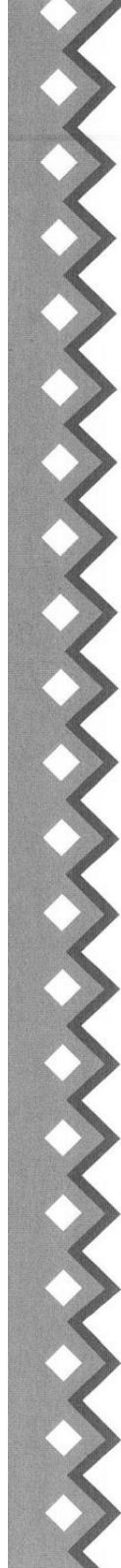
la trace mène de la région "18" au refuge "I".

LA FEUILLE D'ENQUETE

La feuille d'enquête représente les 36 régions (numéros 1 à 36), les 10 refuges (A à K), et, tout en bas, les 12 braconniers répartis en 6 groupes. Vous y porterez toutes les traces que vous découvrirez.



Reprenons l'exemple: le joueur trace un trait ou une flèche de la région 18 à la région 24 sur sa feuille d'enquête pour matérialiser l'indication 18 → 24 de la carte Trace.



Le but de chaque protecteur des animaux consiste à trouver le refuge des braconniers. Il y a une piste, différente à chaque partie, qui mène de la région 1 jusqu'à l'un des refuges A à K. Les braconniers se cachent dans l'un de ces refuges.

Quant à savoir combien de braconniers vous allez arrêter dans leur refuge véritable avant la fin de la partie, tout dépend de votre tactique et du hasard.

ET MAINTENANT, ON Y VA!

On commence tous en même temps. Chaque joueur prend l'une de ses trois cartes Trace et la dépose sur la région correspondante du plateau (l'animal et le numéro doivent être identiques). Puis il pose sa figurine sur cette région. Il complète ensuite ses cartes à trois. C'est seulement maintenant que chaque joueur regarde, sans la montrer, la carte Trace près de laquelle il se tient. Il reporte, en secret, cette trace sur sa feuille d'enquête.

SUR LA PISTE DES BRACONNIERS

Après le tour de départ, on joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus fin limier qui commence. A votre tour de jouer, vous allez effectuer plusieurs opérations l'une après l'autre:

1. Posez l'une de vos cartes Trace sur le plateau de jeu.
2. Complétez à trois vos cartes Trace.
3. Jetez le dé et déplacez votre figurine dans la direction que vous choisirez.
4. Si vous vous arrêtez sur une région où se trouve une carte Trace, examinez discrètement le dos de cette carte et reportez la trace dans votre feuille d'enquête.
5. Si vous vous posez sur une région déjà occupée par un autre joueur, vous pouvez lui poser une question..
6. Vous pouvez procéder à une arrestation si vous voulez.

1. POSER UNE CARTE TRACE SUR LE PLATEAU

A votre tour de jouer, déposez toujours en premier lieu une de vos cartes Trace - sans regarder le dos de la carte - sur la région correspondante du plateau de jeu, que la région soit occupée ou non par un autre joueur.

On ne peut jamais poser une carte Trace sur une autre carte déjà en place sur le plateau.



Comme il y a deux cartes par région, les joueurs possèdent bientôt des cartes qu'ils ne peuvent pas poser. Juste avant de jouer, éliminez ces cartes inutiles en les rangeant dans la boîte, sans regarder ni faire voir la flèche qui est au dos. Complétez vos cartes Trace à trois (tant qu'il en reste).

2. COMPLETER A TROIS SES CARTES TRACE

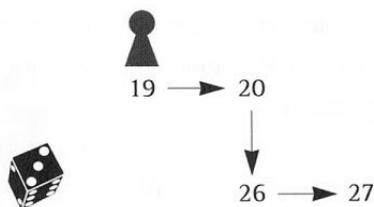
Après avoir déposé une carte Trace sur le plateau, complétez à trois vos cartes en main. Il suffit de prendre la carte du haut à la pile la plus proche et de la poser sans la faire voir, image visible, devant son écran. Lorsque la première pile est épuisée, on prend les cartes à la deuxième, puis à la troisième pile: on ne choisit pas la pile.

Si la carte qu'on vient de tirer se trouve déjà sur le plateau de jeu, on la met de côté, flèche cachée, et on prend la suivante. Quand toutes les cartes sont ramassées, on ne peut plus remplacer les cartes Trace utilisées.

3. JETER LE DE ET SE DEPLACER

Le dé porte les chiffres 1, 2 et 3. Les joueurs déplacent leur figurine de case en case en fonction du chiffre obtenu, pour autant que les cases soient reliées par une trace. La direction du déplacement est libre. On peut aussi se déplacer de moins de cases que le chif-

fre du dé, et même rester sur place.

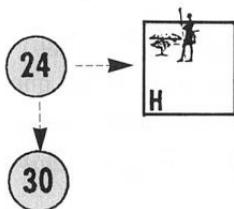


Exemple: Un joueur se trouve sur la région "19" et fait 3 au dé. Il se déplace en "20", de là dans la région "26" et enfin se pose dans la région "27".

4. EXAMINER LES TRACES ET LES REPORTER SUR SA FEUILLE D'ENQUETE

En se posant dans une région sur laquelle se trouve une carte Trace, le joueur prend cette carte, la regarde en secret et la remet à sa place sans que les autres puissent en voir le dos. La trace qui figure sur le dos de la carte est reportée sur sa feuille d'enquête.

Exemple: La Trace de la carte posée sur la région "24" mène au refuge "H". Le joueur dessine une flèche de "24" en "H" sur sa feuille d'enquête. Cela ne veut pas dire que les braconniers se cachent dans le refuge "H", car il n'est pas vérifié que cette trace est bien reliée à la piste qui part de "1"! Mais "H" représente une cachette possible.

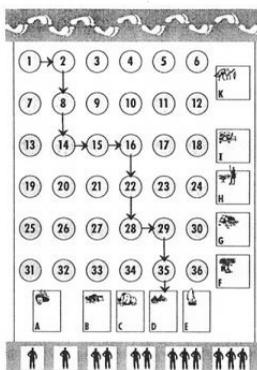


Attention: il n'y a qu'une seule trace au départ d'une région, vers l'est (flèche rouge) ou vers le sud (flèche bleue).

Par conséquent, si la flèche mène de "24" à "30", les braconniers ne peuvent en aucun cas se cacher dans le refuge "H".

Indice:

Un joueur doit essayer de se poser dans des régions où se trouvent des cartes Trace qu'il n'a pas encore examinées. Il sélectionnera les régions qu'il croit être sur la piste qui va de la région "1" jusqu'à un refuge: il n'existe qu'une seule piste continue! Trouver au plus vite cette piste pour arriver au refuge dans lequel se cachent les braconniers, tel est le but de chaque joueur.



Exemple: une piste continue mène de la région "1" au refuge "D". Les braconniers se cachent donc dans le refuge "D". Toutes les arrestations faites en "D" seront donc fructueuses.

5. INTERROGER LES AUTRES JOUEURS

En vous posant dans une région déjà occupée par un ou plusieurs autres joueurs, vous pouvez (ce n'est pas obligatoire) poser une question à l'un d'eux et examiner la carte Trace qui s'y trouve éventuellement. La question porte toujours sur la piste qui mène à une région donnée. Ainsi, par exemple, "dans quelle région mène la piste après la région "1"?"

Le joueur interrogé doit répondre secrètement la vérité; à l'aide des trois cartes Réponse qu'il ramasse sur le plateau de jeu, il va indiquer la piste tracée sur sa feuille d'enquête.

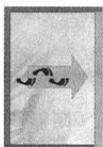
Le joueur a trois réponses possibles:



Il ne s'est pas encore posé dans la région demandée (par exemple "1"). Il répond en donnant discrètement à son interrogateur la carte avec le **point d'interrogation**.



Selon sa feuille d'enquête, la piste va vers le sud (1 → 7). Il donne discrètement la carte Réponse avec la **flèche bleue**.



Si la piste mène vers l'est (1 → 2), il donne discrètement à son interrogateur la carte Réponse qui porte la **flèche rouge**.

L'interrogateur regarde la carte Réponse, reporte le cas échéant une nouvelle flèche sur sa feuille d'enquête, et rend la carte Réponse, sans la faire voir, au joueur interrogé. Les trois cartes Réponse sont reposées, face cachée, sur le plateau.



L'interrogateur remet un **jeton Question** au joueur interrogé.

Le joueur qui ne possède plus de jetons Question n'a plus le droit d'interroger un autre joueur jusqu'au moment où, interrogé à son tour, il récupère un jeton Question.

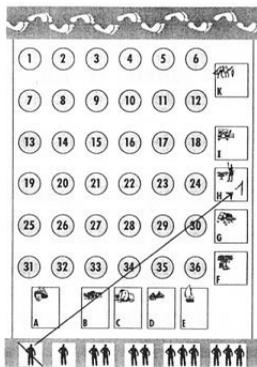
Attention: qu'on décide ou non d'interroger un autre joueur, on peut toujours examiner la carte Trace qui se trouve sur la région où l'on s'est posé.

6. PROCEDER A UNE ARRESTATION

Conseil: au début de la partie, on n'a pas encore assez de flèches sur sa feuille d'enquête pour tenter avec succès une arrestation. Mais il ne faut pas attendre trop longtemps non plus: dès que

vous soupçonnez, même vaguement, les braconniers de s'être cachés dans tel refuge, n'hésitez pas à essayer de les arrêter.

Pour procéder à une arrestation, il suffit de dire à haute voix, à la fin de son tour de jeu: "Arrestation!". Vous rayez, en bas de votre feuille d'enquête, l'une des 6 cases avec des personnages, et inscrivez le nombre de personnages dans le refuge présumé.

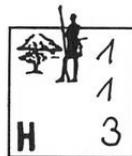


Exemple: un joueur procède à une arrestation. Il pense que les braconniers sont cachés dans le refuge "H". Mais comme il n'en est pas tout à fait sûr, il commence par rayer l'une des deux cases qui ne contiennent qu'un seul personnage. Il inscrit le chiffre "1" dans le refuge "H". Un seul braconnier a été arrêté dans le refuge "H".

Les cases à deux personnages permettent d'inscrire le chiffre "2", et celles à trois personnages, le chiffre "3".

On ne peut procéder qu'à une arrestation par tour de jeu. La région où se trouve la figurine du joueur n'a aucune importance lors d'une arrestation. Un joueur a le droit de faire 6 arrestations au maximum (il n'y a que 6 cases avec des personnages). Lors de chaque arrestation, on peut choisir un autre refuge. Si la première arrestation d'un joueur a eu lieu dans le refuge "H", la suivante pourra se passer en "G" ou en "C" ou à nouveau en "H". Un refuge de la feuille d'enquête comporte autant de chiffres que d'arrestations opérées dans ce refuge.

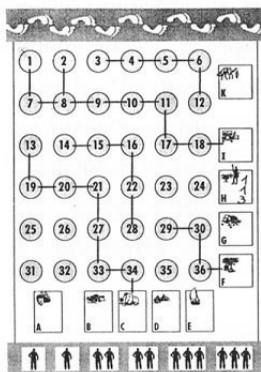
Exemple: trois arrestations ont eu lieu dans le refuge "H": deux fois 1 personne, une fois 3 personnes.



Attention: une fois que l'arrestation est inscrite dans la feuille d'enquête, on ne peut plus la modifier.

FAUSSES PISTES

Au cours de la partie, on trouve de plus en plus de traces. Certaines correspondent à la voie suivie par les braconniers. D'autres sont de fausses pistes. Toutes les traces qui ne suivent pas une ligne ininterrompue de la région "1" jusqu'à un refuge sont de fausses pistes.



Feuille d'enquête d'un joueur en fin de partie

Exemple: la feuille d'enquête montre une piste ininterrompue de la région "1" jusqu'au refuge "I". Au cours de ses recherches, le joueur a découvert des traces qui ne correspondent pas au chemin suivi par les 12 braconniers et ne recouvrent pas leur vraie piste: ce sont les

fausses pistes. Vous en voyez un exemple entre "3" et "12", ou encore de "29" à "F", de "13" à "C" et de "14" à "28". Aucune de ces fausses pistes ne forme une voie continue de la région "1" jusqu'à un refuge. Ces pistes là ne peuvent pas avoir été tracées par les braconniers recherchés.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'un joueur est arrivé à dessiner sur sa feuille d'enquête une piste continue de la région "1" jusqu'à un refuge. A la fin de son tour de jeu, il annonce "terminé!".

Même après avoir trouvé la piste continue, on peut poursuivre le jeu normalement afin de procéder à de nouvelles arrestations au tour suivant. Pour gagner, il faut en effet arrêter plus de braconniers que les autres, après avoir trouvé leur véritable refuge.

Le joueur qui termine le jeu doit montrer sa feuille d'enquête. Les autres joueurs vérifient que sa piste est bien continue. S'il s'est trompé, il est éliminé. Les autres continuent le jeu sans lui.

Même s'il n'a fait aucune erreur, on retourne toutes les cartes Trace qui dessinent sa piste continue sur le plateau de jeu, pour un dernier contrôle.

Tous les joueurs enlèvent l'écran qui masquait leur feuille d'enquête pour montrer combien de braconniers ils ont arrêtés, et dans quel refuge. Le joueur qui a arrêté le plus de braconniers dans le bon refuge gagne la partie. Ce n'est donc pas nécessairement le joueur qui termine la partie le gagnant.

REGLES POUR LES JOUEURS EXPERIMENTES

1. SANS DE

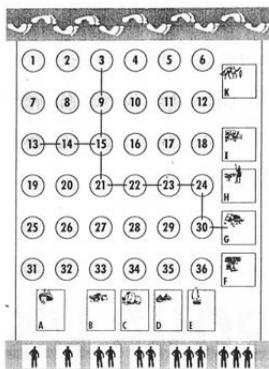
On joue sans jeter le dé. A votre tour, choisissez de 0 à 3 cases pour déplacer votre figurine.

2. PAR DEDUCTION

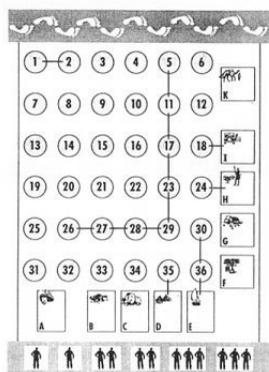
Le jeu se déroule avec exactement les mêmes règles. Mais il n'est plus indispensable de tracer une piste continue de la région "1" jusqu'à un refuge pour terminer le jeu.

Quiconque pense avoir trouvé la cachette des braconniers, par déduction ou par intuition, et en a arrêté au moins trois, peut mettre fin à la partie.

Sans que les autres joueurs regardent, il vérifie si son hypothèse est juste en retournant les cartes Trace à partir de la région "1" sur la piste continue qui mène au vrai refuge. S'il y a arrêté moins de 3 braconniers, il est éliminé et les autres joueurs continuent la partie entre eux. Mais s'il en a arrêté 3 ou plus dans leur cachette, le jeu prend fin.



Exemple: la feuille d'enquête donne la solution, c'est à dire "G". Le joueur n'a plus à explorer les régions 1, 2, 7, 8: à partir de la région "1", il aboutit au refuge G, et c'est ce qui compte. Il peut donc mettre fin au jeu s'il a arrêté suffisamment de braconniers en "G".



Exemple: voici la piste qui se dessine sur la feuille d'enquête d'un joueur. Quelles régions devrait-il explorer pour trouver le refuge? Une seule, la région "29". Si la piste mène à "30", le refuge recherché est "E". Si elle mène à "35", c'est "D" le refuge où se sont cachés les braconniers.

LES ANIMAUX

De tout temps, les animaux du continent africain ont été pourchassés par l'homme. Ils faisaient déjà partie des jeux du cirque de l'Antiquité romaine. Mais c'est vraiment l'éléphant la principale victime des chasseurs. Ses défenses d'ivoire, exportées par voie de mer, sont à l'origine du nom actuel de la Côte d'Ivoire. Heureusement, grâce à sa force et à son intelligence, son espèce a pu survivre. D'autres animaux ont complètement disparu au siècle dernier, comme le couagga, un zèbre du Cap, qui ne portait de zébrures que sur la tête et le cou. De nos jours, les grandes réserves et les parcs nationaux mis en place dans différentes régions d'Afrique permettent de préserver la diversité des espèces animales, et surtout de protéger efficacement les plus menacées.

Voici quelques informations sur les animaux que vous protégez contre les braconniers. Chaque rubrique porte le même numéro que sur le plateau de jeu.

1. MOUFLON A MANCHETTES

(*Ammotragus lervia*)

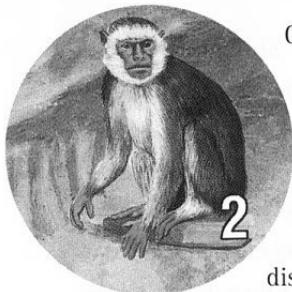
Un mouflon, c'est un mouton sauvage. Le mouflon à manchettes vit dans les régions montagneuses d'Afrique du Nord. Il est devenu rare: les chasseurs l'ont exterminé à cause de la qualité de sa viande. Le mâle porte des cornes qui peuvent mesurer près d'un mètre de long. Les poils de son cou, de son poitrail et de ses pattes de devant tombent jusqu'au sol. En cas de danger, les mouflons se réfugient sur des rochers escarpés, presque inaccessibles, où leur couleur se confond avec celle de la pierre.

Un troupeau rassemble une dizaine d'animaux. Quelques heures après leur naissance, les jeunes sont déjà capables d'escalader des rochers abrupts.



2. MAGOT ou MACAQUE DE BARBARIE

(Macaca = Simia sylvanus)



On le trouve dans le nord-ouest de l'Afrique, surtout dans le Haut-Atlas. Au Maroc, il est chez lui. C'est aussi le seul singe qui vit en Europe, sur le rocher de Gibraltar. On dit que les Anglais quitteront leur base de Gibraltar, en Espagne, lorsque le dernier singe en aura disparu. Aussi, les magots y sont bien soignés: un "officier aux singes", nommé par le ministre de la Défense, y prend soin des 30 à 40 singes qui y vivent. Si leur population tend à diminuer, on importe de nouveaux singes du Maroc. Dans son habitat naturel, le magot se comporte en tyran domestique. Il se taille la part du lion et tourmente ses femelles et ses enfants de toutes les façons possibles s'il estime que sa ration de nourriture est insuffisante. Ses grimaces, ses grincements de dents, ses petits cris aigus sont célèbres. Le magot est pourchassé car il est considéré comme nuisible: il pille les récoltes et maraude dans les jardins.

3. FENNEC (Fennecus zerda)



Il ressemble à un drôle de petit renard. Le fennec est parfaitement adapté à la vie dans le désert. Sa couleur sable, ses grandes oreilles qui captent les moindres bruits et sa faculté de passer plusieurs jours sans boire lui permettent de survivre. Pendant la grande chaleur autour de midi, il se met à l'abri dans son terrier, creusé dans le sable à 1,50 mètre de profondeur.

Il le quitte lorsque le jour descend pour chasser des insectes, des petits oiseaux et des rongeurs. Parfois, le renard du désert déterre des racines et mange des baies. Pendant leurs premières semaines de vie, ses petits sont aveugles. Ils ne quittent le terrier, tapissé de feuilles et de poils, où leur mère les allaite, qu'à l'âge de 4 semaines.

4. PHOQUE MOINE

(*Monachus monachus*)

Son habitat comprend la mer Noire, la Méditerranée et aussi l'Atlantique, des côtes marocaines à Madère et aux îles Canaries. Plusieurs auteurs de l'Antiquité en font mention: Homère, Aristote, Pline. Bien des légendes l'évoquent. Aujourd'hui, il ne reste plus guère que 400 à 500 animaux dans l'espace considérable qu'il occupait naguère. La concurrence des touristes, qui ont pris sa place sur les plages, les pêcheurs et la pollution de la Méditerranée en sont cause. Les phoques moines rescapés se réfugient dans les grottes des falaises rocheuses accessibles de la mer. C'est là qu'ils donnent naissance aux jeunes et les élèvent. Ils doivent leur nom à la couleur de leur poil, gris sur le dos, qui évoque une robe de moine. Leur taille, plus haute que celle des phoques communs, peut atteindre près de 3 mètres.

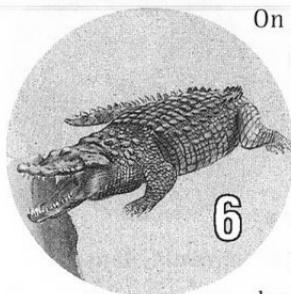


5. GUEPARD (*Acinonyx jubatus*)

Le mammifère le plus rapide à la course! Sur de courts trajets, il peut dépasser les 100 km/h. Le guépard chasse le gibier à plumes, les antilopes et même de grands animaux comme le Gnou. Après s'être glissé en rampant près de sa proie, il bondit et tue, d'un coup de dent dans la nuque. C'est un chasseur solitaire; seuls les jeunes chassent en meute. On le trouve de l'est au sud-ouest de l'Afrique et aussi en Asie. Il vit dans la savane et aime les climats chauds et secs. Autrefois très répandu, le guépard est menacé d'extinction. On estime entre 2500 et 5000 le nombre de ces animaux pourchassés par les braconniers et dont l'espace vital se rétrécit sans cesse. De tous les grands fauves, c'est le guépard qui se laisse le mieux apprivoiser. On a pu le décrire comme "un très grand chien déguisé en chat". Mais il ne se reproduit pas dans les zoos, et l'avenir de l'espèce paraît bien sombre.



6. CROCODILE DU NIL (*Crocodylus niloticus*)



On le trouvait autrefois dans toute l'Afrique, à Madagascar et dans une partie de l'Arabie. Mais les prix élevés payés aux chasseurs pour les peaux de crocodiles l'ont fait disparaître dans la plus grande partie de son habitat primitif. Les braconniers le pourchassent même dans les zones protégées. Ces animaux de 7 m de long, qui pèsent plus d'une tonne, donnent naissance à leurs petits d'une façon bien particulière. La femelle creuse un nid sur la berge sableuse du fleuve et y pond de 25 à 75 oeufs. Elle recouvre le nid de sable, et le surveille attentivement. C'est le soleil qui couve les oeufs. Au bout de 11 à 14 semaines, la mère enlève le sable qui recouvre les oeufs, aide les petits à sortir de leur coquille, les rassemble dans sa gueule et les porte dans l'eau. Carnivore, le crocodile du Nil se nourrit de viande et de poisson. Il est même capable d'attaquer un boeuf et de le traîner dans l'eau pour le noyer avant de s'en repaître.

7. GAZELLE (*Gazella dama*)



La gazelle est une antilope de taille moyenne. Elle vit en petits groupes ou même seule, et se nourrit de la maigre végétation du désert. Mâles et femelles portent des cornes en V ou en lyre, dont la pointe s'incurve souvent vers l'avant, et leur pelage est couleur de sable. Leurs sabots sont élargis pour permettre la marche sur le sable mou. Une gazelle peut courir à 70 km/h pendant un quart d'heure. L'espèce, chassée sans merci, est très menacée. Certains groupes, comme la gazelle Mhorr, ont complètement disparu dans la nature; il n'en reste qu'une centaine dans les zoos. La femelle met bas un petit, quelquefois deux, qui sont capables de commencer à courir très peu de temps après leur naissance. Une fois adultes, ils atteignent environ 1 m de haut pour un poids de 70 kg.

8. ADDAX

(*Addax nasomaculatus*)

C'est une antilope parfaitement adaptée à la vie dans le désert. La couleur de son pelage la rend presque invisible et ses sabots élargis lui permettent de courir sans s'enfoncer dans le sable. Des troupes d'une vingtaine de têtes se déplacent sans cesse pour trouver une maigre nourriture. L'antilope Addax peut se passer de boire, se contentant de l'humidité contenue dans la végétation qu'elle broute.

Comme les gazelles, ces antilopes vivent dans les régions sahariennes où elles ont été pourchassées sans relâche et exterminées, malgré leur rapidité à la course et leur ouïe fine qui leur permet de fuir à la moindre alerte. Les amateurs de trophées tuent indifféremment mâles et femelles pour s'approprier leurs longues cornes enroulées en hélice comme un tire-bouchon. On n'en trouve plus guère de nos jours que dans les régions reculées du Sud saharien, où elles sont protégées.



9. FOUETTE-QUEUE

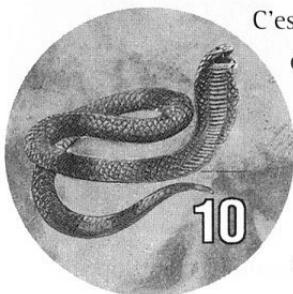
(*Uromastyx acantinus*)

Il vit dans les régions désertiques qui s'étendent du Sahara à l'Inde. D'une longueur qui peut atteindre 50 cm, on le reconnaît à sa queue musculeuse pourvue d'écaillures en forme d'épine.

Tout en aimant le soleil, il se réfugie aux heures les plus chaudes dans son terrier, creusé avec ses griffes. Sa nourriture consiste en fleurs, herbes, dattes et différents insectes. Poursuivi par un ennemi, serpent ou homme, il se réfugie dans son terrier dont il bouche l'entrée avec sa queue épineuse. S'il ne peut pas fuir, il se défend en fouettant son adversaire avec sa queue, d'où son nom. Les Touareg le mangent: sa chair aurait le goût du poulet. Mais il est souvent apprivoisé et vient manger dans la main de son maître des feuilles de salade ou de petits vers.

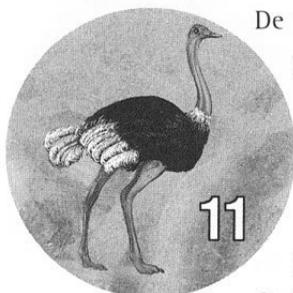


10. COBRA EGYPTIEN (Naja haje)



C'est un serpent venimeux, l'un des plus grands d'Afrique: il peut mesurer 2,5 m de long. Mais il est moins dangereux que son cousin le cobra indien, ou serpent à lunettes. Il vit dans les déserts et semi-déserts d'Afrique du Nord. Dès la nuit venue, il se met en chasse pour se nourrir de petits rongeurs comme les rats et les souris, ce qui l'amène parfois à pénétrer dans les habitations... Redouté par les indigènes, le cobra qui se croit menacé peut attaquer l'homme: c'est peut-être par son intermédiaire que Cléopâtre s'est donnée la mort. Si l'on est mordu, une injection de sérum est indispensable. Honoré comme un dieu dans l'ancienne Egypte, le cobra est toujours utilisé actuellement par les charmeurs de serpents pour leurs tours.

11. AUTRUCHE (Struthio camelus)



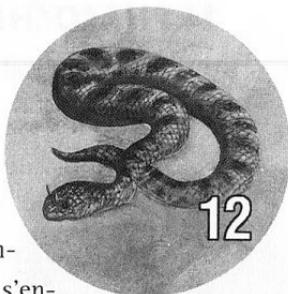
De 1 à 3 m de haut, un drôle d'oiseau qui ne peut pas voler mais qui dresse sa petite tête sur un long cou et profite de ses grandes pattes musclées pour courir à toute allure, près de 90 km/h. L'autruche vit dans les semi-déserts et les savanes du Sud africain, où elle se nourrit de feuilles, de fruits et de menus animaux. C'est l'oiseau vivant le plus volumineux: elle peut dépasser 150 kg. Le mâle cherche un creux favorable pour installer le nid où 2 à 4 femelles vont pondre ensemble jusqu'à 30 oeufs. Un oeuf pèse environ 1,5 kg. Ils sont couvés presque exclusivement par le mâle, qui élève les poussins à leur naissance, six semaines après la ponte. Ces oiseaux géants ont une espérance de vie de 40 à 50 ans.

Les autruches sont élevées dans des fermes, en Afrique du Sud, pour l'exploitation de leurs plumes et de leur peau, utilisée dans la maroquinerie de luxe.

12. VIPERE A CORNES

(*Cerastes cerastes*)

Elle se trouve dans les déserts de sable d'Afrique du nord. Longue de 75 cm, elle possède au-dessus des yeux deux longues protubérances pointues qui ressemblent à des cornes. Comme la plupart des serpents du désert, elle peut s'enfouir facilement dans le sable mou pour se protéger de l'ardeur du soleil, ou pour attendre tranquillement sa proie. Seuls, ses yeux et ses cornes affleurent. Elle chasse aussi la nuit et se nourrit de petits rongeurs ou de lézards. Le venin de cette vipère est particulièrement toxique et agit sur les globules rouges. C'est en marchant sur la vipère cachée dans le sable que surviennent la plupart des morsures. Il est particulièrement recommandé de ne pas marcher pieds-nus dans le sable pour éviter un accident qui peut être mortel.



13. GRAND BUFFLE

(*Syncerus caffer*)

3 m de long, 2 m de haut, 800 kg. Ses cornes peuvent dépasser 1,5 m. Si les forêts marécageuses de l'Ouest africain sont le territoire du buffle nain, on trouve le grand buffle dans toutes les savanes du centre, du sud et de l'est du continent. Pendant la saison sèche, lorsque l'eau et la nourriture deviennent plus difficiles à trouver, les buffles se rassemblent en gigantesques troupes. Ces troupes ne sont pas constamment menés par le même chef dans leurs migrations: il semble que c'est au mâle qui connaît le mieux la région de jouer ce rôle. Le troupeau, surtout s'il comprend de jeunes veaux, exerce une surveillance méfiante du terrain. Les taureaux se tiennent au premier rang; la tête haute, les cornes fermement appuyées sur la nuque, les naseaux grand ouverts, ils flairent le vent pour déceler tout ennemi possible. Si leur odorat est affiné, leur vue et leur ouïe n'ont rien d'exceptionnel.



14. PHACOCHERE

(Phacochoerus aethiopicus)



Il n'est pas bien beau, avec son corps massif à la peau demi-nue et craquelée, sa hure puissante couverte de verrues, et ses grandes et fortes canines supérieures en forme de faucilles. Groupé en bandes familiales, il se rencontre dans toutes les savanes, à proximité d'un point d'eau. Mais on le croise aussi dans les régions sèches où il ne trouve de l'eau que pendant la moitié de

l'année. Le phacochère mesure 80 cm de haut et pèse 120 kg. Il occupe en général les terriers abandonnés par d'autres animaux et s'y introduit à reculons, de façon à pouvoir menacer avec ses défenses un éventuel poursuivant ou un agresseur.

15. ORYCTEROPE OU COCHON DE TERRE

(Orycteropus afer)

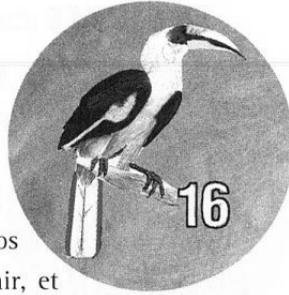


Un drôle de mélange de cochon, par sa taille et ses poils rudes, et de lapin, par ses oreilles; l'oryctérope est un véritable fossile vivant, semblable à ses ancêtres d'il y a 20 millions d'années. On l'appelle aussi le fourmilier africain. Il vit dans un terrier creusé à 6 m sous terre, formé d'un réseau compliqué de galeries qui débouchent dans une salle circulaire. Le

cochon de terre y dort, roulé en boule, toute la journée. On le trouve un peu partout en Afrique, à l'exception des déserts et de la forêt équatoriale. Haut de 60 cm, il mesure 2 mètres de la tête à la queue, pour un poids de 70 kg. Les termites constituent sa nourriture principale. Il démolit leurs termitières avec ses griffes puissantes et attrape les insectes avec sa longue langue pleine de salive visqueuse. C'est un animal nocturne et solitaire, de moeurs pacifiques. Mais s'il est attaqué, même par un lion, il se défend de toutes ses forces, couché sur le dos, en battant l'air de ses pattes griffues tout autour de lui.

16. CALAO (Tockus deckeni)

Ces oiseaux de la forêt équatoriale possèdent un bec énorme, surmonté d'un casque ou d'une corne rugueuse. Il en existe 25 espèces en Afrique seulement, et 20 autres dans le sud de l'Asie, de l'Inde à la Nouvelle Guinée. Les os des calaos sont creusés de cavités pleines d'air, et leur peau est isolée de la chair par un matelas d'air. Leur cri rappelle le braiement d'un âne. Encore plus étrange que leur apparence, le comportement des couples de calaos attire l'attention. Ils choisissent un tronc d'arbre creux pour y installer leur nid. Pendant toute la durée de l'incubation, après la ponte, le mâle y enferme sa femelle en murant avec de l'argile l'orifice du nid. Seule une mince fente lui permet de la nourrir. Lorsque les petits ont 3 semaines, la femelle brise la paroi. Les petits restent dans le nid pendant leur longue croissance et en rebouchent l'orifice.



17. GIRAFE (*Giraffa camelopardalis*)



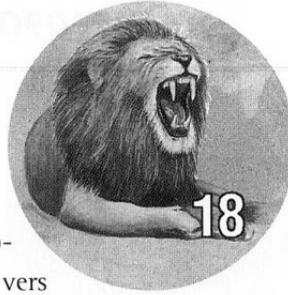
La famille des girafes apparaît sur terre voilà 25 millions d'années. Le fait qu'elle soit toujours présente montre bien la capacité d'adaptation et d'évolution de cet animal. Avec ses 5 m de haut, c'est le plus long des mammifères terrestres. Elle seule peut cueillir des feuilles savoureuses en pleine ramure. Tous les autres ruminants jaloussent cette faculté exceptionnelle...

Aujourd'hui, les girafes vivent dans les savanes arborées ou broussailleuses au sud du Sahara, en sécurité dans les parcs nationaux protégés. Mais plusieurs espèces n'en restent pas moins menacées: leur espace vital se rétrécit sans cesse. L'influence des hommes et du climat tend à transformer la savane en désert.

Les girafes sont pacifiques. Mais, attaquées, elles cognent sur le crâne de l'agresseur avec les sabots de leurs pattes de devant. Les mamans girafes mettent leur bébé au monde en restant debout: la vie du girafeau commence par une chute de 2 m de haut!

18. LION (*Panthera leo*)

Le lion passe pour le roi des animaux. Dans bien des blasons, il figure le symbole de la force du seigneur. Les lions sont les seuls félins sociables. Ils vivent et chassent le plus souvent en bandes. Un ou plusieurs lions isolent un animal de son troupeau et le rabattent vers les autres lions à l'affût. Mais le lion ne tue que par nécessité, pour se nourrir. Il vit dans les savanes claires ou dans les semi-déserts rocailleux. Haut de 1 m, long de 2 m, son poids est de 200 kg. On peut entendre son puissant rugissement à une distance de 8 km. Au siècle dernier, son domaine s'étendait encore sur toute l'Afrique et l'Asie mineure. Aujourd'hui, il a pratiquement disparu (comme le lion de l'Atlas ou du Cap) en dehors des réserves naturelles et des parcs nationaux, où sa population reste stable.

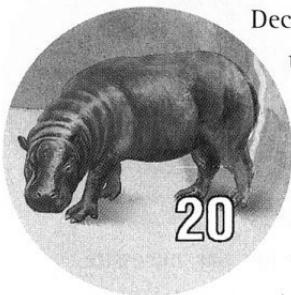


19. POTTO (*Periodicticus potto*)

Il fait partie de la famille des faux singes, ou demi-singes: les Lémuriens. Son habitat naturel se trouve dans les forêts denses d'Afrique équatoriale, mais on le rencontre aussi dans les bouquets d'arbres de la savane, et jusqu'à 2000 m d'altitude dans les régions montagneuses. Pour une taille de 30 à 40 cm, il pèse 1 à 1,5 kg. Courte, sa queue ne mesure que 6 cm. Il a deux particularités: le deuxième doigt de ses pattes de devant est rudimentaire, tandis que celui de ses pattes de derrière est muni d'une griffe (tous les autres doigts ont des ongles). Son activité est essentiellement nocturne. Le reste du temps, il se cache dans les troncs creux ou dans l'épaisseur du feuillage. Il se nourrit de fruits, de végétaux et d'insectes et occasionnellement gobe un oeuf. Son extrême lenteur à se déplacer dans les arbres en fait une proie facile pour les rapaces ou les serpents.



20. HIPPOPOTAME NAIN (*Choeropsis liberiensis*)



Decouverte en 1849, il semble que, 150 ans plus tard, la disparition de cette espèce ne soit plus qu'une question de temps. Le déboisement des forêts tropicales réduit de plus en plus son espace naturel de vie, sans espoir d'amélioration. On ne le trouve plus que dans une étroite région des forêts tropicales d'Afrique de l'ouest et dans le delta du Niger. Heureusement, il s'acclimate parfaitement dans beaucoup de zoos du monde entier, de sorte que l'espèce pourra survivre en captivité, sinon dans la nature. Par rapport au grand hippopotame, il est dix fois plus petit, et son poids ne dépasse pas 250 kg. C'est un solitaire, qui défend son domaine contre l'intrusion de ses congénères. Mâles et femelles ne se rencontrent qu'à l'époque de l'accouplement.

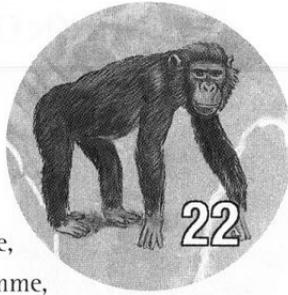
21. GORILLE (*Gorilla gorilla*)



Mesurant 1,70 m, c'est le plus grand de tous les singes. Son poids peut dépasser 250 kg. Végétarien, il se nourrit d'une centaine de plantes différentes. On le rencontre presque exclusivement dans les forêts équatoriales d'Afrique centrale. Il existe deux types de gorilles: le gorille des plaines et celui des montagnes. 500 gorilles des montagnes environ vivent à l'est du Zaïre. Mais on dénombre de 20 à 30.000 gorilles des plaines au Cameroun et dans le nord du Congo. Aujourd'hui encore, on capture des gorilles pour les jardins zoologiques, mais seulement des jeunes. Les gorilles vivent en familles composées du mâle, de ses femelles et de leurs enfants. Parfois, plusieurs familles se regroupent en troupes de 20 à 40 membres, sous l'autorité d'un seul chef. Dès la tombée du jour, les gorilles d'installent pour dormir soit sur le sol, soit dans un lit de branches et de feuilles entre deux grosses branches.

22. BONOBO (*Pan paniscus*)

Ce chimpanzé nain vit dans les épaisses forêts d'Afrique centrale, au sud du fleuve Congo. Il est sensiblement plus petit, plus mince et aussi plus fragile que le chimpanzé normal. Le chimpanzé est un anthropoïde comme le gorille, c'est à dire qu'il ressemble beaucoup à l'homme, surtout par son intelligence et son aptitude à utiliser des outils. Il est capable d'utiliser un bâton aussi bien pour attaquer que pour se défendre. Les chimpanzés se nourrissent de fruits, de racines, de feuilles et de viande. Leur nombre est en constante diminution en raison de la destruction progressive des forêts qui les abritent.



23. OKAPI (*Okapia johnstoni*)

L'okapi est une sorte de girafe dont le cou ne serait pas plus long que celui d'une antilope. On l'a découvert dans les forêts du Congo en 1910. Son aspect est resté indentique depuis 20 millions d'années. Cet animal farouche vit près des fleuves qui traversent la forêt vierge. Il peut mesurer jusqu'à 1,60 m pour un poids de 225 kg. Tapi dans l'obscurité de la forêt, il se cache au moindre bruit. C'est seulement la nuit venue qu'il va chercher sa nourriture, essentiellement composée de feuilles. L'Okapi, ainsi nommé par les Pygmées, ne dépasse guère l'âge de 20 ans. C'est un solitaire, qui ne partage la vie d'une femelle que quelques jours, au moment de l'accouplement. Un seul petit par portée, qui pèse déjà 20 kg à la naissance, et partage la vie de sa mère pendant deux ans et demi.



24. RHINOCEROS CAMUS (Ceratotherium simum)



Il existe 5 sortes de rhinocéros, dont deux vivent en Afrique: le rhinocéros noir et le rhinocéros camus. Ce dernier est le plus gros animal terrestre après l'éléphant. Avec 2 m de haut et 4 m de long, il peut peser jusqu'à 5 tonnes. Découvert en 1817, on s'est aperçu très vite de sa raréfaction progressive: il a été abattu sans pitié par les chasseurs. Ses cornes sont utilisées surtout par la médecine chinoise. Dans la seule année 1930, on en a tué 30. Des mesures de protection rigoureuses ont permis de remonter le nombre de rhinocéros à plusieurs milliers. Le rhinocéros camus, c'est à dire au mufle carré, aplati, par rapport à l'autre espèce, au mufle pointu, vit dans les savanes herbeuses ou couvertes d'arbustes épineux, à proximité de points d'eau indispensables pour la boisson et la baignade. C'est avant tout un herbivore. Il vit en petits groupes de 5 à 20 individus. Les grands mâles restent solitaires et marquent leur territoire avec leurs boues et leur urine.

25. BALEINE BLEUE (Balaenoptera musculus)

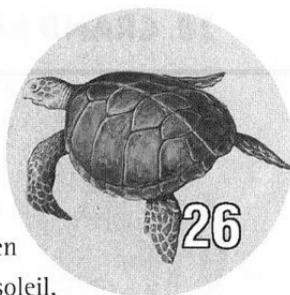


C'est le plus grand animal vivant sur notre planète. Il peut atteindre une longueur de 33 m pour un poids de 130 tonnes - celui d'une vingtaine d'éléphants. On ne les trouve plus aujourd'hui qu'aux alentours du pôle sud. Mais lorsque la banquise s'étend, l'hiver venu, elles émigrent vers les eaux tempérées et même chaudes, n'hésitant pas à changer d'hémisphère. La baleine bleue consomme une extraordinaire quantité de petits crustacés, qui pululent dans les mers froides. Après la quasi disparition des baleines franches, l'industrie baleinière s'est tournée vers les baleines bleues qui constituaient le gros des captures jusqu'aux années 1960. Menacées à leur tour d'extermination, les baleines bleues font l'objet de mesures internationales strictes pour préserver l'espèce. On estime que le nombre des baleines bleues dans l'ensemble des mers est actuellement inférieur à 10.000 individus.

26. TORTUE FRANCHE

(*Chelonia mydas*)

La tortue franche ou tortue verte est une tortue marine qui vit dans la plupart des mers chaudes. Les femelles ne prennent pied sur les plages des îles que pour pondre leurs oeufs, en trois pontes successives. Après le coucher du soleil, elles creusent un trou dans le sable, y déposent leurs oeufs et rebouchent le trou avant de retourner dans la mer. Les oeufs éclosent au terme d'une période de 2 mois et les bébés tortues courent se réfugier dans la mer. Mais les ennemis abondent, aussi bien sur terre que dans l'eau. Le plus redoutable est évidemment l'homme, qui récolte les oeufs et massacre les tortues, réputées pour leur chair dont on fait la fameuse soupe à la tortue. Bien que les tortues de mer soient protégées par les lois internationales, elles continuent d'être menacées par les chasseurs incontrôlés.



27. PANGOLIN GEANT

(*Manis gigantea*)

Fort de ses 33 kg et de sa longueur de 1,5 m, c'est le plus grand de tous les mammifères couverts d'écailles. Solitaire ou par couples, il est présent dans les savanes et les forêts de l'Afrique occidentale et équatoriale. En cas de danger, la disposition de ses écailles lui permet de se rouler en boule pour se mettre à l'abri de toute attaque. Il vit à proximité des cours d'eau et construit des terriers dans lesquels il se dissimule le jour. La nuit venue, il patrouille son territoire, à la recherche de termitières. Dès qu'il en trouve une, il la démolit avec ses pattes de devant, dont l'ongle du milieu est énorme. Sa longue langue cylindrique et visqueuse capture les insectes qu'il dévore ensuite. Hormis les rapaces qui sont ses ennemis, il craint surtout les populations locales qui le pourchassent: les gens sont persuadés que le pangolin a la puissance curative d'un médicament efficace.



28. GRAND KOUDOU (*Tragelaphus strepsiceros*)



Le grand Koudou vit à proximité d'un point d'eau dans les régions plates et montagneuses de l'Afrique de l'est, du sud-est et du sud. Malgré sa hauteur de 1,60 m et la taille de ses très longues cornes enroulées en hélice (170 cm), la majesté de son attitude et la beauté de ses proportions en font la plus belle des grandes antilopes de l'Afrique. Fantastique sauteur, il fait des bonds qui peuvent approcher 2,50 m de haut. Le Koudou vit en petits groupes de 4 ou 5 têtes, qui peuvent atteindre parfois une trentaine d'individus. Il pâture du coucher au lever du soleil, essentiellement des feuillages et l'herbe de la savane à la saison des pluies. Le Koudou est très méfiant. Au moindre bruit suspect, la troupe s'enfuit pour se réfugier sous le couvert de la végétation: le Koudou est rapide mais peu endurant. Les cornes des mâles sont un trophée très prisé par les chasseurs. Devenu rare, le grand Koudou est protégé dans les parcs nationaux.

29. BEC-EN-SABOT (*Balaeniceps rex*)



Ces oiseaux majestueux, de grande taille (1,5 m), n'ont été découverts qu'en 1849 dans les marais avoisinant le Nil blanc et ses affluents. Ils habitent les régions marécageuses de l'Est africain, où poussent roseaux et papyrus en abondance. Leur nom est dû à la forme caractéristique de leur bec large et renflé, au bout relevé, qui évoque la forme d'une galoche. La forme étrange de ce bec rend des services inestimables lorsqu'il s'agit d'attraper des poissons, des grenouilles, des serpents, des escargots ou même des petits mammifères. En dehors de l'époque de la parade, le bec-en-sabot vit solitaire. En juin-juillet, le couple bâtit au milieu des marais un grand nid haut d'1 m et d'un diamètre de 2,50 m, dans lequel la femelle pond 2 oeufs. Menacé de disparation, le bec-en-sabot est attentivement protégé par les autorités locales.

30. ANTILOPE DES MARAIS

(Hydrotragus leche)

L'antilope des marais a un pelage qui va du roux au brun-noir et le ventre blanc. Le mâle porte de longues cornes en forme de lyre, dont les branches s'écartent avant de se rapprocher vers la pointe. Les femelles n'en ont pas. L'antilope des marais vit, comme son nom l'indique, dans les régions humides et marécageuses de l'Afrique centrale et australe. Ses sabots longs et écartés lui évitent de s'enliser dans la vase et permettent même de courir et de bondir sans fatigue. Comme le Koudou, cette espèce est menacée par les abus des chasseurs depuis quelques dizaines d'années.



31. MANCHOT DU CAP

(Spheniscus demersus)

Cet oiseau de 65 cm de haut n'a que des ailerons qui ne lui permettent pas de voler. On le trouve sur les côtes et les îles de l'Afrique du sud et du sud-ouest. Il est sédentaire et ne s'éloigne guère de l'endroit où il nidifie. Le nid, creusé parfois jusqu'à une profondeur de 1 m, est chichement garni de bouts de bois, d'arêtes de poisson ou de cailloux. Dès l'âge de 3 mois, les jeunes ont remplacé leur duvet par un vrai plumage et quittent la rookery. 3 ans plus tard, devenus adultes, il revient pour rechercher des partenaires et y nidifier. Les manchots vivent surtout de petits poissons, mollusques ou crustacés. Chacun consomme environ 250 g de nourriture par jour. Fréquemment, les manchots avalent des cailloux qui facilitent le broyage de leurs captures. Les fientes de manchots sont riches en minéraux et, recueillies sous le nom de guano, servent d'engrais naturel pour l'agriculture.



32. ZEBRE DES MONTAGNES (*Equus zebra hartmannae*)



Il existe deux sortes de zèbres des montagnes: le zèbre commun qui habite le massif montagneux de l'extrême sud africain, et le zèbre de Hartmann dont il n'existe plus que de rares individus de nos jours. Tous les zèbres sont maintenant des animaux protégés. On les reconnaît facilement aux rayures qui les recouvrent jusqu'aux sabots. Autrefois commun en Afrique du sud, le zèbre se trouvait dans les montagnes sèches et escarpées et, si la faim l'y poussait, dans les steppes semi-désertiques couvertes d'herbe après la saison des pluies. Il pâture surtout le matin et en fin de soirée, et peut se passer de boire pendant toute une journée. Les zèbres vivent en petites communautés dans lesquelles chaque membre tient un rang bien déterminé. Bénéficiant d'une ouïe extraordinairement fine, les zèbres des montagnes doivent à leur extrême prudence et à leur grande agilité de n'avoir pas été anéantis par les chasseurs.

33. HYÈNE BRUNE (*Hyaena brunnea*)



Il existe 3 sortes d'hyènes, selon la couleur de leur robe: tachetée, striée ou uniformément brune. La hyène brune a un pelage grossier, brun foncé sur le dos et garni d'une maigre crinière plus claire. Elle vit, solitaire, dans le sud de l'Afrique, plus précisément dans le sud-ouest, où elle hante les savanes sèches, couvertes d'épineux. Animal nocturne, elle commence dès la tombée du jour sa quête de nourriture, qui se compose essentiellement de cadavres décomposés d'animaux ou des restes des repas de grands fauves. Elle chasse aussi de jeunes antilopes ou, à proximité des habitations, peut attaquer les animaux domestiques. Dans la journée, elle se dissimule dans une grotte ou un terrier abandonné par un cochon de terre. Considérée comme nuisible, elle a été impitoyablement chassée par l'homme et fait partie des animaux qui doivent absolument être protégés.

34. NYALA (*Tragelaphus angasi*)

Les nyalas vivent dans les savanes boisées et les plaines sèches de l'Afrique du sud-est. Leur élégance les classe parmi les plus belles antilopes, surtout les mâles avec leurs longues cornes sur la tête. Les femelles sont plus petites, brun-rouge et ne portent pas de cornes. Les troupeaux sont petits, de 30 têtes au plus. Dès la tombée du jour, les nyalas commencent à rechercher leur nourriture et restent à la pâture jusqu'au lendemain matin. Ils se nourrissent de feuilles, de brindilles, de différents fruits et d'herbe. Le jour venu, ils se reposent dans les taillis. Comme ils doivent s'abreuver régulièrement, ils doivent se garder de leurs ennemis naturels: lions, léopards, hyènes et chiens sauvages ou loups peints. Longtemps chassés pour leurs cornes, les nyalas vivent maintenant en sécurité dans les parcs nationaux et les réserves naturelles.



35. ELEPHANT (*Loxodonta africana*)

Il existe deux types d'éléphants: l'éléphant d'Afrique et l'éléphant d'Asie. Plus grand, l'éléphant d'Afrique a aussi de plus grandes oreilles et des défenses plus puissantes. Il peut faire jusqu'à 4 m de haut et peser 7 tonnes: c'est le plus gros mammifère terrestre vivant. Au sud du Sahara, il vit dans les savanes, les steppes et les forêts. Sa trompe lui rend toutes sortes de services. Elle cueille, comme une main, feuilles et rameaux. Elle lui permet aussi de boire: l'éléphant la remplit d'eau et verse ensuite son contenu dans sa gueule. La trompe lui permet aussi de toucher et de sentir. Les éléphants vivent en troupes de 10 à 50 têtes. Très solidaires, les éléphants s'entraident en cas de danger. A la saison sèche, ils creusent des cuvettes dans le lit des fleuves taris et absorbent l'eau qui suinte du sous-sol. Leurs longues défenses - jusqu'à 3 m - donnent l'ivoire, objet de la cupidité des braconniers qui massacrent les éléphants en déjouant la surveillance attentive des gardes-chasse.



36. DUGONG (Dugong dugong)



Comme le lamantin, le dugong appartient à la famille des Siréniens. C'est une sorte de cétacé qui fréquente les eaux chaudes de la côte orientale de l'Afrique et aussi la côte nord de l'Australie. Long de 3 m, il pèse 400 kg. Il est herbivore et peut rester 10 minutes sous l'eau.

Une légende raconte que le dugong est une naïade ensorcelée, et que, tel une sirène, il attire les marins pour les noyer. En fait, il peut évoquer, vu de loin et lorsqu'il émerge, une sirène qui nage... Le cri d'un jeune dugong rappelle celui d'un nouveau-né. Encore abondant il y a deux siècles à l'île Maurice, le dugong en a complètement disparu, comme en de nombreux autres endroits: les chasseurs l'ont exterminé pour sa viande et sa graisse. Une espèce apparentée, les rhytines, qui mesuraient 8 m pour un poids de 20 tonnes, a été découverte en 1741 par l'explorateur danois Behring. En 1768, elle avait disparu: en 25 ans, les baleiniers et les pêcheurs de phoques l'avaient définitivement anéantie.

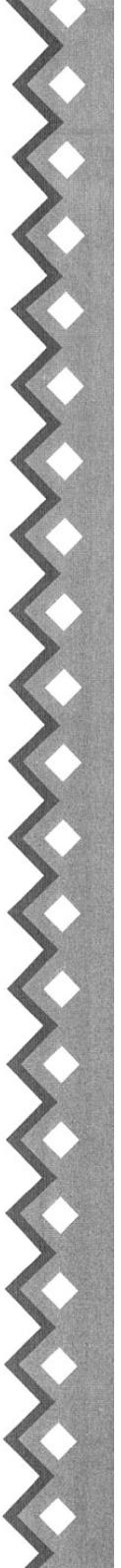
SOURCES:

Kosmos - Le monde des animaux. Animaux d'Afrique.
1980. Editions Franckh-Kosmos.

Animaux sauvages du monde.
Klagenfurt 1988. Nouvelles Editions Kaiser.

La grande encyclopédie du monde animal
Klagenfurt 1988. Nouvelles Editions Kaiser.

La vie des animaux.
Librairie Larousse, Paris.



LE JEU EN BREF

BUT DU JEU

Arrêter le plus possible de braconniers dans leur cachette.

PREPARATION

- ◆ Chaque joueur prend: 1 pion et l'écran de la même couleur, 1 crayon, 1 feuille d'enquête et 2 jetons Question.
- ◆ Cartes Trace - image de l'animal visible - à mélanger. Chacun en reçoit 3, dont il ne doit pas regarder le dos. Les cartes restantes sont empilées sur les 3 emplacements ronds et bleu clair, image vers le haut.
- ◆ Posez les 3 cartes Réponse sur l'emplacement rectangulaire bleu clair.

LE JEU

Premier tour de jeu: posez tous ensemble une de vos cartes Trace sur la case correspondante du plateau, mettez votre pion dessus, regardez le dos (flèche) de la carte Trace et reportez la trace sur votre feuille d'enquête. Après le premier tour, chacun joue à tour de rôle en effectuant successivement 6 opérations:

1. Poser une de ses cartes Trace sur le plateau. (Il y a 2 cartes par région. Lorsque l'une d'elles est posée sur le plateau, l'autre est sortie du jeu).
2. Compléter ses cartes Trace à trois.
3. Jeter le dé, déplacer son pion de région en région, selon le sens des traces.
4. Regarder le dos de la carte Trace et compléter sa feuille d'enquête dès qu'on se pose sur une région recouverte d'une carte.
5. Interroger le joueur dont le pion se trouve sur la région où l'on se pose. Lui donner un jeton Question. Il doit répondre la vérité à l'aide d'une carte Réponse.
6. Annoncer et faire une arrestation, quand on veut. Rayer l'une des 6 cases personnages et inscrire la même quantité dans une case refuge. Attention: il est interdit de modifier les inscriptions de la feuille d'enquête!

Fausses pistes

Les seules traces valables sont celles qui forment une piste ininterrompue de la région "1" jusqu'à un refuge. Toutes les autres sont de fausses pistes.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur trace sur sa feuille d'enquête une piste continue de la région "1" jusqu'à un refuge et annonce "terminé!". Celui qui a arrêté le plus de braconniers dans leur véritable refuge gagne la partie.