

african PARK



20'



6+



2-4

UN JEU DE

**Stefania Niccolini
et Marco Canetta**

But du Jeu

Dans **African Park**, chaque joueur est un Ranger responsable d'une réserve naturelle africaine. La mission du Ranger est de repeupler sa réserve, en réunissant le plus grand nombre d'animaux sauvages. À chaque tour de jeu, il doit accueillir un nouvel animal dans la réserve, évaluant le meilleur habitat et les différents besoins de chacun.

Pouvant choisir, les rangers préféreront accueillir les exemplaires qui donnent du prestige à la réserve sans créer de problèmes aux autres animaux. Donc le Ranger préférera prendre avec soi un encombrant, mais pacifique éléphant, et laisser aux autres joueurs un crocodile vorace et agressif.

Les animaux accueillis dans l'espace le plus propice à eux, fourniront des points de victoire. Les animaux, qui n'ont pas été positionnés dans une zone assez étendue, se décourageront et donneront 0 point. Les animaux, qui n'ont pas été accueillis dans la réserve ou ont été mangés par d'autres animaux donneront des points négatifs. Le vainqueur sera celui qui, à la fin du jeu, aura obtenu le plus grand score.

Matériel

80 cartes, divisées en:

- 68 cartes animal
- 12 cartes territoire



Crédits

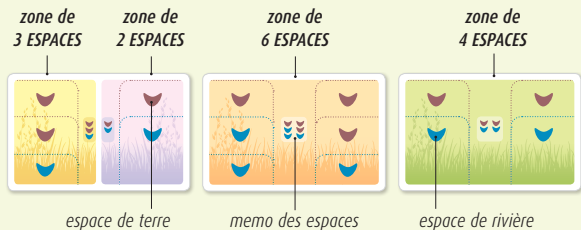
Illustrations: **Davide Tosello**. Directeur artistique: **Paula Simonetti**. Nous remercions: *Alessandra, Iacopo, Maria Rispoli, Sandra Abousleiman et Daniel Stroppa*.

Description du Matériel

Les Cartes Territoire

Les Cartes Territoire représentent les zones de la réserve naturelle, qui sont partagées en 4 zones clôturées de dimensions différentes (une zone de 2 espaces, une de 3, une de 4 et une de 6, pour un total de 15 espaces). Les espaces à l'intérieur de la zone sont identifiés par des symboles bleus 🐡 ou marron 🐊. **Chaque espace est destiné à accueillir un seul animal.**

Les espaces bleus  sont traversés par les rivières et ils peuvent être occupés par tous les animaux et par les animaux aquatiques. Les espaces marron  sont exclusivement des espaces de terre et ne peuvent pas être occupés par des animaux aquatiques. Les cartes territoire sont de trois types:



Les deux faces des cartes ont des zones différentes.

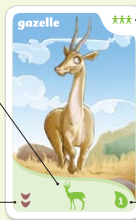
Les Cartes Animal

Les Cartes Animal représentent les différentes espèces d'animaux qui seront accueillis dans la réserve, divisées en 4 groupes :

Silhouette de l'animal.

La couleur identifie le groupe d'appartenance de l'animal.

Nombre minimal de l'espace de la zone dans la quelle l'animal peut être positionné.



Nombre de Joueurs
(par exemple, cette carte peut être utilisée seulement si on a au moins 3 joueurs).

Valeur en Points
de la carte animal.

Les animaux sont divisés en 4 groupes:



Carnivores



Herbivores



Pachydermes



Aquatiques

Préparation

Le joueur le plus jeune est nommé **Ranger en Chef** et joue en premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

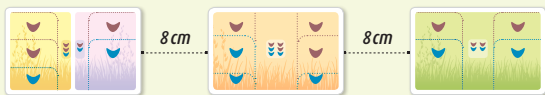
Disposition de la réserve naturelle

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent préparer leur réserve. La réserve doit être formée par 1 carte de 6 espaces, 1 carte de 4 espaces et 1 carte de 2 et 3 espaces.

Les cartes territoire sont divisées en 3 catégories selon le nombre d'espaces dont elles sont composées (les cartes territoire de 6 zones, les cartes territoire de 4 zones, les cartes territoire de 3 et de 2 zones). Chaque catégorie est mélangée. À partir du Ranger en Chef et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur se sert au hasard de 3 cartes territoire (une par type). Il peut choisir la face de la carte qu'il préfère selon sa stratégie de jeu, mais une fois disposées dans la réserve, les cartes ne pourront plus être tournées de l'autre côté.

Les cartes territoire, qui n'ont pas été choisies, sont éliminées et rangées dans la boîte.

Chaque joueur pose devant lui les 3 cartes territoire choisies, sur la table de jeu, un peu espacées entre elles (8 cm environ):












Mise en place des Cartes

Le nombre de cartes animal qui doit être utilisé dans chaque partie dépend du nombre de joueurs. **Dans les parties avec 4 joueurs toutes les cartes territoire sont utilisées et notamment toutes les cartes animal.** Dans une partie avec 2 ou 3 joueurs le nombre de cartes est réduit (les cartes qui ne sont pas utilisées sont rangées dans la boîte de jeu).

Les symboles, dessinés en haut à droite des cartes animal et la couleur du dos (vert/2 joueurs; rouge/3 joueurs et orange/4 joueurs), aident à choisir les cartes à utiliser dans la partie, comme indiqué dans le tableau à droite:

* Exemple.

Dans une partie avec 3 joueurs les 57 cartes animal avec les symboles en haut à droite  et  sont utilisées, tandis que les cartes avec les symboles  sont rangées dans la boîte.

NOMBRE DE JOUEURS	CARTES À UTILISER	CARTES ANIMAL
2		42
3	 + 	57
4	 +  + 	68

Le numéro des joueur est reconnaissable à la couleur du dos de la carte.

Les cartes animal sont mélangées et posées, faces cachées, au centre de la table de jeu (la silhouette de l'animal ne doit pas être visible).

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches.

Le Ranger en Chef découvre un nombre de **cartes animal** égal au nombre de joueurs. Les cartes découvertes sont posées sur la table de jeu. À partir du Ranger en Chef et en procédant de gauche à droite, chaque joueur doit choisir un animal et essayer de l'accueillir dans sa réserve.

Quand tous les joueurs ont choisi et placé, si possible, dans leur propre réserve l'animal, la manche est terminée. Le Ranger en Chef cède son titre au joueur à sa gauche, qui sera le nouveau Ranger en Chef pour le tour suivant.

Fin du jeu

La partie se termine quand, au terme d'un tour, une des conditions suivantes peut être vérifier:

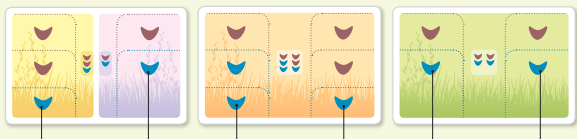
- au moins un joueur a occupé tous ses 15 espaces.
- les cartes animal sont terminées.

Au terme de la partie on procède au comptage des points.

Positionnement des Cartes Animal

a. Disposition

Les animaux peuvent être placés dans **1 des espaces libres** disponibles de la réserve. Les espaces sont identifiés par les symboles (bleus ou marron) libres en partant de l'espace le plus bas et en procédant vers le haut, de chaque carte territoire. Au début du jeu dans la réserve naturelle il y a 6 espaces disponibles:



Espaces libres disponibles dans la réserve naturelle au début du jeu (espaces en bas)

Quand un animal est rangé dans un espace, la carte **doit couvrir le symbole** (bleu ou marron) correspondant en partant de l'espace le plus bas et en procédant vers le haut. L'espace libre est (si disponible) au-dessus de la dernière carte animal placée.

Dans une même colonne, la carte animal doit être **posée de façon à couvrir partiellement la précédente**, mais la silhouette colorée de l'animal en bas de la carte doit rester visible pour faciliter le contrôle de tous les animaux de la réserve.

* Exemple:

Nouvel espace libre disponible, au-dessus de la carte hippopotame.

❶ L'hippopotame est placé sur la rivière (espace bleu) dans la zone de 3 espace. La carte couvre complètement le symbole bleu.



POSITIONNEMENT

Une ligne pointillée bleue ou marron aide à positionner correctement les cartes.

② Le zèbre est placé dans l'espace de terre (marron) dans la zone de 3 espaces. La carte couvre le symbole marron, mais la silhouette en bas de l'hippopotame reste visible.



Le nouvel espace libre disponible est l'espace au-dessus du zèbre.

③ au tour suivant un zèbre est placé dans l'espace marron disponible; la zone de 3 espaces est complet.

Quand tous les symboles des espaces sont couverts par une carte animal, la zone est complète. La zone ne peut plus accueillir autres animaux.



④ dans la zone de 2 places est placé un léopard. L'espace de terre devient le nouvel espace disponible.

b. Règles communes

Les animaux doivent être placés dans la réserve en respectant les règles suivantes:

- Les animaux doivent être placés dans une zone qui a le même nombre d'espaces ou plus grand de celui indiqué sur la carte animal (par exemple, le gnou peut être positionné dans une zone de 4 ou 6 espaces).
- Un animal peut être placé dans une zone avec un espace en moins par rapport à celui indiqué sur la carte animal. Dans ce cas, la zone est serrée et l'animal souffre (**animal déprimé**). La valeur de la carte animal devient 0 point (par exemple, le gnou peut être positionné dans une zone de 3 espaces).
- Un animal ne peut jamais être positionné dans une zone plus petite à celles qui ont été décrites précédemment (par exemple, le gnou ne peut jamais être positionné dans une zone de 2 espaces).

- **Le positionnement est obligatoire.** Si l'animal peut être positionné dans la réserve sans violer les règles (communes et spéciales), alors **l'animal doit être positionné**. Un joueur peut être obligé à positionner un animal carnivore dans une zone où il y a déjà des animaux herbivores. Dans ce cas, le carnivore mangera les herbivores!

c. Règles spéciales

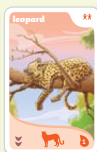
Chaque **groupe** d'animaux a des règles spéciales:

CARNIVORES

- Dans la même zone on peut positionner seulement des **animaux du même type** (exemple: un lion avec un autre lion et un léopard avec un autre léopard).
- **Ils mangent les herbivores** positionnés dans la même zone.



lion



léopard

HERBIVORES

- Ils **sont mangés par les carnivores** et les crocodiles positionnés dans la même zone.
- Il n'est pas possible de positionner un animal herbivore dans une zone où il y déjà un **carnivore** ou un **crocodile** (l'herbivore serait mangé).
- Les herbivores du même type placés dans la même zone constituent un **troupeau**.



gnou



zèbre



gazelle



girafe

+ 1 point
2 ANIMALES



+ 2 points
3 ANIMALES



+ 4 points
4 ANIMALES



+ 7 points
5 ANIMALES



+ 12 points
6 ANIMALES



Un troupeau donne des points additionnels, selon le nombre d'exemplaires, comme indiqué dans le tableau à droite.

PACHYDERMES

• Dans la même zone on peut positionner **seulement des pachydermes du même type** (rhinocéros et rhinocéros blanc sont considérés du même type).

• Les pachydermes sont de grandes dimensions et ont besoin de place. Donc le nombre de pachydermes qui peut cohabiter dans la même zone est **limité**, comme indiqué dans le tableau suivant:




éléphant rhinocéros rhinocéros b.

NUMÉRO DE PACHYDERMES QUI PEUVENT COHABITER ENSEMBLE

Dans la zone de 3 espaces peut être placé 1 pachyderme (déprimé), dans la zone de 4 espaces 2 pachydermes, dans la zone de 6 espaces 3 pachydermes.

Zone de 3 esp.  (DÉPRIMÉ)

Zone de 4 esp.  2 PACHYDERMES

Zone de 6 esp.  3 PACHYDERMES

AQUATIQUES

• Dans la même zone on peut positionner **seulement des animaux aquatiques du même type**.

• Les animaux aquatiques peuvent être positionnés **seulement dans les espaces de Rivière**.

• Le crocodile **mange tous les herbivores** positionnés dans la même zone.



hippopotame crocodile

Impossibilité de placer un Animal (Animaux morts)

Pendant une partie il peut arriver qu'il ne soit pas possible de placer un animal dans une zone.

Dans ce cas l'animal n'est pas positionné et donc il meurt. La carte animal restera couverte devant le joueur (dans le «cimetière»). À la fin de la partie la valeur des animaux morts devra être soustraite du score.

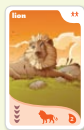
Herbivores mangés

Il peut arriver qu'un ou plusieurs herbivores soient mangés par un carnivore ou un crocodile. Cela arrive quand un animal carnivore ou un crocodile sont positionnés dans une zone dans laquelle un ou plusieurs herbivores sont déjà présents.

La carte de l'herbivore mangé est enlevée de la réserve et reste couverte devant le joueur (dans le «Cimetière»). Les animaux mangés laissent des espaces libres dans la zone. S'il y a des animaux survivants dans la même colonne des herbivores mangés, les cartes des **animaux survivants sont déplacés vers le bas jusqu'à couvrir les espaces vides**, qui se sont créés.

* Exemple:

❶ Le joueur est obligé a positionner un lion dans la zone de 6 espaces.



CIMETIÈRE



❷ Le lion mange les zèbres. Les cartes des zèbres sont éliminées et placées couvertes devant le joueur, dans le «cimetière».



❸ La carte du lion est déplacés vers le bas jusqu'à couvrir le premier espace disponible.

Comptage de Points

À la fin de la partie les points sont comptés, en additionnant les valeurs reportées sur les cartes animal et en calculant les éventuels bonus ou malus. Le vainqueur sera le joueur qui aura totalisé le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, le vainqueur sera le joueur avec le nombre le plus petit d'animaux morts dans le «Cimetière».

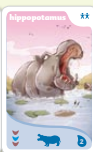
* Un exemple de comptage final des points est décrit dans la page suivante:

DESCRIPTION	POINTS VICTOIRE	EXEMPLE: LE GNOU
Animaux régulièrement positionnés	score indiqué sur la carte animal	Donne 2 point s'il est positionné dans une zone de 4 ou 6 espaces.
Animaux "déprimés"	0 points	Déprimé quand il est positionné dans une zone de 3 espaces.
Troupeau d'herbivores régulièrement positionnés	points additionnels	Il dépend de la dimension du troupeau.
Troupeau d'herbivores "déprimés"	0 points additionnels	Troupeau de gnous dans une zone de 3 espaces.
Herbivores mangés et autres animaux morts	Le score est négatif	le gnu mort donne -2 points dans le comptage final.

CIMETIÈRE

LÉGENDE

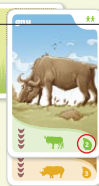
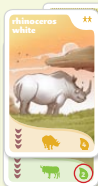
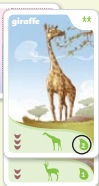
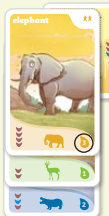
- Animaux "déprimés" (0 points)
- Troupeau d'herbivores (points bonus)



ANIMAUX MORTS OU MANGÉS

- 2 girafe
- 1 gazelle
- 2 hippopotame

-5 Points



ZONE DE 4 ESPACES

- 4 rhinocéros blanc
- 2 gnu
- 2 gnu
- 1 bonus point
- 3 rhinocéros

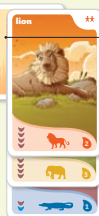
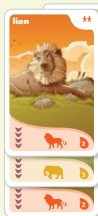
12 Points

ZONE DE 3 ESPACES

- 0 éléphant
 - 1 gazelle
 - 2 hippopotame
- 3 Points

ZONE DE 2 ESPACES

- 0 girafe
 - 1 gazelle
- 1 Point



ZONE DE 6 ESPACES

- 2 lion
- 3 éléphant
- 2 lion
- 2 lion
- 3 éléphant
- 1 crocodile

13 Points

TOTAL 24 POINTS