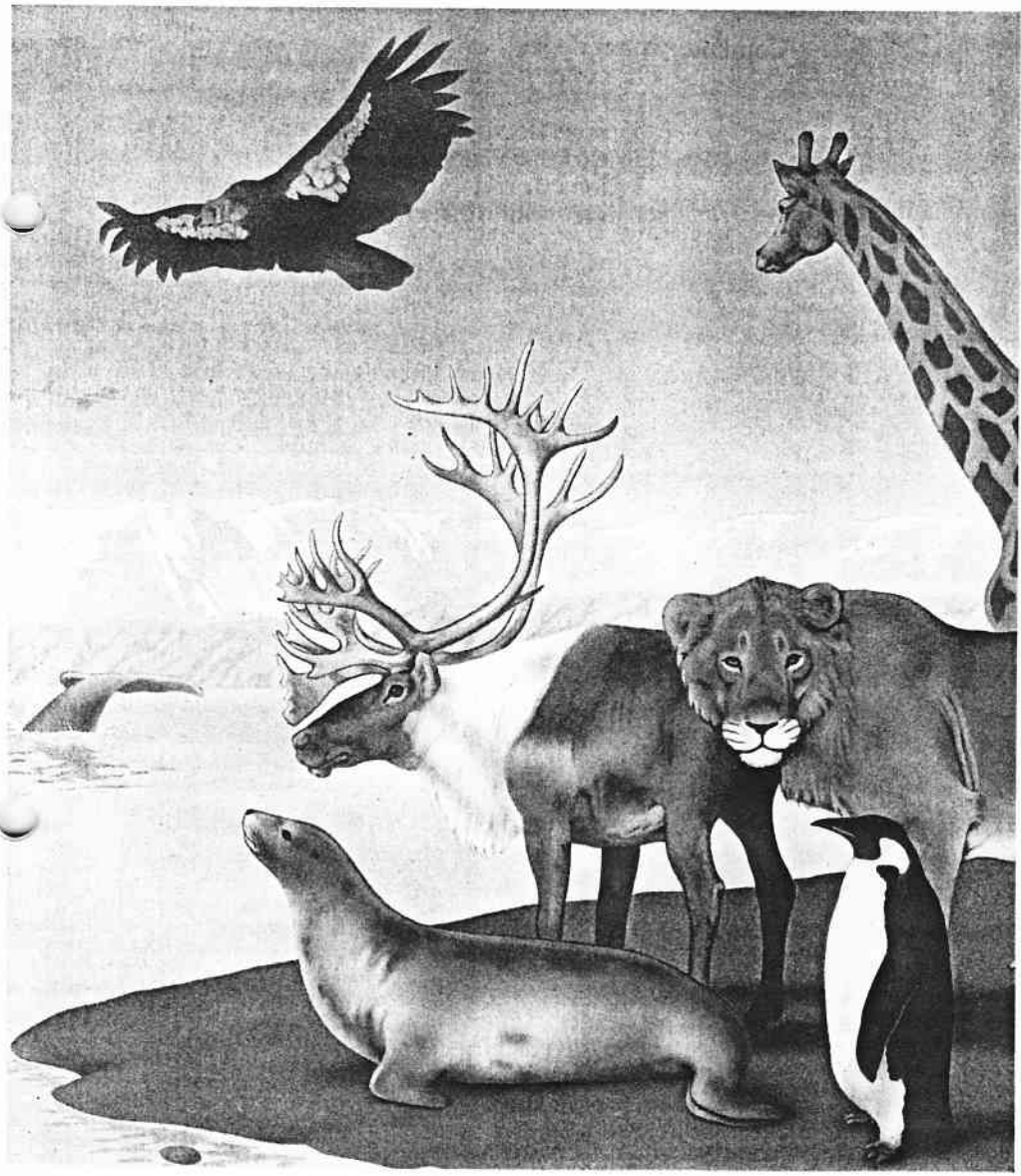


264

# Grand safari

Une aventure palpitante à la rencontre des animaux sauvages



Contenu: plan de jeu  
72 cartes d'animaux  
120 flèches d'itinéraire en 3 couleurs  
65 bons de voyage  
36 cartes «événements»  
3 pions d'arrêt  
1 livret d'information sur 72 animaux

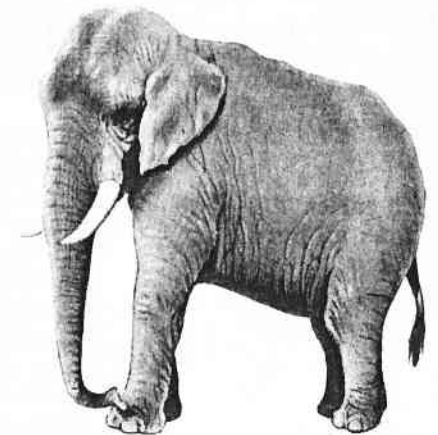
Jeu Ravensburger® no. 01 086 8  
Auteurs: Wolfgang et Ursula Kramer  
Design: Gerhard Schmid  
Pour 2 à 6 joueurs  
de 10 à 99 ans

*Tels des explorateurs cherchant à mieux connaître non seulement les animaux mais encore les facteurs qui permettraient éventuellement de sauver certaines espèces menacées, les joueurs partent à travers le monde pour des expéditions sur les lieux-mêmes où ce sont tant de drames ignorés.*

*Ils y reçoivent des espèces tout à fait extraordinaires et impressionnantes, s'y familiarisent avec leurs conditions de vie.*

*Ce jeu se propose d'éveiller la compréhension envers les animaux menacés, de mettre en évidence les problèmes du monde animal. Seule une meilleure information permettra de protéger efficacement la faune.*

*Les animaux font partie intégrante de notre monde. Leur destin ne devrait pas nous laisser indifférents!*





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

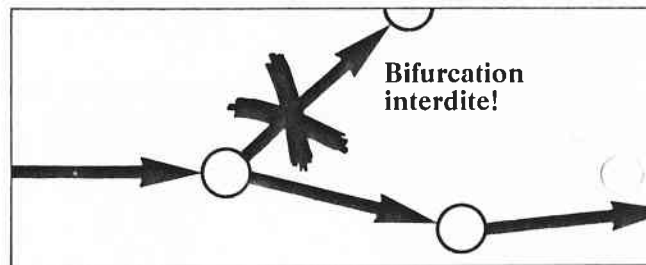
Les trois expéditions partent ainsi d'un seul et même point de départ. Pour autant qu'elles ne soient pas encore parties, les joueurs peuvent toujours choisir de poursuivre une expédition en cours ou d'en commencer une nouvelle. Mais, une fois les trois expéditions lancées, aucune autre expédition ne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

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

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

**Toujours poser la flèche au bout libre de la flèche précédente**

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



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

Le choix des itinéraires est entièrement libre. Seul la pose d'une flèche parallèlement à une autre déjà placée exige l'emploi de bons de voyage (voir «bons de voyages» à la page 9).

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

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

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

### Réussite des missions de recherche

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

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

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

Le jeu se poursuit ensuite normalement.

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

**Obligation de jouer**

**Expéditions non limitées à certains endroits du globe**

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

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

**Défense de déposer les cartes ultérieurement**

### Missions publiques de recherche à la disposition de tous les joueurs

### Missions publiques de recherche

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

### Signification des points figurant sur le plan de jeu

Le plan de jeu présente cinq sortes de points:

#### Points d'animaux

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

#### Points «événements» rouges

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

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

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

#### Points verts

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

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

**Agir aussitôt dans les autres cas!**

**Poser une seconde flèche**

### Points bleu

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

- exiger du meneur de jeu trois nouveaux bons de voyage
- ou
- demander à celui-ci la remise d'une carte d'animal supplémentaire à chacun des autres participants, chargeant ainsi ceux-ci d'une nouvelle mission de recherche.

### Points-flèches

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

### Bons de voyage

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

Avec **un bon de voyage**, le joueur peut

- introduire un pion d'arrêt dans le jeu, ou déplacer un ou plusieurs pions d'arrêt
- ou
- échanger une carte d'animal contre une autre. Pour cela il prend deux cartes sur la pile, en échange une contre l'une de ses propres cartes, avant de remettre les deux cartes ainsi obtenues sous la pile.

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

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

**Remise de 3 bons de voyage au maximum à chaque tour**

**Avec 1 bon de voyage - introduire un pion d'arrêt**

**ou**

**- déplacer les pions d'arrêt**

**ou**

**- échanger une carte d'animal**

