



## RÈGLE DE JEU



# Monika et Hans D. Dossenbach

**Bivouaquer sur une île perdue, pagayer sur un ruisseau à travers la forêt vierge, guetter les crabes dans la vase des mangroves, courir après un onymacris dans le désert - voici quelques-unes des occupations favorites de Monika et Hans D. Dossenbach. Leur intérêt principal est de dépister les animaux, de les observer et de les photographier.**

Chaque année, ils s'absentent pendant plusieurs mois. Une fois revenus chez eux, ils rassemblent et trient le matériel photographique, rédigent les textes qui s'y rapportent, réalisent des reportages pour divers magazines et écrivent des livres. Sous leur signature sont déjà parus plus de 40 ouvrages consacrés aux animaux, la plupart traitant des animaux sauvages du monde entier et certains dédiés aux chevaux. Les chevaux constituent en effet une autre de leurs grandes passions. Ils possèdent des pur-sang arabes qu'ils bichonnent, nourrissent et montent chaque jour eux-mêmes lorsqu'ils ne sont pas en voyage.



Hans D. Dossenbach, le "chercheur à la caméra", a abordé la photographie durant son activité d'éthologue. Les séjours scientifiques effectués dans divers pays l'ont conduit à faire des reportages-photos. Quant à Monika Dossenbach, sa compagne, elle a sillonné l'Inde, l'Asie du Sud-Est, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, l'Amérique du Sud et du Nord en tant que photographe amateur mais enthousiaste. En rencontrant celui qui allait devenir son époux, elle transforma cette occupation de loisir en une profession.

Pour être un bon photographe animalier, il faut bien sûr savoir photographier. Mais il faut également disposer de connaissances approfondies sur la vie des animaux. Un bon photographe animalier doit également être zoologue, car ce n'est que s'il sait où et quand observer les animaux et comment ceux-ci se comportent qu'il a de bonnes chances de pouvoir les photographier. Ce n'est que s'il est bien renseigné sur leur vie qu'il peut s'en tenir à leurs "règles de jeu": respecter leurs distances de fuite, déranger le moins possible ces grandes "stars", ne jamais se mouvoir à proximité de leurs gîtes, ménager les habitats naturels. Le célèbre éthologue Otto Koenig a écrit dans la préface d'un livre: "Aucun animal ne semble avoir remarqué la présence des Dossenbach. On ne saurait mieux décrire la photographie animalière."



## PHOTO WILD LIFE

Photos d'animaux: plaisirs et aventures

Pour 3 - 6 joueurs dès 8 ans

Photos d'animaux: Monika et Hans D. Dossenbach, Schlatt  
Auteurs: Stefanie Rohner et Christian Wolf, Bâle  
Graphisme: HSB, Zurich

### Matériel

- 1 plan de jeu
- 6 pions
- 1 braconnier
- 1 dé à chiffres
- 1 dé à mimiques de Hajo Bücken
- 1 appareil photo en carton
- 72 fiches d'animaux
- 6 passeports de protection des animaux
- 1 timbre croco avec tampon encreur
- 1 film couleurs AGFACOLOR
- 10 bulles neutres
- 1 règle de jeu

### Règle de jeu abrégée aux pages 18/19

#### Idée directrice du jeu

Tu sillones le monde, caméra au poing, et photographies les animaux rares dans leur habitat naturel. Sais-tu t'en approcher sans bruit? Ou l'animal s'enfuit-il et, sur la photo, n'en aperçois-tu plus que la queue? Tu disposeras en tout cas bientôt de toute une série d'instantanés.

Avec d'autres photographes, tu fais des reportages-photos, contribuant ainsi à la protection des animaux menacés d'extinction. Mais seuls les reportages les plus amusants seront publiés par les magazines.

Prends garde! Le braconnier te suit de près. Réussiras-tu à attraper ce vaurien et à libérer les animaux qu'il a capturés?

Tout cela, tu le vivras dans Photo Wild Life.

#### Principe du jeu

Chaque photo publiée te vaudra un tampon dans ton passeport de protection des animaux. La victoire revient au premier qui réussit à avoir 5 tampons dans son passeport.

Dépose le plan de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur se voit remettre un pion et un passeport de protection des animaux. Place ton pion sur l'une des deux cases "Photo Story". Il devrait y avoir approximativement le même nombre de pions sur les deux cases.

Dépose le braconnier sur l'une des deux cases "Park Ranger Station".

Classe les 72 fiches d'animaux d'après les couleurs des 8 habitats. Mélange séparément chaque petite pile et dépose-la, face illustrée vers le haut, sur la case correspondant à l'habitat adéquat.

### Photos spéciales

◆ Photos prises au flash et identifiées par le symbole suivant:



◆ Photos à l'ENFANT MALIN représentant des animaux rares ou des prises de vue difficiles.

Ferme l'objectif de l'appareil photo en armant l'obturateur. Règle le disque de l'appareil photo en le tournant sur la flèche de ton choix.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence la partie est tiré au sort.

### Photo de départ

Au début du jeu, chacun reçoit une photo en cadeau. A commencer par le premier joueur, chaque participant se sert lui-même en prenant l'une des 8 fiches d'animaux qui se trouvent sur le dessus des piles disposées en cercle - toutefois pas de photo "enfant malin".

Le braconnier reçoit, lui aussi, une photo. Choisis-en une et dépose-la au milieu du plan de jeu (pas de photo "enfant malin").

### Démarrage du jeu

Si c'est ton tour de jouer, jette le dé à chiffres. Avance ton pion d'un habitat à un autre dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu au lancer de dé. Dans le cas de la face 1-3, tu peux avancer de 1, 2 ou 3 cases.

Tu aboutis soit sur une case d'habitat, soit sur une case "Park Ranger Station", soit sur une case "Photo Story".

### Prends une photo...

Tourne le disque de l'appareil photo d'un nombre de flèches égal au nombre de cases parcourues. Ouvre l'objectif et regarde si la photo est réussie:

- **Queue:** Dommage! L'animal t'a entendu au moment où tu essayais de t'en approcher.
- **Tête:** Bravo! La photo est réussie. Prends la première fiche de la pile correspondant à l'habitat sur lequel tu te trouves. (Si la photo est dotée du symbole du flash, celui-ci doit également briller en jaune (étoile) sur l'appareil photo.)

*Exemple: Le pion de Nina se trouve dans la forêt vierge. La photo du dessus de la pile de cet habitat représente un toucan. Ayant réussi sa photo, Nina peut prendre le toucan. Aucun symbole de flash n'apparaissant sur la photo, il importe peu que le flash brille ou non sur l'appareil photo.*

Si tu as attrapé une photo spéciale à l'"enfant malin", tu peux prendre une autre fiche. Choisis l'une des 8 photos du dessus des piles disposées en cercle (toutefois pas une photo spéciale).

### ... puis fais avancer le braconnier

Après chaque photo, le braconnier se met en marche. Dans l'objectif, tu aperçois, en haut à droite, un chiffre. Déplace le pion du braconnier dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases correspondant au chiffre indiqué:

Si le braconnier aboutit sur une case "**Park Ranger Station**", tu l'as attrapé. Tu reçois alors en récompense toutes les photos du milieu du plan de jeu.

Si le braconnier aboutit sur une **case d'habitat** ou une case "**Photo Story**", la situation se complique. Tous ceux qui se trouvent sur la même case doivent déposer l'une de leurs photos au milieu du plan de jeu. (Celui qui ne possède qu'une seule photo est épargné.)

Si, dans l'objectif, apparaît, à la place du chiffre, un point d'interrogation, tu peux contrarier les autres joueurs. Dépose le pion du braconnier sur la case d'habitat de ton choix ou sur une case "Photo Story". Les joueurs se trouvant sur cette case et possédant plus d'une photo doivent alors déposer l'une de leurs photos au milieu du plan de jeu.

Referme l'objectif de l'appareil photo.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

### ◆ Tu aboutis sur une case "Park Ranger Station":



Tu rends visite aux gardiens d'une réserve naturelle. Bien que tu ne puisses pas prendre de photo, tu es cependant protégé du braconnier.

Le pion du braconnier reste en place. Il ne se meut que lorsqu'une photo est prise.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

### ◆ Tu aboutis sur une case "Photo Story":



Tu te rends à la rédaction d'un magazine illustré pour présenter ton reportage-photo. Prends l'une de tes photos et lis à haute voix le texte figurant dans la bulle.

Les joueurs examinent leurs photos pour voir si, dans une des bulles, ils ont un texte qui convient. Que le tien vienne en premier ou en second importe peu. A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lit le texte qui convient le mieux.

*Exemple: Kim aboutit sur une case "Photo Story". Elle possède le renard corsac de la zone tempérée et crie: "Mon renard dit: Halte! Je vous arrête!"*

*Nina, Monique et Jean cherchent un texte qui convienne. Monique crie: "Ma grenouille à flèches empoisonnées dit: "Haut les mains! La bourse ou la vie!" A la suite de quoi, le renard corsac de Kim répond: "Halte! Je vous arrête!"*

◆ A présent, les joueurs décident de concert quel texte s'adapte le mieux au tien. S'ils n'arrivent pas à s'entendre, c'est le dé à mimiques qui décide. Celui qui, au lancer de dé, obtient la mimique au plus grand sourire l'emporte.

-  sublime
-  sensationnel
-  fantastique
-  vachement bien
-  eh bien bon
-  idiot

Toi et le joueur qui possède le texte qui convient le mieux pouvez vous faire tamponner un emplacement de votre passeport de protection des animaux.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les deux fiches d'animaux ayant participé au reportage-photo sont mises de côté et définitivement éliminées du jeu.

### Le gagnant du jeu

Si tu es le premier à avoir 5 tampons dans ton passeport de protection des animaux, tu as gagné.

## PHOTO WILD LIFE VERSION POUR ENFANTS

Si les joueurs sont des enfants qui ne savent pas encore lire, il faut uniquement trouver des animaux qui vont bien ensemble. Par exemple le toucan et le lori rouge du fait qu'ils ont tous deux un grand bec. En cas de litige, c'est toujours le dé à mimiques qui décide. Le pion du braconnier peut être laissé de côté.

## PHOTO WILD LIFE VERSION DES "INSTANTANES"

Photographie toi-même des animaux avec le film AGFACOLOR joint au jeu. Confectionne tes propres fiches d'animaux et colle au recto les bulles neutres également fournies. Utilise ensuite tes propres fiches d'animaux pour jouer.

## PHOTO WILD LIFE VERSION POUR JOUEURS EXPERIMENTES

Les joueurs faisant preuve d'imagination inventeront spontanément des textes de bulle pour chaque reportage-photo.

### Autres passeports de protection des animaux

Aux pages 30/31, tu trouveras le modèle du passeport de protection des animaux. Une fois que les passeports du jeu auront tous été tamponnés, photocopie le modèle fourni en autant d'exemplaires que tu voudras.

Nous te souhaitons bien du plaisir

Les photographes Monika et Hans Dossenbach,  
les auteurs Stefanie Rohner et Christian Wolf  
et la maison d'édition de jeux CARLIT SA

**Préparatifs**

- Poser le plan de jeu au milieu de la table.
- Chaque joueur reçoit 1 pion et 1 passeport de protection des animaux.
- Répartir uniformément les pions sur les cases "Photo Story".
- Poser le braconnier sur l'une des cases "Park Ranger Station",
- Poser les fiches d'animaux sur les cases correspondant aux habitats adéquats.
- Fermer l'objectif de l'appareil photo.

**Dé à chiffres**

- Jeter le dé et avancer dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu.
- Face 1-3: avancer de 1, 2 ou 3 cases.

◆ Tu aboutis sur une case d'habitat



**Appareil photo**

- Tourner le disque de l'appareil photo d'un nombre de flèches égal au nombre de cases parcourues.
- Regarder si la photo est réussie:  
Queue = malchance.  
Tête = chance. Prendre la première fiche de la pile correspondant à l'habitat sur lequel on se trouve.

**Flash**

Flash sur la photo - ce symbole doit également briller en jaune (étoile) sur l'appareil photo. Prendre la fiche du dessus de la pile.  
Pas de flash sur l'appareil photo = photo ratée.

**Enfant malin**

Photo spéciale - choisir une autre photo - toutefois pas une autre photo «enfant malin».

**Braconnier**

Après chaque ouverture de l'objectif, avancer le braconnier dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases correspondant au chiffre indiqué en haut à droite dans l'objectif.

- Si le braconnier aboutit sur une case "**Park Ranger Station**", le joueur reçoit en récompense toutes les photos se trouvant au milieu du plan de jeu.
- Si le braconnier aboutit sur une **case d'habitat** ou une case "Photo Story", tous les joueurs qui se trouvent sur la même case doivent déposer une photo à condition qu'ils en possèdent plus d'une.
- Si, dans l'objectif, apparaît, à la place du chiffre, un "?", déposer le pion du braconnier sur la **case d'habitat/ "Photo Story"** de son choix.

◆ Tu aboutis sur une case "Park Ranger Station"



Aucune photo ne peut être prise. Rendre visite aux gardiens d'une réserve naturelle hors de portée du braconnier. Le pion du braconnier reste en place.

◆ Tu aboutis sur une case "Photo Story"



Prendre une photo et lire à haute voix le texte figurant dans la bulle. Les joueurs examinent leurs photos pour voir si, dans une des bulles, ils ont un texte qui convient. A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lit son texte. On décide de concert quel texte s'adapte le mieux. Ces deux joueurs peuvent se faire tamponner un emplacement de leur passeport de protection des animaux.

**Dé à mimiques**

Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre, c'est le dé à mimiques qui décide.

**Fin de la partie**

Le premier à avoir 5 tampons dans son passeport de protection des animaux a gagné. C'est la fin de la partie.

