



WILD

SERENGETI

Auteur
GUNHO KIM

Directeur artistique
HANI CHANG

Illustrateur
SOPHIA KANG

Auteur junior
MINHO KIM

Équipe d'édition
LUCYA HYUSEUNG LEE
SCOTT DEGENKOLB
ROMIN POUL
TAEHO KIM

UN GRAND MERCI À
NOS BACKERS
KICKSTARTER

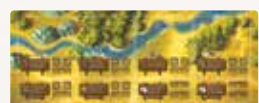
À TOUS LES RÉALISATEURS !

Bienvenue au Serengeti. L'un des sites naturels les plus précieux sur Terre, où des millions d'animaux sauvages vivent, se nourrissent et prospèrent. La Good Comet Society, l'organisation scientifique à but non lucratif la plus importante et la plus prestigieuse au monde, organise un concours pour promouvoir la conservation de l'environnement. Nous vous invitons, ainsi que d'autres réalisateurs talentueux, à produire le plus grand documentaire sur la vie sauvage jamais filmé – WILD : Serengeti. Vous aurez tous votre chance. Découvrez de nouveaux animaux, filmez des images uniques et utilisez vos ressources de manière stratégique pour produire le plus beau et le plus inspirant des documentaires. Mais n'oubliez pas, un seul documentaire sera sélectionné pour être diffusé sur les écrans du monde entier.

MATÉRIEL



1 Plan du Parc



1 plateau Action



1 Rocher Millénaire



168 cartes Scène



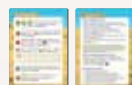
12 cartes Grande Migration



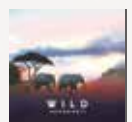
14 cartes Spécialiste



12 tuiles Prix



4 aides de jeu



1 livret de règles



50 Pièces



40 jetons Effets Spéciaux



40 jetons Nourriture



4 jetons Score



8 jetons Verrou



4 barres Galerie Vidéo



1 marqueur Premier Joueur



3 Lions



3 Léopards



3 Crocodiles



3 Chacals



3 Hyènes



3 Vautours



1 pion Manche



3 Girafes



3 Éléphants



3 Rhinocéros



3 Gazelles



3 Gnous

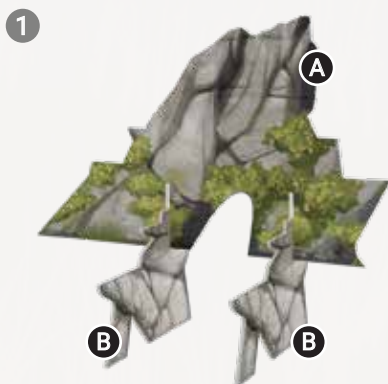


3 Zèbres



8 pions Joueur (en 4 couleurs)

La construction du Rocher Millénaire



1 Assemblez les deux Supports du Rocher (B) au Pilier de Roche (A).



2 Enfoncez la Grande Plateforme de Pierre (C) jusqu'à ce qu'elle repose sur le Pilier de Roche (A).



3 Enfoncez la Petite Plateforme de Pierre (D) jusqu'à ce qu'elle repose sur les Supports du Rocher (B).

Assemblage du marqueur Premier Joueur



Insérez et faites glisser l'Arbre (E) dans l'Arbre (F), l'ensemble reposant dans le Support (G).

! Si l'assemblage du Rocher Millénaire est difficile, vous pouvez utiliser seulement les Plateformes de Pierre en plaçant la Petite Plateforme de Pierre (D) sur la Grande Plateforme de Pierre (C).

MISE EN PLACE

Cet exemple correspond à une partie à 2 joueurs.



- 1 Le Plan du Parc est recto verso ; les joueurs ont donc la possibilité de choisir un côté ou l'autre. La difficulté du jeu est identique des deux côtés mais le terrain est disposé différemment. Choisissez le côté que vous souhaitez et placez le Plan du Parc au centre de la table.
- 2 Placez le **plateau Action** à côté du Plan du Parc. Placez 3 jetons de chaque animal dans les zones désignées comme suit :
 - a Lions, Léopards et Crocodiles dans la section des Prédateurs Carnivores.
 - b Girafes, Éléphants et Rhinocéros dans la section des Grands Mammifères.
 - c Chacals, Hyènes et Vautours dans la section des Charognards.
 - d Gazelles, Zèbres et Gnous dans la section des Herbivores Migrateurs.
- 3 Cachez les cases Action du plateau Action avec des **jetons Verrou** selon le nombre de joueurs.
 - Mode solo et 2 joueurs : Placez les jetons Verrou sur toutes les cases Action où sont inscrits 3J et 4J.
 - 3 joueurs : Placez les jetons Verrou sur toutes les cases Action où il est inscrit 4J.
 - 4 joueurs : Ne placez aucun jeton Verrou nulle part.
- 4 Mélangez toutes les **cartes Scène** et disposez-les comme sur le schéma.
 - e Pioche de cartes Scène : Placez la pioche de cartes Scène face cachée.
 - f Réserve de cartes Scène : Tirez 6 cartes Scène face visible pour créer la Réserve.
 - g Défausse : Laissez un espace pour la Défausse.
- 5 Placez le **Rocher Millénaire** sur un côté de la table.
 - h Placez le pion Manche sur la première case manche du Rocher Millénaire.
 - i Mélangez les tuiles Prix, puis tirez-en 2 et placez-les face visible comme sur le schéma. Rangez le reste des tuiles Prix dans la Boîte de Jeu.
- 6 Mélangez les **cartes Grande Migration** pour former une pioche face cachée et que vous placerez à côté du Rocher Millénaire.
- 7 Placez les **Pièces**, les **jetons Nourriture**, **Effets Spéciaux** et **Score** au centre de la table, là où tout le monde peut les atteindre.
 - j Pièces k jetons Nourriture l jetons Effets Spéciaux m jetons Score
- 8 Chaque joueur choisit une couleur et prend **2 pions Joueur** de cette couleur. Puis chaque joueur place un de ses pions Joueur sur le « 0 » de la piste de Score Documentaire du Plan du Parc.
- 9 Chaque joueur prend **1 barre Galerie Vidéo** de sa couleur et la place devant lui. Les icônes de la barre Galerie Vidéo indiquent sa couleur.
- 10 Chaque joueur tire 8 cartes Scène de la pioche de cartes Scène, les regarde, puis en **choisit 4** et pose les 4 autres dans la Défausse.

Si vous jouez avec les règles avancées, choisissez vos cartes Spécialiste en même temps que vos cartes Scène lors de cette étape (voir page 14).
- 11 Chaque joueur reçoit **6 Pièces** comme ressource de départ pour la Manche 1.
- 12 Le joueur qui a regardé un documentaire sur la vie sauvage le plus récemment devient le **Premier Joueur**. Le Premier Joueur prend le **marqueur Premier Joueur** et le place devant lui.

BUT DU JEU

L'objectif dans WILD : Serengeti est d'être le joueur avec le plus haut Score Documentaire (représenté par l'icône ★) à la fin de la partie.



Piste de Score Documentaire

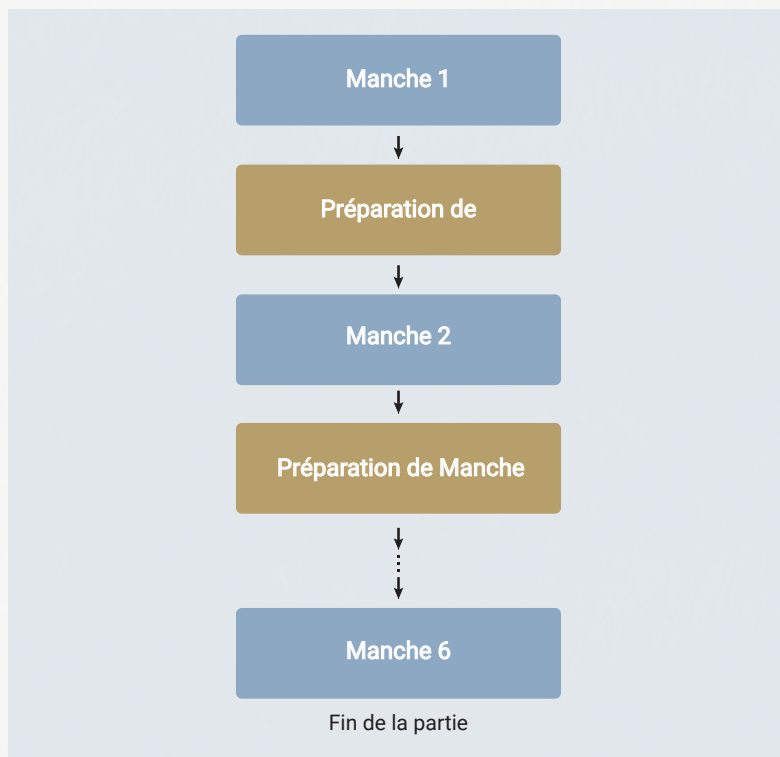
Suivez l'évolution du score des joueurs en déplaçant leur pion Joueur sur cette piste.

Pions Joueur

Chaque joueur a 2 pions Joueur. 1 pion Joueur sert à suivre le score (★) sur la piste de Score Documentaire, et l'autre sert à réaliser des Actions sur le plateau Action.

DÉROULEMENT DU JEU

- Une partie de WILD : Serengeti est composée de **6 manches**.
- À chaque manche, les joueurs vont, chacun leur tour **dans le sens des aiguilles d'une montre**, dépenser 1 à 2 Pièces pour réaliser une Action Basique.
- **Passer** : Si un joueur ne peut ou ne veut pas réaliser d'Action, ce joueur **pass**e son tour. Un joueur qui a passé son tour ne peut plus réaliser AUCUNE action pour la manche en cours.
- La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont passé leur tour.
- Lorsqu'une manche est terminée, la Préparation de Manche doit être réalisée avant qu'une nouvelle manche puisse commencer (voir page 12).
- Après la Manche 6, la partie prend fin. Le joueur avec le plus de ★ remporte la partie.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

- 1 Les cartes Scène indiquent des placements précis pour les animaux. Afin de gagner des ★, le joueur doit déplacer les animaux sur le Plan du Parc de manière à reproduire la disposition indiquée sur la carte Scène.



- 2 Pour reproduire la disposition des animaux indiquée par les cartes Scène, les joueurs réalisent des Actions à leur tour en plaçant leur pion Joueur sur les cases Action pour placer ou déplacer les animaux sur le Plan du Parc.
- 3 Les joueurs complètent une carte Scène lorsque les animaux sont disposés sur le Plan du Parc en respectant les consignes indiquées sur la carte Scène.
- 4 Compléter une carte Scène permet aux joueurs de recevoir une Icône et/ou des récompenses. Les récompenses peuvent être des ★ et/ou différentes ressources, alors que les Icônes produisent des bénéfices continus tout au long de la partie (voir page 10).
- 5 Les Icônes se combinent les unes avec les autres. Les joueurs doivent mettre en place des stratégies et compléter des cartes Scène qui sont compatibles avec ces stratégies pour obtenir un Score Documentaire élevé.

A. LES ACTIONS BASIQUES

- Durant chaque manche, les joueurs font des Actions Basiques chacun leur tour.
- Pour réaliser une Action Basique, les joueurs doivent placer leur **pion Joueur** sur une case Action du plateau Action et payer le nombre de Pièces inscrit sur cette case Action.
- Il existe 8 types d'Actions Basiques différentes.



1 Découvrir des Prédateurs Carnivores

- Choisissez un animal de la section « Découvrir des Prédateurs Carnivores » et placez-le sur une case vide de votre choix sur le Plan du Parc.
- Les Lions, les Léopards et les Crocodiles peuvent être découverts ici.

[Exemple]

- Placez votre pion Joueur sur la case Action « Découvrir des Prédateurs Carnivores » et payez le prix indiqué. Si vous le placez comme indiqué, vous devez payer 1 Pièce.
- Récupérez le prédateur que vous souhaitez et placez-le sur n'importe quelle case vide du Plan du Parc.



2 Découvrir de Grands Mammifères

- Choisissez un animal de la section « Découvrir de Grands Mammifères » et placez-le sur une case vide de votre choix sur le Plan du Parc.
- Les Éléphants, les Rhinocéros et les Girafes peuvent être découverts ici.

3 Découvrir des Charognards

- Choisissez un animal de la section « Découvrir des Charognards » et placez-le sur une case vide de votre choix sur le Plan du Parc.
- Les Hyènes, les Chacals et les Vautours peuvent être découverts ici.

4 Découvrir des Herbivores Migrateurs

- Choisissez un animal de la section « Découvrir des Herbivores Migrateurs » et placez-le sur une case vide de votre choix sur le Plan du Parc.
- Les Gnous, les Zèbres et les Gazelles peuvent être découverts ici.

5 Interchanger la position d'animaux

- Sélectionnez deux animaux sur le Plan du Parc et échangez leurs positions.
- Cette action ne peut pas être réalisée à la première manche.

6 Déplacer un animal de 1 à 3 cases

- Sélectionnez un animal sur le Plan du Parc et déplacez-le de 1 à 3 cases.
- Cette action ne peut pas être réalisée à la première manche.
- Les animaux **ne peuvent pas être déplacés en diagonale**.
- Le mouvement doit être effectué en une seule fois. Par exemple, quand un joueur réalise un déplacement de 3 cases avec cette Action, il ne peut pas déplacer l'animal de 2 cases, compléter une carte Scène, puis déplacer encore l'animal de 1 case.

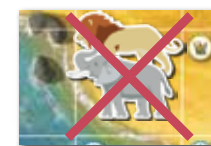
[Exemple]

- Placez votre pion Joueur sur « Déplacer un animal de 1 à 3 cases » et payez le prix indiqué. Si vous le placez comme indiqué, vous devez payer 1 Pièce.
- Choisissez un animal sur le Plan du Parc et déplacez-le de 1 à 3 cases.



! Attention !

Les joueurs peuvent déplacer un animal au travers d'une case occupée par un autre animal. Cependant, les joueurs ne peuvent pas faire terminer le déplacement d'un animal dans une case déjà occupée par un autre animal.



7 Prenez 1 carte de la Réserve de cartes Scène

- Prenez 1 des 6 cartes Scène de la Réserve.
- Vous pouvez prendre plus d'une carte Scène de la Réserve en payant 1 Pièce par carte Scène supplémentaire.
- Après qu'un joueur a terminé de prendre des cartes Scène de la Réserve, remplissez la Réserve depuis la pioche de cartes Scène jusqu'à ce qu'elle contienne à nouveau 6 cartes Scène. Le joueur qui vient de récupérer des cartes Scène depuis la Réserve ne peut pas acheter les nouvelles cartes Scène qui ont été ajoutées depuis la pioche durant ce tour.
- Si la pioche de cartes Scène est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

[Exemple] Pour acheter 3 cartes de la Réserve de cartes Scène, payez le coût de l'Action inscrit sur le plateau Action (1 Pièce) puis 2 Pièces de plus, 1 pour chaque carte supplémentaire. Soit un total de 3 Pièces pour 3 cartes Scène.

8 Renouveler la Réserve et Prendre 1 carte Scène

- Défaussez les 6 cartes de la Réserve et remplacez-les par 6 cartes de la pioche. Prenez 1 carte Scène de cette nouvelle Réserve. Vous pouvez prendre des cartes Scène supplémentaires en payant 1 Pièce par carte supplémentaire.
- Remplissez la Réserve depuis la pioche jusqu'à ce qu'elle contienne à nouveau 6 cartes Scène.

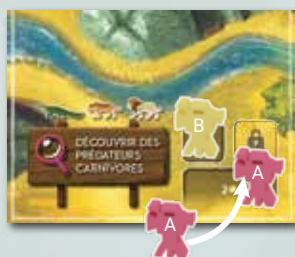
! La Règle du Tableau

- Dans WILD : Serengeti, **toutes les cartes Scène d'un joueur forment un Tableau. Ce Tableau est visible pour les autres joueurs.** Les joueurs doivent poser leurs cartes Scène face visible devant eux. Les cartes Scènes complétées sont aussi placées face visible dans les Galeries Vidéo des joueurs (voir page 9).
- Les joueurs peuvent conserver **un maximum de 8 cartes Scène non complétées dans leur Tableau.** Si un joueur a plus de 8 cartes à la fin de son tour, il doit soit échanger des cartes Scène contre des Pièces, soit en défausser.

LES CONTRAINTES DES CASES ACTION



- Les cases Action **complètement fermées** peuvent seulement contenir 1 pion Joueur. Les cases Action **partiellement fermées** peuvent accueillir n'importe quel nombre de pions Joueur à n'importe quel moment.
- Les pions Joueur restent dans les cases Action tant que les joueurs ne font pas d'autre Action.
- Au tour suivant (au cours d'une même manche), les joueurs peuvent refaire la même Action, mais ils **ne peuvent pas utiliser la même case Action** et doivent déplacer leur pion Joueur sur une nouvelle case Action.



[Exemple 1]

Le joueur A veut faire l'Action « Découvrir des Prédateurs Carnivores », mais la case Action d'un coût de 1 Pièce est déjà occupée par le pion du joueur B. Dans ce cas, le joueur A doit placer son pion Joueur dans la case Action où il est inscrit « 2 Pièces » et payer 2 Pièces.



[Exemple 2]

À votre dernier tour vous avez réalisé l'Action « Découvrir des Prédateurs Carnivores » et payé 1 Pièce. À ce tour vous souhaitez faire la même Action. Comme vous ne pouvez pas laisser votre pion Joueur sur la même case Action, vous devez le déplacer sur la case Action « 2 Pièces » afin de refaire l'Action « Découvrir des Prédateurs Carnivores ».

ASTUCE

Les cases Action qui demandent 2 Pièces sont chères et il est recommandé de ne les utiliser qu'en cas de nécessité absolue !

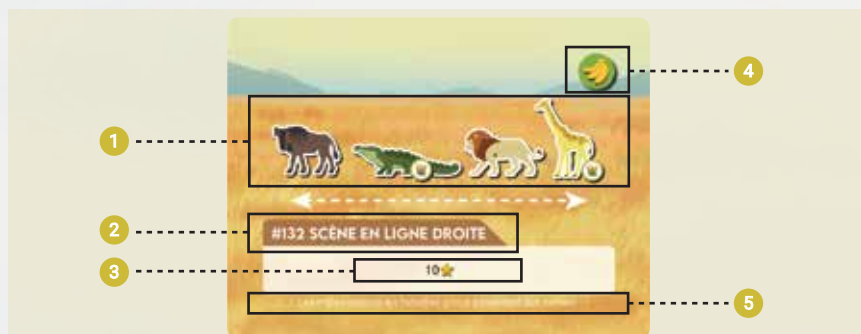
B. LES ACTIONS GRATUITES

- Les Actions Gratuites ne coûtent pas de Pièce et les joueurs peuvent en réaliser autant qu'ils souhaitent **PENDANT leur tour.**
- Il existe trois types d'Actions Gratuites dans WILD : Serengeti :
 - **Défausser des cartes Scène incomplètes :**
Les joueurs peuvent **défausser 2 cartes Scènes incomplètes dans la Défausse pour gagner 1 Pièce.** Défausser 1 carte Scène incomplète est autorisé mais ne fait rien gagner. Les cartes Scène complétées ne peuvent pas être défaussées.
 - **Compléter des cartes Scène** (voir page 9) :
Quand les conditions de cartes Scène sont remplies, le joueur peut en compléter autant qu'il le souhaite.
 - **Dépenser des jetons Nourriture ou Effets Spéciaux** (voir page 8) :
Les joueurs peuvent librement dépenser leurs jetons Nourriture et Effets Spéciaux.

C. PASSER

- Quand un joueur n'a plus de Pièce ou qu'il ne souhaite plus réaliser d'Action pour le reste de la manche, le joueur **passé son tour.**
- Un joueur **ne peut pas passer son tour** s'il lui reste 3 Pièces ou plus.
- Un joueur qui a passé son tour **ne peut plus effectuer d'Actions Basiques et/ou d'Actions Gratuites pour cette manche.**
- Une fois qu'un joueur a passé son tour, son pion Joueur n'a plus besoin d'être sur le plateau Action. Enlevez le pion Joueur du plateau Action et mettez-le à côté pour la prochaine manche.
- La manche continue avec les joueurs qui n'ont pas encore passé leur tour.
- Une manche se termine quand tous les joueurs ont passé leur tour.

Les joueurs complètent des cartes Scène pour gagner des récompenses et des bénéfices de leurs Icônes. Un joueur peut compléter une de ses cartes Scène pendant son tour si les animaux sont disposés sur le Plan du Parc comme sur cette carte Scène.



- 1 **Disposition des animaux** : Pour qu'un joueur complète une carte Scène, les animaux doivent être disposés sur le Plan du Parc de cette manière.
- 2 **Type de Scène** : Il existe 3 types de Scènes, selon la disposition des animaux.
- 3 **Récompenses** : Le joueur récupère cette récompense directement après avoir complété la carte Scène.
- 4 **Icônes** : Le joueur gagne le bénéfice associé à l'Icône pendant tout le reste de la partie après avoir complété la carte Scène.
- 5 **Texte Descriptif** : Les cartes Scène contiennent des informations ou des descriptions intéressantes à propos des animaux de la Scène. Le texte descriptif n'a pas d'effet dans le jeu.

LES TYPES DE SCÈNE

Il existe 3 types de cartes Scène avec différentes dispositions d'animaux.

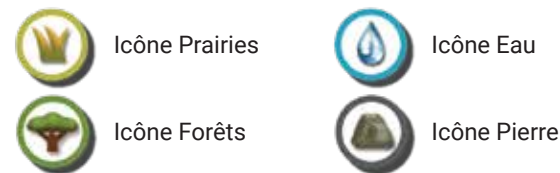
LA SCÈNE DE TERRAIN

- Pour compléter une Scène de Terrain, les animaux doivent être placés **sur les Terrains spécifiques qui sont indiqués sur la carte Scène**.
- L'ordre ou la juxtaposition des animaux est sans importance pour ce type de carte Scène.
- Exemple : Pour compléter cette Scène, il doit y avoir 1 Crocodile dans la Forêt, 1 Crocodile dans l'Eau et 1 Hyène dans l'Eau.



! Les Terrains

Il existe 4 types de Terrains sur le Plan du Parc : **Prairies, Forêts, Eau, Pierre**. Si une icône Terrain apparaît sous un animal (sur la carte Scène), l'animal doit être placé sur une case Terrain correspondant sur le Plan du Parc pour que la carte Scène puisse être complétée.

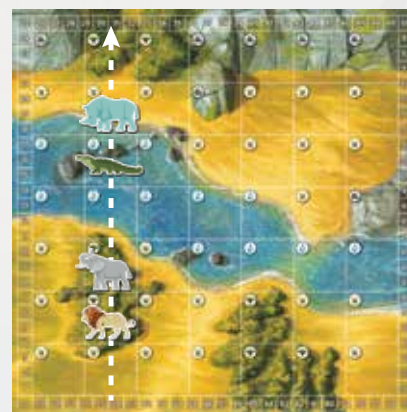


LA SCÈNE EN LIGNE DROITE

- Pour compléter une carte Scène en Ligne droite, les animaux doivent être disposés **en ligne droite dans le même ordre que sur la carte Scène**.
- Les animaux doivent être disposés en ligne droite verticalement ou horizontalement, **mais pas en diagonale**.
- Les animaux n'ont pas besoin d'être adjacents entre eux et la direction de la ligne est sans importance. La présence d'autres animaux entre les animaux de la carte Scène est elle aussi sans importance.



Exemple : Pour compléter la Scène ci-dessus, le Lion, le Crocodile et le Rhinocéros doivent être alignés dans le même ordre que sur la carte Scène. Le Rhinocéros doit aussi être placé sur un terrain Prairies.



Le Lion, le Crocodile et le Rhinocéros forment une ligne droite de bas en haut. Les animaux entre eux n'interfèrent pas dans la complétion de la Scène.



Le Lion, Le Crocodile et le Rhinocéros forment une ligne droite de droite à gauche.

LA SCÈNE ADJACENTE

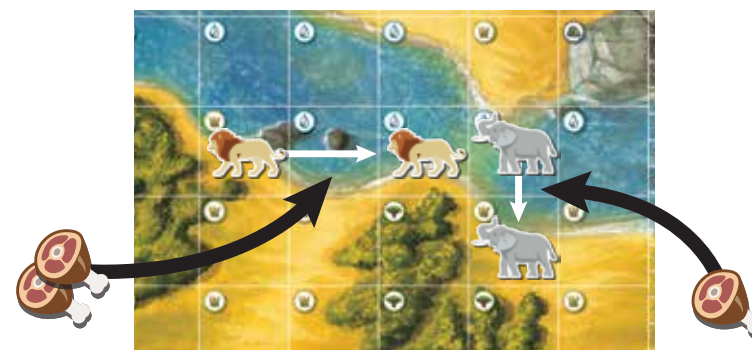
· Afin de compléter une carte Scène Adjacente, les animaux doivent être placés **dans les 8 cases qui entourent l'animal central**.

L'animal central

L'animal en haut de la carte représente l'animal central.



Exemple : Pour compléter cette Scène, le Léopard et le Lion doivent être adjacents à la Girafe, qui est l'animal central. La Girafe doit être dans une case Eau et le Léopard doit être dans une case Prairies.



Exemple : Si vous utilisez 3 jetons Nourriture pendant votre tour, vous pouvez déplacer le Lion de 2 cases et l'Éléphant de 1 case.



Exemple : Pour compléter cette Scène, 1 Gazelle, 1 Chacal et 1 Zèbre doivent être placés sur un Terrain Pierre. Si un jeton Effets Spéciaux est utilisé pour ignorer la Condition de Terrain du Zèbre, il pourra être placé sur n'importe quelle case. Cependant, la Gazelle et le Chacal devront toujours être placés sur un Terrain Pierre. Le jeton Effets Spéciaux n'est utile que pour ignorer une Condition de Terrain, il faudra donc toujours 1 Zèbre quelque part sur le Plan du Parc. Le jeton Effets Spéciaux est défaussé après utilisation.

! Les Ressources

- Il y a 2 types de ressources qui peuvent être utilisées pour aider les joueurs à compléter les cartes Scène : les jetons Nourriture et les jetons Effets Spéciaux.
- **Dépenser une ressource est une Action Gratuite.** Si un joueur dispose de jetons Nourriture ou Effets Spéciaux, il peut les dépenser gratuitement DURANT SON TOUR.
- Les ressources sont défaussées après avoir été utilisées.
- Les joueurs gagnent des jetons Nourriture ou Effets Spéciaux grâce aux récompenses et/ou grâce aux Icônes Ressources de leurs cartes Scènes complétées (voir page 10).



Jeton Nourriture

- Dépenser 1 jeton Nourriture permet à un joueur de déplacer **l'animal de son choix de 1 case**.
- Le déplacement doit être horizontal ou vertical, il ne peut pas être en diagonale.



Jeton Effets Spéciaux

- Dépenser un jeton Effets Spéciaux permet à un joueur d'ignorer 1 Condition de Terrain sur une carte Scène pour la compléter.



Exemple : Pour compléter cette Scène, l'Éléphant et le Zèbre doivent être adjacents au Chacal, et le Zèbre doit aussi être sur une case Prairies. Si un jeton Effets Spéciaux est utilisé pour ignorer la Condition de Terrain du Zèbre, il pourra être placé sur n'importe quelle case. Cependant, le Zèbre devra toujours être adjacent au Chacal. Le jeton Effets Spéciaux est défaussé après utilisation.

COMPLÉTER LES CARTES SCÈNE

- Les joueurs gagnent des récompenses directement après avoir complété des cartes Scène. La carte Scène complétée est alors immédiatement placée dans leur **Galerie Vidéo**.
- Compléter une carte Scène est une Action Gratuite et de ce fait, elle peut être réalisée à n'importe quel moment du tour du joueur. Si un joueur peut compléter plusieurs cartes Scène, il choisit d'en compléter autant qu'il le souhaite.
- Les joueurs peuvent compléter des cartes Scène seulement DURANT leur tour.
- Les joueurs peuvent attendre avant de compléter leurs cartes Scène (tant que les conditions sont réunies) s'ils ne souhaitent pas récupérer leurs récompenses immédiatement.

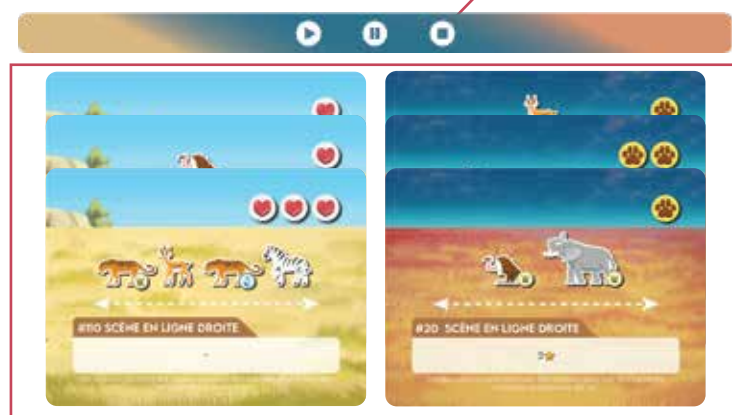
ASTUCE Pour certaines cartes, le timing de récupération des récompenses est important, les joueurs doivent donc faire attention au moment qu'ils choisissent pour compléter leurs cartes Scène.

! La Galerie Vidéo

- La Galerie Vidéo est l'endroit où les joueurs conservent leurs cartes Scène complétées.
- Quand vous placez les cartes Scène complétées sous la barre Galerie Vidéo, faites-les se chevaucher de manière à toujours laisser les Icônes visibles.

ASTUCE Organiser les cartes Scène complétées selon leurs Icônes peut se révéler très utile au cours de la partie.

Barre Galerie Vidéo



Galerie Vidéo

LES RÉCOMPENSES

- Lorsqu'une carte Scène est complétée, le joueur reçoit immédiatement les récompenses qui y sont inscrites. Les joueurs ne peuvent pas choisir de recevoir leurs récompenses plus tard.



Gagnez des jetons Nourriture



Gagnez des jetons Effets Spéciaux



Augmentez le Score Documentaire du joueur



Les récompenses pour ces Icônes dépendent du **nombre d'Icônes identiques que le joueur possède sur ses cartes Scènes complétées**, sous sa barre Galerie Vidéo. Pour plus d'informations à propos des Icônes, rendez-vous à la page suivante.



Exemple : En complétant cette carte, vous gagnez 1 🍌 (jeton Nourriture).



Exemple : En complétant cette carte, vous gagnez 3 ⭐.

- Certaines cartes Scène ont des récompenses qui augmentent le Score Documentaire du joueur en fonction du nombre d'Icônes présentes sur les cartes Scène complétées du joueur.



Le nombre d'Icônes 🐾 que vous avez collectées

Exemple : En complétant cette carte, vous gagnez 1 ⭐ pour chaque Icône 🐾 que vous avez collectée. Si vous avez 7 Icônes 🐾 dans votre Galerie Vidéo, vous gagnez 7 ⭐.

LES ICÔNES

- Les Icônes sont dans l'angle en haut à droite des cartes Scène. Certaines cartes ont plusieurs Icônes, d'autres n'en ont pas.
- Si une carte Scène avec des Icônes est complétée et placée dans la Galerie Vidéo d'un joueur, le joueur reçoit les bénéfices liés à cette Icône pour le reste de la partie.
- Les joueurs ne reçoivent pas de bénéfices liés aux Icônes présentes sur des cartes Scène non complétées. (Les cartes qui sont dans son Tableau par exemple.)
- Il existe 8 différents types d'Icônes dans WILD Serengeti :



NOTE Les Icônes présentes sur les cartes Scène complétées d'un joueur sont appelées « Icônes collectées ».

LES ICÔNES RESSOURCE

- Les Icônes Ressource présentes sur des cartes Scène complétées génèrent des ressources correspondantes durant chaque phase de Préparation de Manche (voir page 13).
- Les Icônes Ressource (Nourriture et Effets Spéciaux) ont un fond de couleur ROUGE.

1 Nourriture

- Une Icône Nourriture offre 1 jeton Nourriture durant la Préparation de Manche.
- Exemple : Si un joueur a 2 Icônes Nourriture collectées, il gagne 2 jetons Nourriture pendant la Préparation de Manche.

2 Effets Spéciaux

- Une Icône Effets Spéciaux procure 1 jeton Effets Spéciaux durant la Préparation de Manche.
- Exemple : Si un joueur a 2 Icônes Effets Spéciaux collectées, il gagne 2 jetons Effets Spéciaux pendant la Préparation de Manche.

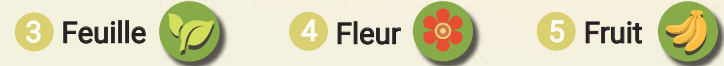
Les **icônes** Nourriture et Effets Spéciaux sont entourées d'un cercle rouge, tandis que les **jetons** sont de la forme des objets qu'ils représentent.










ASTUCE Il est efficace de récupérer des Icônes Ressource durant les premières manches.

ICÔNES PLANTE

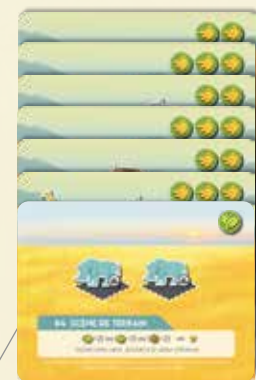
La Good Comet Society récompense les scènes exceptionnelles par des Icônes Plante. L'Icône Feuille est décernée aux scènes les plus marquantes, l'Icône Fleur est décernée aux scènes les mieux filmées, et finalement, l'Icône Fruit est décernée aux scènes les plus créatives.









- Les Icônes Plante incluent les Icônes Feuille, Fleur et Fruit.
- Afin de gagner des  grâce aux Icônes Plante, les joueurs doivent compléter des cartes Scène qui font gagner des  selon le nombre d'Icônes Plante collectées.
- Les joueurs peuvent choisir quel type d'Icône Plante ( ou  ou ) ils souhaitent utiliser pour recevoir des  lorsqu'ils complètent une carte Scène qui fait gagner des  selon le nombre d'Icônes Plante collectées.



Cartes Scène complétées (Galerie Vidéo)



- Vous complétez la carte #128. En comptant la carte #128, vous avez collecté 16  et 1 .
- Vous choisissez quelle Icône Plante vous souhaitez utiliser pour calculer votre récompense. Vous choisissez l'Icône  qui vous permet d'avoir un score plus élevé.
- Vous gagnez 16 (le nombre d'Icônes  collectées) + 2 = 18 .

ASTUCE Collectez autant d'Icônes Plante que vous pouvez et obtenez le meilleur Score Documentaire. Mais attention ! Si vous passez trop de temps à collecter des Icônes Plante et que vous ne complétez pas de cartes Scènes qui font gagner des  en fonction du nombre d'Icônes Plante, vous ne pourrez pas faire de gros score. Un bon équilibre entre la collection d'Icônes Plante et le moment où marquer des points est un facteur très important si vous voulez obtenir un score élevé grâce aux Icônes Plante.



LES AUTRES ICÔNES

6 Animal







- Les Icônes Animal comptent comme les animaux auxquels elles correspondent pour la Cérémonie des Prix. Pour plus d'informations sur la Cérémonie des Prix et l'utilisation des Icônes Animal, merci de vous référer à la page 12.
- Exemple : Quand la Cérémonie des Prix pour les Girafes a lieu, pendant les événements de la manche, le classement d'un joueur est déterminé par le nombre de Girafes dans sa Galerie Vidéo plus le nombre d'Icônes Animal présentes sur ses cartes Scène collectées. S'il dispose de 3 Icônes Animal collectées, elles comptent comme 3 Girafes pendant la Cérémonie des Prix pour les Girafes.

7 Like

La Good Comet Society récompense les scènes qui ont le potentiel de générer plus de vues sur les réseaux sociaux par des Icônes Like.



- Chaque joueur gagne des  à la fin de la partie selon le nombre d'Icônes Like qui apparaissent sur ses cartes Scène complétées, sous sa barre Galerie Vidéo. À la différence des Icônes Plante, les joueurs n'ont pas besoin de compléter des cartes Scène qui font gagner des  selon le nombre d'Icônes Like collectées.

Icônes Like collectées	3	4	5	6	7	8	9	10
Récompenses	7 	10 	14 	19 	25 	33 	41 	50 

- Les joueurs ne reçoivent pas de  s'ils ont seulement collecté 1 ou 2 Icônes Like.
- Exemple : si un joueur a collecté 14 Icônes Like, ce joueur recevra 50  pour 10 Icônes Like et 10  de plus pour les 4 Icônes Like restantes, soit un total de 60 . A contrario, si un joueur a collecté 11 Icônes Like, il recevra 50  pour 10 Icônes Like mais il recevra 0  pour la dernière Icône Like qui lui reste.



8 Rare

La Good Comet Society récompense les scènes difficiles à filmer dans la nature par des Icônes Rare. Beaucoup de réalisateurs ambitieux recherchent ces scènes pour créer des documentaires uniques et originaux.

- Les Icônes Rare apparaissent sur des cartes Scène qui sont particulièrement difficiles à compléter.
- Il n'y a que 6 Icônes Rare dans le jeu de base WILD : Serengeti. Du fait de leur rareté et de la difficulté à les obtenir, les Icônes Rare donnent beaucoup de récompenses.
- Les cartes Scène avec des Icônes Rare offrent des récompenses en  en fonction du nombre d'Icônes Rare collectées par le joueur. Le joueur gagnera plus de  s'il a déjà collecté d'autres Icônes Rare.



Cartes Scène complétées (Galerie Vidéo)

- Vous complétez la carte #108 avec 2  dans votre Galerie Vidéo.
- En incluant la carte Scène que vous venez de compléter, vous avez maintenant  collectés.



! Jetons Score



Recto



Verso

- Les joueurs peuvent prendre des jetons Score et les placer à côté de leur barre Galerie Vidéo pour indiquer que leur Score Documentaire a dépassé 100 .
- Si le Score Documentaire d'un joueur dépasse 200 , il retourne simplement le jeton Score sur le côté où est inscrit 200.

ASTUCE Astuces générales pour les débutants

1. Mettez en place une stratégie et suivez-la

Créez votre stratégie en vous basant sur les cartes que vous avez tirées au début de la partie, sur la Réserve de cartes Scène, sur votre Spécialiste (voir page 14) et sur les stratégies de vos adversaires.

Par exemple, collecter un type d'Icône Plante particulier, collecter autant d'Icônes Like que vous pouvez ou viser la première place de la Cérémonie des Prix en collectant des Icônes Animal (voir page 12).

Vous optimiserez vos synergies en vous concentrant juste sur 1 ou 2 types d'Icônes.

Il est important d'établir une stratégie solide durant les premières manches et de compléter des cartes Scène qui s'accordent avec cette stratégie.

Évidemment, vous pourrez atteindre des scores plus élevés en revoyant votre stratégie initiale pour l'adapter petit à petit à l'évolution de la partie.

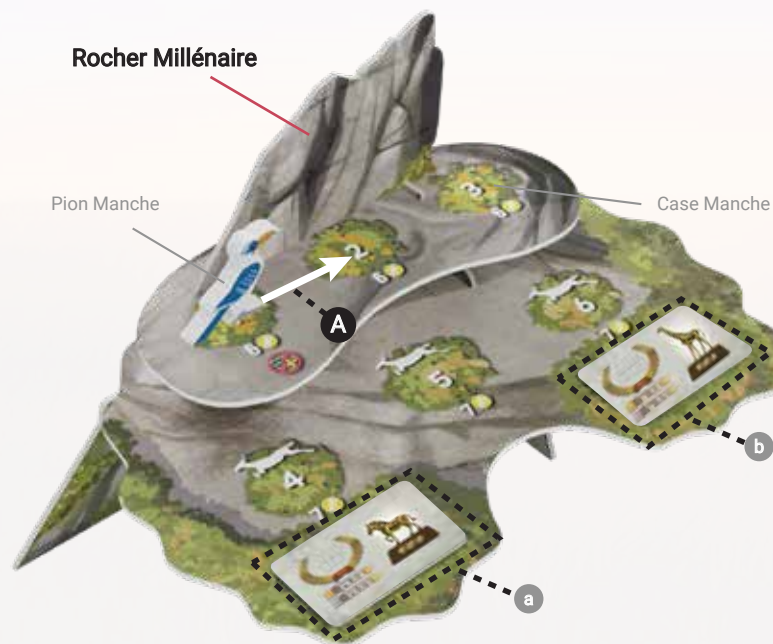
2. Les Cartes Scène faciles ne sont pas toujours la solution

Vous n'atteindrez pas un score élevé en complétant des cartes Scène au hasard, même si c'est facile à faire. Une fois que vous avez décidé de votre stratégie, choisissez judicieusement vos cartes Scène. Compléter la bonne carte Scène peut être bien plus bénéfique que de compléter 3 ou 4 cartes Scène qui n'ont aucun lien avec votre stratégie.

3. N'ayez pas peur de chercher les cartes parfaites pour votre stratégie

Dans WILD : Serengeti, il est extrêmement important de trouver les cartes Scène correspondantes à votre stratégie. Les Actions comme « Renouveler la Réserve de cartes Scène et Prendre 1 carte Scène » et « Défausser 2 cartes Scène incomplètes dans la Défausse pour gagner 1 Pièce » sont très utiles dans la recherche des bonnes cartes. Si les cartes dont vous avez besoin ne sont pas disponibles dans la Réserve de cartes Scène, répétez ces Actions plusieurs fois pour les trouver.

Lorsqu'une manche est terminée, la phase suivante est la Préparation de Manche. La Préparation de Manche se déroule comme suit, **des étapes A à F**. **Il n'y a pas de Préparation de Manche avant la première manche.** Consultez plutôt les instructions pour la Mise en Place avant de commencer la première Manche (voir page 3).



A. DÉPLACER LE PION MANCHE

Déplacez le pion Manche sur la case manche suivante.

B. ÉVÉNEMENTS DE LA MANCHE

Avant qu'une manche ne commence, certains événements peuvent se déclencher. Les différents événements de la manche sont les suivantes :

Avant la manche	Événement	Icône
1	Aucun	-
2	Aucun	-
3	Aucun	-
4	1) Faites la 1re Cérémonie des Prix a 2) Tirez une carte Grande Migration	
5	Tirez une carte Grande Migration	
6	1) Faites la 2de Cérémonie des Prix b 2) Tirez une carte Grande Migration	

1 LA CÉRÉMONIE DES PRIX

- La Cérémonie des Prix est un événement où tous les joueurs sont classés selon le nombre d'Animaux Primés qu'ils possèdent dans leurs cartes Scène complétées.

Tuile Prix

- La tuile Prix montre l'Animal Primé pour la Cérémonie des Prix actuelle.
- Les joueurs choisissent aléatoirement 2 tuiles Prix parmi les 12 tuiles Prix durant la Mise en Place (voir page 3).



- Il n'y a que 2 Cérémonies des Prix durant la partie.
 - La 1re Cérémonie des Prix utilise la tuile Prix **a** avant la Manche 4.
 - La 2de Cérémonie des Prix utilise la tuile Prix **b** avant la Manche 6.

- Chaque joueur compte le nombre d'Animaux Primés sur ses cartes Scène complétées ainsi que son nombre d'Icônes Animal collectées.

NOTE 1 compte comme 1 Animal Primé et peut être utilisé aux Manches 4 et 6. Si la Cérémonie des Prix pour les Zèbres se déroule avant la Manche 4, les comptent comme des Zèbres pour cette Cérémonie. Si la Cérémonie des Prix des Girafes se déroule à la Manche 6, les compteront alors comme des Girafes.

- Le joueur avec le plus grand nombre d'Animaux Primés et d'Icônes Animal aura la 1re place, et le suivant aura la 2e place. Il n'y a pas de récompense pour la 3e place.

- Prix de la 1re place : Le nombre d'Animaux Primés (incluant les) x 2
- Prix de la 2e place : Le nombre d'Animaux Primés (incluant les) x 1

Vos cartes Scène complétées (Galerie Vidéo)




- Si la Cérémonie des Prix des Lions a lieu, tous les joueurs comptent le nombre de Lions et le nombre d'Icônes Animal qui apparaissent sur leurs cartes Scène complétées.
- Il y a 3 Lions dans vos cartes Scène complétées et vous avez collecté 3 . Vous avez donc un total de 6 Lions pour la Cérémonie des Prix.
- S'il n'y a pas de joueur qui possède plus de 6 Lions, alors vous obtenez la première place de la Cérémonie.

- Si des joueurs sont à égalité pour la 1re place, ils reçoivent tous les deux la récompense de la 1re place. Cette règle s'applique aussi si deux joueurs sont à égalité pour la 2e place.

Joueur	Animaux Primés	Rang	Prix
Joueur A	6	1re place	12
Joueur B	5	1re place	12
Joueur C	3	2e place	5
Joueur D			0

2 LA GRANDE MIGRATION

Les animaux du Serengeti migrent en larges troupes pendant la saison sèche à la recherche de nourriture et d'eau. Des millions de gnous et des centaines de milliers de zèbres, de gazelles et autres antilopes génèrent ainsi un des plus incroyables spectacles du monde.

- La Grande Migration se déroule aux manches 4, 5 et 6. Les manches durant lesquelles la Grande Migration a lieu sont marquées avec .
- Quand la Grande Migration doit se dérouler, tirez une carte de la pioche de Grande Migration.
- Les cases marquées sur la carte Grande Migration correspondent à des cases sur le Plan du Parc. S'il y a des animaux sur ces cases, **ils doivent être retirés du Plan du Parc et replacés dans leurs Sections de Découverte respectives sur le plateau Action.**
- Pour les parties de 1 à 3 joueurs, ne retirez que les animaux qui sont sur les cases marron. Pour les parties à 4 joueurs, retirez les animaux qui sont sur les cases marron et aussi ceux qui sont sur les cases bleues.

Exemple : Si la Grande Migration a lieu dans une partie de 1 à 3 joueurs, vous retirez les animaux présents sur les cases marron et vous les remplacez dans leurs Sections de Découverte respectives.



C. RENOUELER LA RÉSERVE

- Défaussez les 6 cartes de la Réserve de cartes Scène et tirez-en 6 nouvelles depuis la pioche de cartes Scène pour créer une nouvelle Réserve de cartes Scène.







D. TIRER 4 CARTES SCÈNE ET EN CHOISIR 1



- Tous les joueurs tirent 4 cartes Scène de la pioche de cartes Scène, puis en choisissent 1 qu'ils gardent et défaussent les 3 restantes.
- Si un joueur souhaite conserver plus d'1 carte, il peut payer 1 Pièce par carte qu'il souhaite conserver en plus. Par exemple, pour garder les 4 cartes, il devrait payer 3 Pièces.



Gardez à l'esprit que la limite de votre Tableau est de 8 cartes ! Si vous avez plus de 8 cartes Scène non complétées dans votre Tableau à la fin de votre tour, vous devrez défausser les cartes en excès.

E. RECEVOIR LA RÉCOMPENSE DE MANCHE

- Pièces : Les joueurs reçoivent des Pièces pour la manche suivante selon le tableau ci-dessous.

Manche	1	2	3	4	5	6
Pièces	6 	6 	6 	7 	7 	7 

- Ressources : Les joueurs reçoivent des jetons Nourriture et Effets Spéciaux pour chaque Icône Nourriture  et Effets Spéciaux  qu'ils ont collecté.

Exemple : Les joueurs qui ont réussi à collecter 1  et 1  à la Manche 1 recevront 6 Pièces, 1 jeton Nourriture et 1 jeton Effets Spéciaux pendant la Préparation de Manche avant la Manche 2.

F. DÉSIGNER LE 1^{ER} JOUEUR


- Faites passer le marqueur Premier Joueur au joueur suivant dans le sens du tour.
- Commencer la nouvelle manche avec le tour du nouveau Premier Joueur.



Marqueur Premier Joueur

06 . FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine après la Manche 6.
- Lorsque la partie se termine, les joueurs calculent leur score sans oublier d'y ajouter les points bonus obtenus grâce aux Icônes Like et aux cartes Spécialiste s'ils en ont (voir page 14).

- Le joueur avec le plus de  remporte la partie.
- Si deux joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place, c'est celui qui possède le plus de cartes Scène complétées qui gagne. S'ils sont toujours à égalité, ils partagent la victoire.

Pour plus de rejouabilité, les joueurs peuvent commencer la partie avec une carte Spécialiste. Nous ne vous recommandons pas de jouer avec ces règles avancées si c'est votre première partie de WILD : Serengeti.

LES CARTES SPÉCIALISTE

Chaque joueur commence la partie avec une carte Spécialiste. Les cartes Spécialiste procurent un talent unique à chaque joueur pour l'ensemble de la partie.

INSTALLATION

- Pendant la phase 10 de Mise en Place (voir page 3), chaque joueur tire 3 cartes Spécialiste et en choisit 1.
- Difficulté : Le niveau de difficulté est inscrit en haut à droite de chaque carte Spécialiste. 1 rond coloré étant le plus simple et 5 ronds colorés le plus difficile. Les Spécialistes les plus difficiles à jouer sont aussi ceux qui peuvent rapporter le plus de Score Documentaire.
- La carte Spécialiste de chaque joueur doit être laissée face visible sur la table afin que les autres joueurs puissent la voir.

ASTUCE Au début de la partie, les joueurs doivent faire leur choix parmi 8 cartes Scène et 3 cartes Spécialiste en même temps. Il est primordial de sélectionner une carte Spécialiste qui fonctionne bien avec les cartes Scène choisies.

RÈGLES

- Les capacités des cartes Spécialiste sont actives tout au long de la partie.
- Les joueurs ne peuvent pas défausser leur carte Spécialiste.



Le Cameraman fait gagner 4 étoiles lorsque le joueur complète 2 cartes Scène simultanément. Le joueur doit pouvoir compléter la seconde carte Scène sans avoir à réaliser d'Action supplémentaire ni utiliser de ressources. Même si le joueur complète 3 cartes Scène simultanément, il ne gagnera toujours que 4 étoiles.



Le Créateur d'Effets Spéciaux fait gagner 2 étoiles à chaque fois que le joueur utilise un jeton Effets Spéciaux.



La Célébrité fait gagner une récompense bonus au joueur à chaque fois qu'il complète une carte Scène sans Icône. Le nombre de étoiles qu'elle fait gagner dépend du nombre d'Icônes que le joueur a collecté.

Exemple : Si vous avez collecté 9 Icônes, à chaque fois que vous complétez une carte Scène sans Icône, vous gagnerez 2 étoiles supplémentaires.



Le Photographe peut faire compter ses Icônes comme des étoiles. À 1 ou 2 joueurs : chaque groupe de 4 Icônes peut compter comme 1 étoile. À 3 ou 4 joueurs : chaque groupe de 3 Icônes peut compter comme 1 étoile. Les Icônes conservent quand même leur capacité à faire gagner des étoiles à la fin de la partie.

Exemple : À 2 joueurs, si vous avez 8 et 2 Icônes, les 8 Icônes peuvent compter comme 2 étoiles supplémentaires, ce qui vous fera un total de 4 étoiles.



Le Narrateur fait gagner des récompenses supplémentaires au joueur en fin de partie. À 1 ou 2 joueurs : le joueur gagne 12 étoiles par groupe de 4 Icônes et 1 étoile qu'il a à la fin de la partie. À 3 ou 4 joueurs : le joueur gagne 10 étoiles par groupe de 4 Icônes et 1 étoile qu'il a à la fin de la partie.

Exemple : À 2 joueurs, si vous avez collecté 12, 4 et 3 Icônes, vous avez collecté 3 groupes. Ainsi, vous gagnerez 36 étoiles supplémentaires à la fin de la partie.



L'Aventurier fait gagner des récompenses supplémentaires en fin de partie selon le nombre de cartes Scène complétées et selon le nombre de joueurs. Le joueur ne recevra pas de récompense supplémentaire s'il complète plus de 19 (à 1 ou 2 joueurs) ou 20 (à 3 ou 4 joueurs) cartes Scène.

ASTUCE Moins vous complétez de cartes Scène, plus vous gagnerez de étoiles supplémentaires. Alors le peu de cartes Scène que vous complétez devront vous faire gagner d'importantes récompenses.

- Les modes Solo et Co-op sont constitués de 6 scénarios et chaque scénario a son propre **Objectif de Score** et ses propres **Objectifs de Manche**. À la fin de chaque manche, le ou les joueurs doivent avoir complété les Objectifs de Manche ; et à la fin de la partie ils devront avoir obtenu un Score Documentaire plus élevé que l'Objectif de Score pour gagner. Si le ou les joueurs n'ont pas complété un Objectif de Manche ou l'Objectif de Score, la partie se termine immédiatement.
- Exemple : À 2 joueurs, le but de la Manche 1 du 5e scénario est : « À la fin de la Manche 1, la somme des cartes Scène complétées par les joueurs doit être d'au moins 5 ». Si à la fin de la Manche 1 le joueur A a complété 2 cartes Scène et le joueur B en a complété 1, alors l'Objectif de Manche n'est pas atteint et les joueurs ont échoué.
- En Solo et en Co-op, l'utilisation de cartes Spécialiste est obligatoire, sauf en mode Défi. Chaque joueur peut choisir son Spécialiste pour chaque scénario.

MODE SOLO

INSTALLATION

- Avant la Mise en Place, choisissez un des 6 scénarios pour jouer.
- AVANT** la Phase 4 de la Mise en Place (voir page 3), choisissez 2 animaux de chaque Section de Découverte (Prédateurs Carnivores, Grands Mammifères, Herbivores Migrateurs et Charognards) et placez ces 8 animaux sur les cases que vous souhaitez sur le Plan du Parc.
- Durant la Phase 10 de la Mise en Place, choisissez le Spécialiste que vous souhaitez jouer, parmi tous ceux disponibles dans WILD : Serengeti.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- En mode Solo, le joueur continue à réaliser des Actions Basiques. Il n'y a pas d'autre joueur ou de pion Joueur qui l'en empêche.
- La Réserve de cartes Scène du mode solo est constituée de 8 cartes, pas 6. Lors de la Phase 4 **f** de la Mise en Place, à la page 3, créez une Réserve de cartes Scène de 8 cartes au lieu de 6. La même règle s'applique à l'Action « Renouveler la Réserve et Prendre 1 carte Scène ». Lorsque vous remplissez la Réserve, tirez 8 cartes de la pioche de cartes Scène pour compléter la nouvelle Réserve de cartes Scène.
- Durant la Cérémonie des Prix d'une partie Solo, le joueur doit avoir collecté un certain nombre d'Animaux Primés (en comptant les Icônes 🐾) pour obtenir la 1re place. Si le joueur n'a pas atteint ce nombre, il reçoit automatiquement la récompense de la 2e place.
- 1re Cérémonie des Prix (Avant la Manche 4) : 4 Animaux Primés ou plus.
- 2e Cérémonie des Prix (Avant la Manche 6) : 8 Animaux Primés ou plus.

MODE CO-OP

INSTALLATION

- Avant la Mise en Place, sélectionnez un des 6 scénarios pour jouer.
- Durant la Phase 10 de la Mise en Place (voir page 3), choisissez le Spécialiste que vous souhaitez jouer, parmi ceux disponibles dans WILD : Serengeti.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les 🌟 gagnées par les joueurs sont indiquées par un seul pion Joueur sur la piste de Score Documentaire du Plan du Parc. Chaque joueur dispose de son propre pion Joueur sur le plateau Action, comme dans les règles classiques.
- Si le Score Documentaire total excède 100 🌟, utilisez un autre pion Joueur pour indiquer les centaines. Exemple : Si le Score Documentaire total est de 340, placez un pion Joueur sur le 3 de la piste de Score Documentaire et un autre pion Joueur sur le 40.
- Les ressources et les cartes ne peuvent pas être échangées entre les joueurs.

SCÉNARIOS

1 PROJET FINANCÉ PAR LE GOUVERNEMENT

Félicitations ! Votre projet a été sélectionné comme projet documentaire sur la vie sauvage financé par le gouvernement. Afin de continuer à recevoir les fonds gouvernementaux, vous devrez continuer à remplir les critères exigés.

Lorsque la partie se termine, si le ou les joueurs ont obtenu un score plus élevé que l'Objectif de Score, les joueurs gagnent.

	1J	2J	3J	4J
Objectif de Score	150 🌟	330 🌟	615 🌟	815 🌟

Objectifs de Manche

À la fin de la Manche	Le score total doit être d'au moins			
	1J	2J	3J	4J
Manche 1	5 🌟	10 🌟	15 🌟	20 🌟
Manche 2	15 🌟	30 🌟	45 🌟	60 🌟
Manche 3	35 🌟	70 🌟	105 🌟	150 🌟
Manche 4	75 🌟	150 🌟	225 🌟	340 🌟
Manche 5	120 🌟	240 🌟	380 🌟	560 🌟
Manche 6	-	-	-	-

2 RÉDUCTION BUDGÉTAIRE

Vous êtes sur le point de partir au Serengeti lorsque votre téléphone sonne. Les fonds qui vous avaient été promis pour réaliser votre documentaire sont peut-être compromis. Il est temps pour vous de stocker des ressources afin de vous préparer à affronter ce futur incertain.

Lorsque la partie se termine, si le ou les joueurs ont obtenu un score plus élevé que l'Objectif de Score, les joueurs gagnent.

	1J	2J	3J	4J
Objectif de Score	160 🌟	350 🌟	640 🌟	855 🌟

Objectifs de Manche

À la fin de la Manche	Le nombre total de jetons Nourriture et Effets Spéciaux en possession des joueurs doit être d'au moins			
	1J	2J	3J	4J
Manche 1	1	2	3	4
Manche 2	2	3	5	7
Manche 3	3	7	10	13
Manche 4	4	9	13	17
Manche 5	5	10	15	20
Manche 6	-	-	-	-

3 CONCOURS VIDÉO DE DERNIÈRE MINUTE

Vous venez juste d'être informé que la Good Comet Society a décidé d'organiser un concours vidéo de dernière minute. C'est soudain et inattendu, mais pas le temps d'établir un plan et de faire beaucoup d'images. Allez-y et filmez le chef-d'œuvre qui impressionnera les juges. Croyez en vous et improvisez !

Lorsque la partie se termine, si le ou les joueurs ont obtenu un score plus élevé que l'Objectif de Score, les joueurs gagnent.

	1J	2J	3J	4J
Objectif de Score	170★	370★	670★	895★

Objectifs de Manche

À la fin de la Manche	Le nombre total de cartes Scène non complétées dans les tableaux des joueurs doit au maximum être de			
	1J	2J	3J	4J
Manche 1	3	6	9	12
Manche 2	3	6	9	12
Manche 3	3	6	9	12
Manche 4	3	6	9	12
Manche 5	3	6	9	12
Manche 6	-	-	-	-

4 CONFIDENTIEL

Vous êtes en plein reportage lorsqu'une autre équipe arrive dans votre zone dans les plaines du Serengeti. Ce sont les « Requins Rouges », une équipe de reportage connue pour voler les plans et les idées des autres ! Évitez leurs regards, gardez votre travail secret et terminez votre documentaire !

Lorsque la partie se termine, si le ou les joueurs ont obtenu un score plus élevé que l'Objectif de Score, les joueurs gagnent.

	1J	2J	3J	4J
Objectif de Score	180★	385★	690★	920★

Objectifs de Manche

À la fin de la Manche	Le score total doit au maximum être de			
	1J	2J	3J	4J
Manche 1	0★	0★	2★	3★
Manche 2	3★	6★	9★	12★
Manche 3	6★	12★	18★	24★
Manche 4	15★	30★	60★	80★
Manche 5	50★	100★	180★	240★
Manche 6	-	-	-	-

5 ÉTUDE ÉCOLOGIQUE DU SERENGETI

La population animale du Serengeti décroît rapidement. Pour en trouver la cause, la Good Comet Society vous a demandé de capturer le plus d'images possible.

Lorsque la partie se termine, si le ou les joueurs ont obtenu un score plus élevé que l'Objectif de Score, les joueurs gagnent.

	1J	2J	3J	4J
Objectif de Score	190★	400★	710★	950★

Objectifs de Manche

À la fin de la Manche	Le nombre total de cartes Scène complétées par les joueurs doit être au moins de			
	1J	2J	3J	4J
Manche 1	3	5	8	10
Manche 2	5	9	16	22
Manche 3	8	16	28	38
Manche 4	14	28	46	58
Manche 5	19	37	61	78

6 MODE DÉFI

Testez votre équipe pour voir quel score vous pouvez atteindre ! Il n'y a pas d'Objectif de Manche ni d'Objectif de Score et exceptionnellement pour ce Scénario les joueurs ne sont pas obligés de choisir un Spécialiste. Votre Score Documentaire final déterminera le rang de votre équipe, de « Médiocre » à « Élite ».

Sans utiliser de Spécialiste

Rang	1J	2J	3J	4J
Élite	180★	390★	690★	920★
Hors norme	160★	350★	630★	840★
Excellent	140★	310★	570★	760★
Bon	130★	290★	540★	720★
Commun	110★	250★	480★	640★
Médiocre	100★	230★	450★	600★

En utilisant un Spécialiste

Rang	1J	2J	3J	4J
Élite	210★	450★	780★	1,040★
Hors norme	190★	410★	720★	960★
Excellent	170★	370★	660★	880★
Bon	160★	350★	630★	840★
Commun	130★	290★	540★	720★
Médiocre	120★	270★	510★	680★