

FAUNA

UN JEU PAS BÊTE DU TOUT!



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Le monde animal est tout simplement fascinant. Du plus petit, au plus gros, les animaux peuplent la planète d'un pôle à l'autre. Mais que savez-vous sur eux? Quelle est la hauteur d'une girafe? Quelle est la longueur de la queue d'un castor? Ou vit le tamanoir?

Rassurez-vous, dans ce jeu, nul besoin d'avoir une mémoire d'éléphant pour répondre à une question. À l'aide de votre flair, vous pourrez tenter une réponse par déduction. Si votre réponse s'avère exacte, vous marquerez des points. Si elle est proche de la bonne réponse, vous en marquerez aussi!

Vous verrez, vous en savez bien plus que vous ne le croyez!

© 2008 HUCHI & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de
© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française.
www.filosofiajames.com

Auteur :
Friedemann Friese
Dessin d'animaux :
Peter Braun
Dessin boîte :
Alexander Jung
Mise en page :
Volker A. Maas
Traduction :
Filosofia



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 180 cartes *Animal*
- (avec au total 360 animaux)
- 1 support à cartes *Fauna*
- 42 cubes d'estimation en 6 couleurs

MISE EN PLACE

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. **Chaque joueur** prend les **7 cubes d'estimation** de sa couleur et les place devant lui dans sa réserve. **Chacun place l'un de ses cubes à côté de la case 1** de la piste de score. Les cubes noirs sont placés à côté du plateau de jeu et serviront pour le décompte des points. **Mélanges les cartes** et remplacez le support à cartes *Fauna* de cartes *Animal*. Même si une partie complète ne se joue qu'avec 10 ou 15 cartes, il est recommandé de remplir entièrement le support à cartes afin de bien cacher les informations inscrites au bas des cartes *Animal*. Le joueur qui possède l'animal domestique le plus exotique est le premier joueur de la première manche et reçoit le lion noir ainsi que le support à cartes.



LES CARTES ANIMAL

Avant de commencer la partie, les joueurs décident s'ils préfèrent jouer avec des animaux plus familiers (contour vert) ou avec des animaux plus exotiques (contour noir). Ils peuvent bien sûr mélanger les deux.

La **partie supérieure d'une carte**, celle qui est visible lorsque la carte est dans le support, montre les informations utiles aux joueurs pour bien prendre connaissance de l'animal :

- Classe animale
- Nom / nom scientifique
- Représentation de l'animal
- Nombre de régions dans lesquelles l'animal se trouve en liberté

On y retrouve aussi la liste des informations recherchées :

- Poids
- Taille / Longueur (le corps sans la queue)
- Taille / Longueur avec la queue
- Hauteur (de l'animal debout)
- Longueur de la queue

La **partie inférieure d'une carte** est cachée lorsque celle-ci se trouve dans le support. Une fois révélée, le bas de la carte présente les réponses aux informations recherchées :

- Régions dans lesquelles l'animal se trouve en liberté
- Valeurs moyennes des différentes mensurations recherchées

Finalement, pour encore plus d'information, on y trouve aussi la classification scientifique de l'animal.

BUT DU JEU

Être le joueur qui aura obtenu le plus de points grâce à ses estimations sur les animaux présentés au cours de la partie.



Nombre de régions et mensurations recherchées



Mensurations
Répartition géographique et carte du monde

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche comprend les 3 phases suivantes :

1. **Présentation d'un nouvel animal**
2. **Pose des cubes d'estimation**
3. **Décompte des points**

1. Présentation d'un nouvel animal

Tous les joueurs regardent l'animal figurant sur la première carte du support en découvrant la liste des informations recherchées pour la manche. Pour voir de plus près, les joueurs peuvent se passer le support à cartes, mais ils ne peuvent pas sortir la carte *Animal*.

2. Pose des cubes d'estimation

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur doit poser l'un de ses cubes d'estimation sur le plateau de jeu - soit sur une région libre, soit sur une case libre de l'une des échelles de mesure.

Placement dans une région

Un joueur peut placer l'un de ses cubes sur une région terrestre ou maritime libre, c'est-à-dire sur une région où aucun autre cube ne se trouve déjà (que ce soit un cube de sa propre couleur ou d'un autre joueur).

Les régions maritimes sont clairement identifiées par des cadres entourant les noms. **Important :** Les mers comprennent aussi les îles qui s'y trouvent, à condition que celles-ci ne soient pas déjà désignées comme régions terrestres !

Le nord du Mexique, l'Amérique centrale et le nord de l'Amérique du sud sont des régions terrestres.

Par ailleurs, la mer des Caraïbes est une région maritime incluant aussi les îles qui s'y trouvent.



Le joueur rouge veut placer l'un de ses cubes dans une région. Le sud-est de l'Amérique du nord, le nord du Mexique et les montagnes Rocheuses sont déjà occupés. Le joueur rouge doit donc choisir une autre région pour son cube d'estimation.

Placement sur une échelle de mesure

Un joueur peut placer l'un de ses cubes sur une case libre de l'une des trois échelles de mesure, c'est-à-dire, sur une case où aucun autre cube ne se trouve déjà (que ce soit un cube de sa propre couleur ou d'un autre joueur).

Important : Les échelles de mesure ne sont pas utilisées pour tous les animaux. La partie supérieure de la carte indique les informations recherchées.

Placer d'autres cubes

Une fois que chacun a posé son premier cube, chaque joueur peut, en recommençant par le premier joueur, poser un nouveau cube ou passer son tour. On poursuit ensuite de la même façon jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cubes à poser. Un joueur peut ainsi poser plusieurs cubes lors d'une même manche.

Important : Il est permis de poser plusieurs de ses cubes sur la même échelle de mesure (ou sur plusieurs régions).

Passer son tour

Lorsqu'un joueur passe son tour, parce qu'il ne peut ou ne veut plus poser de cube, la manche se termine pour lui. Il ne pourra poser de cube d'estimation plus tard pendant cette manche. Une fois que tous les joueurs ont passé, on procède au décompte des points.

3. Décompte des points

La carte *Animal* en jeu est sortie du support révélant ainsi toutes les informations. On procède d'abord au décompte des régions, puis à celui des échelles de mesure.

Décompte des régions

Pour désigner plus facilement les régions dans lesquelles on retrouve l'animal, il est recommandé d'utiliser les cubes noirs. Ainsi, on place un cube noir dans chaque région correspondant à la répartition de l'animal. Ensuite, chaque joueur reçoit des points pour chaque cube placé dans une région exacte (région où se trouve un cube noir). La plupart du temps un cube placé dans une région voisine (adjacente) à au moins une région où se trouve un cube noir rapporte des points à son propriétaire.

Le nombre de points attribués varie en fonction du nombre de régions dans lesquelles on trouve l'animal dans la nature. Pour connaître le nombre de points attribués, consultez le tableau « Distribution des points » sur le plateau de jeu.

Les cubes sont aussitôt avancés du nombre de points correspondants sur la piste de score.



Distribution des points

Nombre	RÉGION(S)	
	Exacte	Voisine
1	12 Points	8 Points
2	10 Points	5 Points
3 - 4	8 Points	4 Points
5 - 8	6 Points	2 Points
9 - 16	4 Points	1 Point
17 +	3 Points	

POIDS / LONGUEUR

POIDS / LONGUEUR	
Exacte)	Voisine)
7 Points	3 Points

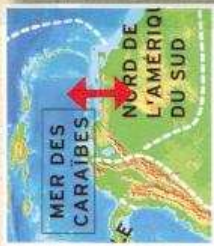
Exemple : Un animal vit dans 7 régions. Ainsi, pour chaque cube qu'il a placé dans une région exacte, un joueur reçoit 6 points ; pour chaque cube placé dans une région voisine, il reçoit 2 points.

Régions voisines : Deux régions sont voisines lorsqu'elles ont une frontière commune ou lorsqu'il s'agit d'une région terrestre et d'une région maritime adjacentes.



Les régions terrestres des montagnes Rocheuses et des grandes plaines sont adjacentes.

La région maritime mer des Caraïbes et la région terrestre du nord de l'Amérique du sud sont adjacentes.

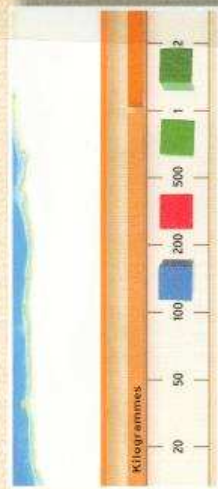


Une fois le décompte effectué, on enlève les cubes noirs du plateau et on procède au décompte des échelles de mesure.

Décompte des échelles de mesure

Chaque joueur reçoit 7 points pour chaque cube placé sur une case exacte d'une des échelles de mesure. Chaque cube placé sur une case voisine (adjacente) à une case exacte rapporte 3 points à son propriétaire.

Les cubes sont aussitôt avancés du nombre de points correspondants sur la piste de score.



Le zèbre de Grévy pèse entre 350 et 430 kg. La case « de 200 à 500 kg » est donc exacte. Le joueur rouge reçoit 7 points pour son cube. Le joueur bleu et le joueur vert, qui ont chacun un cube sur une case adjacente, reçoivent 3 points. Par contre, le joueur vert ne reçoit rien pour son cube placé sur la case « de 1 à 2 tonnes ».

Pièces placées sur de mauvaises cases

Chaque joueur prend tous les cubes lui ayant rapporté des points et les remet dans sa réserve. Par contre, les pièces n'ayant pas rapporté de point sont rassemblées à côté du plateau dans une réserve commune. Ces cubes seront remis à la disposition des joueurs plus tard (voir ci-dessous).

Changement de premier joueur et fin de la manche

Si, après le décompte, aucun joueur ne possède le nombre de points requis pour remporter la partie, le lion noir est donné au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur récupère un cube d'estimation de sa couleur dans la réserve commune (s'il y en a de disponible).

Si un joueur a moins de 3 cubes d'estimation devant lui, il prend autant de cubes dans la réserve commune que nécessaire pour qu'il ait à nouveau 3 cubes à sa disposition pour la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin d'une manche, au moins un joueur a atteint ou dépassé sur la piste de score :

- à 2 ou 3 joueurs : 120 points
- à 4 ou 5 joueurs : 100 points
- à 6 joueurs : 80 points

Le joueur qui a le plus de points à la fin de cette dernière manche gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Note : Les informations sur les cartes *Animal* proviennent de différentes sources sur internet et de livres spécialisés de zoologie. Il se peut que les sources indiquent des données différentes. Pour les informations sur les cartes, nous avons utilisé des valeurs moyennes des différentes sources consultées.



TOUCAN TOCO
(Ramphastos toco)