

••• RÈGLE DU JEU •••

FR 



Vous et vos amis avez décidé de faire un safari photo sur un archipel exotique.
Vous vous êtes lancé un défi :

Qui sera le premier ou la première à obtenir 6 photos d'animaux différents?
Vous allez devoir ruser pour les débusquer car ils ne sont pas habitués aux humains
et préfèrent se cacher.



CONTENU

1 plateau de jeu

6 jetons représentant des appareils photos



50 tuiles réparties comme suit :

• 6 de chaque animal terrestre (bords verts) – 36 tuiles



• 2 baleines (bords bleus)



• 3 de chaque autre animal marin (bords bleus) – 12 tuiles



MISE EN PLACE

- Installez le plateau de jeu
- Chaque joueur choisi un jeton et l'installe sur l'île centrale. C'est son point de départ avec son appareil.
- Mélangez les 50 tuiles et placez-les sur les autres îles sans les regarder. On place 5 tuiles sur chaque île, chacune touchant un des côtés des pentagones.



Le dernier joueur à avoir pris un animal en photo commence et devient le joueur actif.

Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A son tour, le joueur actif fait les actions suivantes :

1. Il regarde une des tuiles du plateau et la remet à sa place sans la montrer aux autres joueurs.
2. Il déplace ensuite son jeton vers une autre île connectée à celle où il se trouve. Ça ne peut pas être celle où il vient de voir une tuile.

3. Il prend une des tuiles se trouvant sur l'île où il vient d'arriver. S'il s'agit d'un animal terrestre (bords verts), il la garde et la place face visible devant lui. Il vient de prendre une photo de cet animal. S'il s'agit d'un animal marin (bords bleus), il met la tuile dans la boîte et fait l'action correspondante (voir la dernière section ci-dessous).

TUILES EN DOUBLE

Si le joueur actif se trouve sur la même île qu'un joueur ayant au moins deux tuiles avec le même animal, il peut le forcer à échanger une de ses tuiles en double, si :

- Il ne possède pas déjà cet animal;
- Il donne un autre animal terrestre en échange. C'est le joueur actif qui choisit lequel donner.

Par exemple, Valéria a deux girafes et deux tigres. A son tour, elle se déplace et obtient un éléphant. Sur l'île où elle vient d'arriver se trouve Elena avec 1 zèbre, 2 hippopotames, 2 éléphants et 2 lions. Valéria peut lui prendre 1 hippopotame ou 1 lion. Pas l'éléphant puisqu'elle en a déjà un et pas le zèbre puisque Elena n'en n'a qu'un. Valéria doit donner une de ses tuiles à Elena en échange. C'est Valéria qui choisit laquelle.

Un seul échange peut être fait par tour de jeu. Le joueur actif peut le faire à son choix avant ou après son déplacement, mais seulement avec un joueur se trouvant sur la même île que lui.



TUILES EN TRIPLE

Un joueur ne doit jamais avoir 3 animaux identiques.

- Un joueur ne peut garder une tuile qu'il vient de prendre s'il l'a déjà en double. Dans ce cas, il la montre à tous les joueurs et la replace à un endroit libre sur n'importe quelle île (incluant l'endroit d'où elle vient)

ANIMAUX MARINS



Tortue. Le joueur peut choisir une autre île que celle où il se trouve et regarder secrètement deux tuiles se trouvant sur cette île.



Pélican. Le joueur peut prendre n'importe quelle tuile d'une autre île que celle où il se trouve.



Dauphin. Le joueur peut aller immédiatement sur n'importe quelle autre île (même non connectée à celle où il est) et prendre une tuile sur cette île.



Poulpe. Le joueur peut échanger, sans les regarder, deux tuiles se trouvant sur deux îles différentes.



Baleine. Le joueur doit reprendre toutes les tuiles qui se trouvent dans la boîte (à part la baleine qu'il vient de trouver), les mélanger face cachée et les replacer sur des emplacements libres. La baleine juste trouvée va dans la boîte.

Note: Un joueur qui fait l'action d'un dauphin ou d'un pélican peut trouver un autre animal marin. Il fait alors l'action de cet animal et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve une tuile d'un animal terrestre qu'il garde devant lui.

- Lors d'un échange, un joueur ne peut donner une tuile à un autre joueur qui possède déjà deux fois cet animal. S'il n'a pas d'autre choix, ceci empêche l'échange.

PRÉCISIONS

- Si un joueur va sur une île où il n'y a plus de tuile ou sur l'île centrale, il ne peut rien prendre.
- Si un joueur doit faire une action comme regarder, échanger, prendre, et qu'il n'y a plus assez de tuiles pour ça, il ne fait que ce qu'il peut faire. *Par exemple, Valéria a pris une tortue qui lui permet de regarder deux tuiles sur une autre île. Il ne reste malheureusement qu'une seule tuile sur l'île où elle veut regarder. Elle ne regarde donc que celle là.*

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a les 6 types d'animaux terrestres, on termine les tours de jeux afin que chaque joueur soit actif un même nombre de fois. Le joueur avec les 6 animaux différents gagne. En cas d'égalité, les joueurs égaux sont départagés par le nombre total de tuiles qu'ils possèdent (incluant les doubles). S'il y a encore égalité, tous les joueurs égaux gagnent ensemble.

