

Préparation

- Distribuer 10 cartes / personne.
- Poser 4 cartes faces visibles en colonne.
- Les cartes restantes ne seront pas utilisées durant cette manche.

Variante « pro » :

Parmi les 104 cartes du jeu, ne garder que les cartes numérotées de 1 à [10 fois le nombre de joueurs + 4] pour jouer. Les autres cartes sont écartées.

- Distribuer 10 cartes / personne.
- Poser les 4 restantes en colonne, face visible.

Déroulement d'une manche

Une manche est composée de 10 tours. A chaque tour :

- 1 Chaque joueur choisit et pose une carte face cachée devant lui.
- 2 Tous les joueurs retournent leur carte en même temps
- 3 Dans l'ordre du plus petit nombre au plus grand, chaque joueur place sa carte en ligne à coté des 4 cartes de début, en respectant la règle :

La carte doit être placée à droite de la carte de nombre inférieur le + proche

- Si un joueur ne peut placer sa carte (nombre trop petit), il doit ramasser une ligne de son choix et mettre sa carte à la place
- Si un joueur place la 6ème carte d'une rangée, il doit ramasser les 5 premières cartes et mettre la sienne à la 1^{ère} place de cette nouvelle rangée. Les cartes ramassées sont placées devant lui, en un tas face cachée.

Fin d'une manche

A la fin des 10 tours, les joueurs comptent le nombre de « bêtes à cornes » sur les cartes qu'il ont ramassées. Le score de chacun est noté sur une feuille et on recommence une nouvelle manche.

Fin du jeu : Dès qu'à la fin d'une manche un joueur (au moins) totalise + de 66 « bêtes à corne » en tout, la partie s'arrête.

Le joueur qui totalise alors le moins de « bêtes à cornes » a gagné !

Objectif

A chaque jeté de dé, être le premier à crier le nom de l'animal recherché.

Déroulement d'un tour

Un joueur jette **TOUS** les dés sur la table.

- **Les dés jaunes :** indiquent le nombre d'animaux identiques à trouver (1,2 ou 3)
 - Si les dés indiquent le même nombre, c'est ce nombre qu'il faut chercher
 - Si les dés indiquent 2 nombres différents c'est le 3^{ème} qu'il faut chercher.
- **Les dés beiges :** ce sont les animaux !
- **Les dés rouges :** indiquent l'animal tué par les braconniers, et donc annule un dé beige du même animal s'il y en a un.
 - Si les dés indiquent le même animal, c'est cet animal qui est tué.
 - Si les dés indiquent 2 animaux différents c'est le 3^{ème} qui est tué.
- **Le dé vert :** indique l'animal protégé par les gardes du parc national
 - Si le dé vert indique le même animal que celui tué par les braconniers, les braconniers ont échoués, on ne tient pas compte des dés rouges.
 - Si le dé indique un animal différent de celui tué par les braconniers, les dés rouges ont effets normalement.

➔ Il faut trouver l'animal présent le nombre de fois indiqué par les dés jaunes parmi les dés beiges, moins éventuellement 1 dé annulé par les braconniers.

➔ **Cas particulier 1 :** Si 2 animaux correspondent au nombre cherché :

➔ il faut alors crier le nom du troisième !

➔ **Cas particulier 2 :** Si aucun animal ne correspond au nombre cherché :

➔ il faut alors crier « RIEN » !

Dès qu'un joueur crie : « **BONGO** », « **GNOU** », « **RHINO** » ou « **RIEN** » :

- **Si c'est la bonne réponse :** il reçoit un trophée de l'animal correspondant (ou un de son choix si la réponse était « RIEN »). S'il n'y a plus de trophée disponible, il en prend 1 au (à 1 des) joueur(s) qui en a le +.
- **Si c'est une mauvaise réponse :** il perd un trophée de l'animal cité (s'il a crié « RIEN » à tort, il perd TOUS ses trophées), et le tour continue jusqu'à ce qu'un joueur donne la bonne réponse.

Fin du jeu

Un joueur a gagné dès qu'il possède : - 2 trophées de chaque animal
ou - tous les trophées d'1 animal.

Préparation

- Chaque joueur prend 11 jetons. (Durant la suite du jeu, les joueurs devront cacher leurs jetons en les tenant dans leur main).
- Les cartes sont mélangées. On compte, sans les regarder, 24 cartes qui formeront une pioche face cachée au milieu de la table. Les 9 cartes restantes ne seront pas utilisées et sont remises dans la boîte sans être regardées.
- On retourne la 1^{ère} carte de la pioche face visible à coté du paquet.

Déroulement du jeu (les joueurs décident qui commence)

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur doit :

- **SOIT prendre la carte visible** (et les jetons qui sont éventuellement dessus)
 - Il pose alors la carte face visible devant lui.
 - Remarque: Afin que les suites de cartes soient clairement identifiables, faire se chevaucher les cartes qui se suivent.
 - Il cache les jetons éventuellement ramassés dans sa main.
 - Il retourne la prochaine carte de la pioche et commence le nouveau tour.
- **SOIT refuser la carte** en posant un jeton dessus.
 - C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

Remarque: Comme on retire 9 cartes du jeu en début de partie, il restera toujours des "trous" entre certaines cartes : attention en spéculant sur les suites !

Fin du jeu et décompte

Dès que la pioche est épuisée (les 24 cartes ont été récupérées par les joueurs), le jeu est alors terminé et on procède au décompte:

Chaque joueur compte:

- le nombre de jeton qu'il possède en points positifs,
 - les valeurs de ses cartes seules et les valeurs des plus petites cartes de ses suites en points négatifs. Ainsi, les suites de chiffres ne font perdre qu'un nombre de points égal à la valeur de la plus petite carte de la suite.
- Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

Variante + tactique:

Chaque joueur ne prend que 10 jetons en début de partie. Les 3 cartes avec les valeurs 10, 20 et 30 sont retirées du jeu.

On mélange les autres cartes : 24 forment la pioche, les 6 cartes restantes ne sont pas utilisées et sont retirées du jeu sans être regardées. Le jeu se déroule ensuite normalement.

Objectif

A chaque jeté de dé, être le premier à crier le nom de l'animal recherché.

Déroulement d'un tour

Un joueur jette **TOUS** les dés sur la table.

- **Les dés jaunes :** indiquent le nombre d'animaux identiques à trouver (1,2 ou 3)
 - Si les dés indiquent le même nombre, c'est ce nombre qu'il faut chercher
 - Si les dés indiquent 2 nombres différents c'est le 3^{ème} qu'il faut chercher.
- **Les dés beiges :** ce sont les animaux !
- **Les dés rouges :** indiquent l'animal tué par les braconniers, et donc annule un dé beige du même animal s'il y en a un.
 - Si les dés indiquent le même animal, c'est cet animal qui est tué.
 - Si les dés indiquent 2 animaux différents c'est le 3^{ème} qui est tué.
- **Le dé vert :** indique l'animal protégé par les gardes du parc national
 - Si le dé vert indique le même animal que celui tué par les braconniers, les braconniers ont échoués, on ne tient pas compte des dés rouges.
 - Si le dé indique un animal différent de celui tué par les braconniers, les dés rouges ont effets normalement.

➔ Il faut trouver l'animal présent le nombre de fois indiqué par les dés jaunes parmi les dés beiges, moins éventuellement 1 dé annulé par les braconniers.

➔ **Cas particulier 1 :** Si 2 animaux correspondent au nombre cherché :

➔ il faut alors crier le nom du troisième !

➔ **Cas particulier 2 :** Si aucun animal ne correspond au nombre cherché :

➔ il faut alors crier « RIEN » !

Dès qu'un joueur crie : « **BONGO** », « **GNOU** », « **RHINO** » ou « **RIEN** » :

- **Si c'est la bonne réponse :** il reçoit un trophée de l'animal correspondant (ou un de son choix si la réponse était « RIEN »). S'il n'y a plus de trophée disponible, il en prend 1 au (à 1 des) joueur(s) qui en a le +.
- **Si c'est une mauvaise réponse :** il perd un trophée de l'animal cité (s'il a crié « RIEN » à tort, il perd TOUS ses trophées), et le tour continue jusqu'à ce qu'un joueur donne la bonne réponse.

Fin du jeu

Un joueur a gagné dès qu'il possède : - 2 trophées de chaque animal
ou - tous les trophées d'1 animal.

Préparation

- On distribue à chaque joueur : 4 cartes et 3 pions.
- On place une carte face visible au centre de la table. Elle est la 1^{ère} carte du tas où toutes les cartes vont être jouées.
- Le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement du jeu (le joueur assis à la gauche du donneur commence)

Une partie se divise en manches. Une manche est terminée dès qu'un joueur a atteint le nombre 77. Dans ce cas, on redistribue les cartes et on recommence une nouvelle manche.

Déroulement d'une manche :

On joue à tour de rôle, dans le sens horaire (au début...) :

A son tour de jeu, le joueur doit :

- 1 Poser une carte sur le tas des cartes jouées et dire à haute voix la valeur du total des cartes déjà jouées (somme des cartes précédentes + valeur de sa carte).
- 2 Piocher une nouvelle carte.

MAIS ATTENTION :

- Si le total des cartes jouées est un multiple de 11 (11, 22, 33, 44, 55, ou 66) : le joueur perd un jeton.
- Si le total des cartes jouées atteint ou dépasse « 77 », le joueur perd aussi 1 jeton, et on recommence la manche.
- Si on oublie de piocher une carte, tant pis !!!! On continue avec une carte en moins....

Remarques sur les cartes :

La majorité des cartes possède un nombre (de 0 à 76).

Cartes spéciales : « Changement de sens » : on inverse le sens de jeu.

Cartes spéciales : « X2 » : le joueur suivant doit jouer **absolument** 2 cartes.

Fin du jeu

Quand un joueur doit perdre un quatrième jeton, il est éliminé...

Le vainqueur est le dernier joueur en jeu, quand tous les autres sont éliminés.