

WILD LIFE

Pour 2-5 joueurs dès 8 ans

Matériel :	1 plan de jeu	2 dés	4 cartes de bourse
	4 pions	36 cartes d'animaux	Billets de banque d'une valeur de
	80 jetons (20 rouges, 20 verts, 20 jaunes, 20 bleus)	16 cartes de port	10000.-, 2000.-, 1000.-, 500.-, 100.-
		16 cartes de voyage	1 lexique sur les animaux

L'existence des animaux sauvages est de plus en plus menacée par l'homme. En raison de la destruction de leur habitat, les bêtes trouvent de moins en moins de possibilités de repli et de nourriture. Nombreuses sont les espèces animales déjà éteintes et personne ne peut les faire revivre. Ce jeu a été mis au point en collaboration avec le WWF. Nous consacrons ce jeu à notre nature avec sa merveilleuse diversité de plantes et d'animaux.

Règle de jeu

Dans ce jeu, tu ne te contentes pas d'être un simple ami des animaux. Tu es un protecteur actif de la faune. Tu assumes le parrainage de singes, d'oiseaux, de reptiles, d'animaux marins, de pachydermes, de fauves ou d'ours. Par ton parrainage, tu endosses la responsabilité pour ces animaux et aides à les protéger eux et leurs habitats. Tu travailles pour le compte d'un institut spécialisé dans la protection d'une certaine espèce animale, par exemple les animaux de la mer ou les pachydermes. Pour connaître les habitats et les animaux menacés de disparition, tu pars pour un voyage au long cours. En tant que directeur de l'institut, ton but est d'acquérir le plus rapidement possible des parrainages pour tous les animaux menacés d'extinction que ton institut veut protéger. Le premier réussissant à acquérir tous les parrainages pour son institut a gagné.

2 joueurs : dans le cas de 2 joueurs, chacun est responsable de 2 instituts et l'un d'entre eux se charge en plus de la fonction de meneur de jeu.

3 joueurs : dans le cas de 3 joueurs, chacun choisit un institut, celui qui reste n'est provisoirement pas occupé. Un joueur devient meneur de jeu. Les animaux de l'institut resté en plan ne peuvent pas être parrainés. Rien alors ne se passe lorsqu'un joueur aboutit sur une telle case.

4 joueurs : dans le cas de 4 joueurs, chaque participant se charge d'un institut et l'un d'entre eux adopte en plus la fonction de meneur de jeu.

5 joueurs : dans le cas de 5 joueurs, une personne devient meneur de jeu et les 4 restantes obtiennent chacune la responsabilité d'un institut.

Le meneur de jeu gère toutes les cartes de jeu, les jetons de couleur et la banque. Il veille surtout au bon respect de la règle de jeu. Le rôle de meneur de jeu devrait être endossé par un joueur expérimenté.

Chaque directeur d'institut obtient un capital de départ qui diffère d'un institut à un autre, les animaux ne représentant pas tous la même valeur :

Institut des animaux de la mer	45 000.-
Institut des pachydermes et des reptiles	50 000.-
Institut des singes et des oiseaux	45 000.-
Institut des fauves et des ours	60 000.-

Début de jeu

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut se choisir un institut. Puis c'est au tour de celui ayant obtenu le chiffre inférieur et ainsi de suite. Le lancement de dé s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le voyage commence sur la case de départ « START » et mène sur un itinéraire rouge au Groenland. Chaque cercle illustré d'un symbole animalier, d'un bateau, d'un phare ou d'un point jaune représente une étape et doit être pris en compte lors de la progression du pion.

Le joueur peut choisir chaque fois de lancer un seul dé ou les deux à la fois. Il est parfois plus judicieux de se contenter d'un seul dé, afin de parvenir plus facilement sur la case d'animal souhaitée.

Exemple : le joueur A obtient 5 points au lancer de dé et aboutit, avec son pion, sur la case de l'ours blanc. Il peut alors acheter, auprès du meneur de jeu, la carte de l'ours blanc au prix de parrainage. Il la dépose ensuite à l'endroit devant lui. Le joueur B obtient 3 points au lancer de dé et échoue sur la case du bateau. Il prélève donc une carte de voyage de la pile, lit le texte de la carte à haute voix et exécute l'opération qui lui est demandée.

En visite dans les instituts étrangers

Chaque joueur qui passe devant un institut doit obligatoirement s'y arrêter (les points excédentaires étant perdus). Tous les instituts ont intérêt à protéger la nature. Aussi le visiteur soutient-il le travail de l'institut étranger en lui versant un montant de 300.— par parrainage. Si nous nous arrêtons dans un institut dont le directeur a déjà réussi à couvrir 6 cases avec les animaux adéquats, nous devons lui payer un montant de 600.— par parrainage. Sont exclus de ce paiement les parrainages achetés ou échangés par le directeur de l'institut. L'hôte et le directeur de l'institut visité ont le droit d'échanger, d'acheter et de vendre. Si le directeur de l'institut paie la valeur totale d'une carte d'animal importante à ses yeux, le voyageur devra abandonner l'animal à son institut.

Arrivée dans son propre institut

Tu es enfin arrivé dans ton propre institut, ce qui te permet de parler de tes succès dans le domaine de la protection des animaux et des habitats menacés. Chaque parrainage nouvellement acquis correspondant à un animal représenté dans notre institut peut être déposé. Les cases d'animaux correspondantes dans l'institut seront recouvertes avec un jeton de même couleur. La carte d'animal n'ayant plus cours peut être mise de côté.

Cases d'animaux vides

Plus le jeu progresse, plus grande est la probabilité d'échouer sur une case déjà prise et donc vide. Dans ce cas-là, le joueur peut acheter pour un montant de 2000.—, auprès du meneur de jeu, un jeton dans la couleur de son institut et le déposer sur la case correspondante. Chaque joueur échouant sur une telle case occupée doit vendre au propriétaire de ce jeton, au prix de parrainage, une carte d'animal dans la couleur correspondante de l'institut. S'il ne possède pas de carte d'animal adéquate, le joueur peut lui acheter une autre carte ou lui demander une taxe de 1000.—. Les jetons restent sur les cases.

Exemple : la carte du léopard a déjà été remise. Le directeur de l'institut des animaux de la mer atterrit sur la case du léopard. Il dépose un jeton de sa couleur sur la case du léopard.

Si le directeur, par exemple, de l'institut des singes et des oiseaux passe à son tour et s'arrête sur la case du léopard occupée, il doit vendre au directeur de l'institut des animaux de la mer, au prix de parrainage, une carte convenant à l'institut des animaux de la mer.

Signification des différentes cases



Symbole animalier

Celui qui aboutit sur une case d'animal peut prendre la carte d'animal correspondante aux **frais de parrainage** indiqués sur la carte en question, que sa carte appartienne ou non à son institut. Si tu souhaites assumer le parrainage de l'animal, tu dois payer les frais de parrainage à la banque. Ensuite, tu poses la carte d'animal correspondante à l'endroit devant toi. Tu emportes en voyage le certificat de parrainage (carte d'animal) dans le but de le transporter en toute sécurité jusqu'à ton institut. Il vaut la peine également d'assumer le parrainage d'animaux ne faisant pas partie de son propre institut. Ces parrainages peuvent, en effet, être échangés ou vendus à bon prix, ce qui permet de gagner beaucoup d'argent.



Phare

Les phares illuminent les ports importants. Qui aboutit sur une case de phare doit prélever la carte de phare du dessus de la pile et exécuter l'opération demandée. Ensuite, la carte est de nouveau glissée sous la pile.



Bateau

Le joueur dont le pion échoue sur une case de bateau doit prélever la carte de voyage du dessus de la pile et suivre les instructions qui y sont données. La carte doit ensuite être remise sous la pile.



Bourse

Le plan de jeu présente quatre bourses : Mexico-City, Cape Town, Sidney et Colombo. Celles-ci proposent des parrainages pour des animaux de leur région avoisinante. Le premier échouant sur une telle bourse peut l'acheter et obtient alors une **carte de bourse**. La case est alors couverte par un jeton de ta couleur. Chaque joueur ne peut acquérir qu'une seule bourse. Restant en sa possession pendant toute la durée du jeu, elle lui vaut certains avantages. Lorsqu'un joueur échoue sur ta bourse, tu peux lui procurer l'animal de ton choix de ta région pour la moitié de la valeur indiquée. En d'autres termes, le propriétaire de la bourse demande gratuitement au meneur de jeu la carte d'animal souhaitée par le visiteur et la vend à l'intéressé. Le propriétaire de la bourse, qui sert donc d'intermédiaire entre le meneur de jeu et l'acheteur, gagne beaucoup d'argent à cette opération. Le propriétaire de la bourse ne peut que procurer des parrainages mais non en profiter personnellement.

Les bourses sont plus ou moins chères en fonction de leur taille et de l'effectif des animaux :

Mexico-City	5 000.-	Régions avoisinantes : Amérique du Nord et du Sud
Cape Town	5 000.-	Régions avoisinantes : Continent africain et Madagascar
Sidney	1 000.-	Régions avoisinantes : Australie, Nouvelle-Guinée
Colombo	4 000.-	Régions avoisinantes : Inde, Asie et Europe



Case de départ

Tout joueur revenant, au cours du jeu, sur la case de départ reçoit de la part du meneur de jeu (jusqu'à épuisement du stock) la carte d'animal du dessus de la pile faisant partie de son institut et en plus un don de 2000.- pour son aide précieuse

dans la sauvegarde de la diversité des espèces animales. Qui aboutit directement sur la case de départ obtient, en plus de la carte d'animal, un don qu'il détermine en relançant le dé (1 seul dé). Chaque point correspond à une valeur de 1000.—. S'il obtient 6 points, il touche un montant de 6000.— pour son institut.

En manque d'argent

Si tu es en manque d'argent, vends à moitié prix à la banque autant de cartes d'animaux qu'il te faut pour répondre à tes besoins financiers. Les cartes d'animaux retournées à la banque sont remises dans le jeu. Les jetons déposés peuvent également être vendus à la banque, et ceci à plein tarif au prix de 2000.— chacun.

Fin du jeu

Qui, le premier, a couvert toutes les cases d'animaux de son institut gagne la partie. Le jeu peut continuer pour déterminer le second gagnant ou l'on convient que le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de cases d'animaux couvertes est le second vainqueur.

Version pour enfants

Cette version de jeu plus simple se joue sans argent, sans cartes de port, sans cartes de voyage et sans cartes de bourse. L'enjeu consiste à couvrir le plus rapidement possible, pour son propre institut, les cases d'animaux avec les parrainages correspondants.

A part cela, le jeu se déroule selon la variante normale en lançant le dé et en avançant son pion. Les cases illustrées de bateaux, de phares et de bourses sont également comptées lors de la progression du pion même si, dans cette version de jeu, ces cases ne présentent aucune signification.

Visite dans les instituts

Chaque institut **doit** obligatoirement être visité (les points excédentaires étant perdus). Dans cette variante de jeu, les cartes sont échangées l'une contre l'autre, leur valeur ne jouant ici aucun rôle. Lorsqu'on parvient dans son propre institut, chaque carte d'animal apportée coïncidant avec un animal représenté dans notre institut est déposée. Les cases d'animaux correspondantes de l'institut sont recouvertes d'un jeton de même couleur. La carte d'animal est mise de côté et ne rentre plus dans le jeu. Le jeu parvient à sa fin dès qu'un joueur a réussi à recouvrir toutes les cases d'animaux de son institut.

Version « sans bourses »

La partie peut très bien être jouée sans les bourses. Dans cette version, les bourses sont simplement calculées comme autant de cases de jeu, mais aucune opération n'est effectuée.

