

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



WILD LIFE



Exclusivité Carlit
Swiss patent application
Int. mod. dép.

Editions Carlit
Ravensburger

Réf. 602 5 218

Soyez les bienvenus parmi les amis des bêtes ! Dans notre jeu, vous êtes cependant en plus leur protecteur et gardien actif. Vous pouvez négocier des singes, oiseaux, reptiles, pachydermes et animaux sauvages, les acheter, vendre et veiller à ce qu'ils trouvent asile dans le zoo convenable. Le jeu vous fera éprouver les soucis et joies des marchands d'animaux, exactement comme dans la réalité. En votre qualité de directeur de zoo, vous chercherez à compléter au plus vite votre parc. En y parvenant avant vos concurrents, vous sortirez vainqueur (avant d'entamer le prochain tour, la revanche étant de rigueur !)

Wild Life est un jeu de société par excellence qui se joue à trois, quatre ou cinq. Afin de le rendre accessible aussi aux jeunes enfants, aux garçons et filles aimant les bêtes, mais qui ne savent encore ni lire ni calculer, Wild Life peut être joué selon plusieurs règles : simples pour les petits, plus difficiles pour les grands, raffinées pour les champions. Il est sage toutefois que tous les débutants exécutent un premier tour, voire un second selon les règles les plus simples. Ils feront ainsi connaissance du jeu et de ses diverses possibilités avec des détails faciles à comprendre, tout en incorporant plus aisément les variations intéressantes. Mais, terminons l'introduction pour nous lancer dans le jeu.

Le Wild Life comprend :

- 1 plan de jeu
- 48 cartes d'animaux
- 20 cartes de ports (symbole : phare)
- 20 cartes de transport (symbole : bateau)
- 24 chips panda ronds en rouge, bleu, vert et jaune (6 de chaque)
- 4 chips blancs de marchands
- 1 grand chip violet de braconnier
- 2 dés
- 48 pastilles animaux en rouge, bleu, vert et jaune (12 de chaque couleur)
- billets de banque pour une valeur totale de 513 000.- fr.
- Règlement

Suivant le nombre de joueurs

Le banquier participe. Voici la répartition la plus judicieuse :

3 joueurs : Un fonctionne comme banquier. Les deux autres achètent dès le début deux zoos. (Une variante consiste à fermer un zoo, en sortant les cartes d'animaux respectives. Le banquier participe alors, les trois joueurs acquérant chacun un zoo).

4 joueurs : Le banquier participe au jeu, chaque joueur touchant un zoo.

5 joueurs : Un fonctionne comme banquier, les quatre autres acquérant chacun un zoo par tirage au sort (aux dés).

Règlement pour enfants

On élit le banquier qui gère les cartes d'animaux, les chips panda ronds coloriés, les pastilles animaux, et veille avant tout à faire observer les règles. En cas de divergence, il représente l'instance suprême.

Les enfants jouent sans argent, cartes de ports et de transport, chips blancs de marchands et sans le grand chip de braconnier.

Le banquier pose devant lui les quatre paquets de cartes d'animaux assorties par zoo, image vers le haut. Chacun jette les dés à tour de rôle (le banquier décide si on utilise un ou deux dés). Le joueur ayant le plus grand nombre de points peut choisir son zoo en premier, puis c'est le tour de celui qui obtient le nombre immédiatement inférieur de points, etc. Chaque joueur prend la figurine correspondant à la couleur du zoo choisi (par exemple la figurine verte correspond au zoo pour enfants) et la pose sur « Départ » (carré PANDA à Morges). Pourquoi Morges ? Parce que c'est là le siège du World Wild Life Funds, origine des nombreux bienfaits sur tout le globe en faveur des espèces animales en voie de disparition.

Le jeu débute !

Le voyage part en direction du Groenland par l'itinéraire tracé en rouge. Le propriétaire du zoo pour enfants commence. Avec 5 points, par exemple, il parvient à la case « ours blanc ». Il faut en effet tenir compte que chaque cercle, chaque point blanc, chaque bateau, chaque phare valent un point. Par conséquent, avec les 5 points, le joueur passe par Le Havre – Islande – Bateau – Phoque – Ours blanc. Le joueur touche gratuitement la carte « ours blanc » auprès du banquier et la pose devant lui sur la table, image vers le haut. Puis c'est le tour de son voisin de droite. S'il obtient 4 points, il touche la carte « phoque ». Avec 3 points il reste sur le bateau mais peut rejouer, de même s'il parvient à un port, par exemple Le Havre. Ainsi chaque joueur jette les dés à son tour et reçoit du banquier les cartes d'animaux correspondant à la case atteinte.

L'itinéraire en pointillé conduisant au « grand panda » constitue un détour. Il peut être atteint par exemple de Shanghai avec un 1, ou du bateau resp. de Tokyo avec un 2.

Visite de zoos étrangers

Pendant que nous réunissons nos animaux, l'itinéraire nous fait passer par les différents zoos. Chaque zoo doit être visité : autrement dit, le point blanc requiert un arrêt obligatoire, les points excédents jetés aux dés étant perdus. Aux zoos des concurrents nous échangeons les bêtes acquises contre celles nécessaires à notre propre zoo. Par exemple, le propriétaire du zoo fauves et ours passe par le zoo des pachydermes, amenant un éléphant qui ne fait pas partie de sa collection. Il essaiera donc de l'échanger contre un fauve ou un ours. Dans ce cas la valeur des animaux n'entre pas en considération. Il est permis d'échanger plusieurs cartes à la fois.

Arrivée au zoo attribué

Enfin nous pouvons loger nos propres bêtes. Chaque animal amené, correspondant à l'une des images figurant dans le zoo, dispose de son enclos, l'image respective étant recouverte par une pastille animaux de la couleur du zoo (à demander au banquier). Quant à la carte, elle est mise de côté, n'étant plus utilisée pour le reste du jeu. Important : plus vous avez logé d'animaux, plus grande est votre chance de gagner.

Tour du monde

Celui qui a terminé son premier tour à travers les cinq continents se retrouve à Morges où, à titre de récompense, le banquier lui remet la première carte d'animal portant la couleur de son zoo. Par exemple le propriétaire du zoo pour enfants touche une carte d'animal à point vert. Celui qui a la chance non seulement de passer par Morges mais de s'arrêter pile au siège du WWF en jetant au dé le nombre de points voulu (par exemple 2 depuis le « tigre ») touche non seulement 1 mais 2 cartes. Si toutefois les cartes sont déjà distribuées, tant pis !

Case occupée? Chips panda !

Au fur et à mesure que le jeu avance, les chances d'arriver à une case déjà occupée augmentent. Dans ce cas, le joueur touche auprès du banquier un chip panda rond dans la couleur de son zoo et la dépose sur la case respective, marquant ainsi sa réservation. Si un autre joueur parvient à une case ainsi marquée, il doit remettre au propriétaire du chip panda une de ses cartes portant la couleur du zoo de son adversaire.

Un exemple ? La carte « kangourou » étant déjà attribuée, le directeur du zoo de pachydermes et reptiles pose son chip bleu sur la case. Le propriétaire du zoo des singes et oiseaux arrive sur cette case : à ce moment il doit remettre une carte faisant partie du zoo des pachydermes et reptiles... sans rémunération !

A défaut d'une carte adéquate il doit choisir entre la restitution d'un chip panda à lui, déposé ailleurs, et un arrêt forcé pendant deux tours sur l'île Mauritius, triste île où les bêtes sont exterminées, avant de poursuivre sa route en direction de l'Australie.

Le jeu est terminé

... quand le premier propriétaire a logé les douze bêtes dans son zoo. Le second est celui qui a le nombre immédiatement inférieur de bêtes abritées dans leurs enclos, le troisième étant désigné de façon analogue.

Une variante consiste à la poursuite du jeu par les concurrents restants, pour le second vainqueur. Le premier rendra alors au banquier toutes les cartes n'appartenant pas à son propre zoo qui seront réattribuées selon la règle connue - avec des chances renouvelées.

Les grands jouent à l'argent et avec les cartes « surprises »

Les jeunes aventureux, les grandes personnes aimant les bêtes et les petits sachant lire et calculer, joueront tous suivant des règles plus astucieuses, bien que le principe reste le même. En votre qualité de globe-trotter, directeur de zoo, capteur et marchand, vous êtes toujours en route, occupé à réunir des bêtes pour votre zoo. Mais vous serez surpris par d'extravagantes aventures !

Le banquier administre la caisse, les cartes d'animaux, de ports et de transport, les plaquettes transparentes, les chips panda ronds et le chip violet de braconnier. (Vous n'emploierez les chips blancs de marchands et les cartes respectives de ports et de transport que lorsque vous comprendrez dans le jeu le raffinement suprême : les cases de marchands et leurs sources de bénéfice - règle voir plus loin).

Le banquier pose les cartes de transport et de ports, texte en bas, sur le plan et décide s'il faut jouer avec un ou deux dés.

Règles inchangées : départ à Morges, siège du WWF. L'itinéraire emprunte la gauche, les tours de dés se font par la droite. Chaque cercle, bateau, phare correspond à un point de dé.

Celui qui, pour commencer, à obtenu le plus de points peut choisir son zoo en premier. Les autres suivent d'après le nombre de points obtenus.

Chaque propriétaire de zoo touche un capital initial qui varie, les animaux n'ayant pas tous la même valeur.

Zoo de pachydermes et reptiles	70 000.- fr.
Zoo pour enfants	80 000.- fr.
Zoo de singes et oiseaux	60 000.- fr.
Zoo de fauves et ours	55 000.- fr.

Signification des différentes cases :

Symboles d'animaux : Celui qui s'arrête sur une case représentant un animal peut acheter la carte respective auprès du banquier au prix de capture, que l'animal convienne à son zoo ou non.

Grand panda : Cette bête extrêmement rare, que l'on rencontre à l'est de Shanghai, vit dans une contrée difficilement accessible de la Chine. Pour capturer le panda, symbole du WWF, on doit être arrêté à Shanghai : on y parvient alors en jetant un nombre de points impair (1, 3 ou 5). Pour repartir il faut obtenir un nombre de points pair (2, 4 ou 6). - L'effort fourni pour capturer le panda est payant, sa vente pouvant rapporter de gros bénéfices !

Les cases de marchands (Asunción, Dakar, Nouvelle Zélande, Hyderabad) ne sont à prendre en considération que si la variante « Marchands » (voir plus loin) est comprise dans le jeu.

Carte de port (symbole phare) : Vous prenez la carte de dessus et suivez les instructions soit immédiatement, soit au moment le plus opportun, comme indiqué.

Carte de transport (symbole bateau) : Vous prenez la carte de dessus et suivez les instructions soit immédiatement, soit au moment le plus opportun, comme indiqué.

La case de Départ à Morges offre des chances !

Chaque joueur passant, au cours de son voyage, par Morges, reçoit du banquier la première carte appartenant à son zoo, (jusqu'à épuisement) ainsi qu'une contribution à l'expédition de 2000.- fr. Celui qui s'arrête pile sur la case de Morges, ayant obtenu le nombre de points voulu, reçoit en plus de la carte une contribution correspondant au nombre de points obtenus par un nouveau jet de dés, chaque point valant 1000.- fr. Avec 6 points, par exemple, il entamera son nouveau tour avec 6000.- fr. de plus dans sa poche.

Rien ne vaut l'expérience ! Un peu de routine vous démontrera qu'il ne suffit pas de réunir le maximum d'animaux. Le vrai champion échangera encore au plus vite les bêtes n'appartenant pas à son zoo, afin de se charger d'un nombre minimum d'animaux. En effet, plus vous emportez de bêtes, plus le séjour dans un zoo étranger est cher.

Mais voici quelques détails concernant la visite de zoos et le commerce des animaux :

Chaque joueur passant par un zoo doit s'y arrêter, le nombre de points excédent étant perdu. Pour chaque bête amenée, un droit de passage est perçu pour la nourriture et le logement, au montant de 300.- fr. Les bêtes achetées ou échangées par le propriétaire sont exemptes du droit, le visiteur et le propriétaire pouvant échanger, vendre et acheter des bêtes. Si le propriétaire fournit les fonds nécessaires à une carte d'animal très importante pour lui, le visiteur doit la lui céder.

Le joueur parvenant à son propre zoo peut y loger toutes les bêtes amenées et appartenant à ce zoo, les cases respectives étant recouvertes des plaquettes transparentes à la couleur adéquate (à toucher auprès du banquier). La carte correspondante est déposée. Le propriétaire ayant déjà recouvert six cases dans son zoo peut doubler le droit de passage et percevoir 600.- fr. par animal.

Deux joueurs se rencontrant à une case quelconque de l'itinéraire sont autorisés à négocier leurs bêtes comme dans leur propre zoo.

Que faut-il savoir des chips ?

Chips panda : Le joueur parvenant à une case d'animal dont la carte est déjà attribuée, peut acquérir auprès du banquier (jusqu'à épuisement) un chip panda à la couleur de son zoo, au prix de 2000.- fr. et le poser sur la case en question. Chaque joueur s'arrêtant sur une telle case recouverte d'un chip panda, doit vendre au propriétaire une bête de la couleur du chip au prix de capture. A défaut d'une telle carte, son adversaire peut, soit lui acheter une autre bête, soit percevoir une amende de 1000.- fr.

Chip de braconnier : Une carte de port demande de poser le grand chip violet sur l'île Mauritius. Il y restera jusqu'à la fin du jeu, à moins que le télégramme se trouvant dans les cartes de transport ne demande sa restitution au banquier. Quiconque s'arrête auprès du chip de braconnier (également s'il est envoyé en pénitence sur l'île Mauritius) est obligé de rendre au banquier la bête la plus précieuse de son transport, sans aucun remboursement.

Si vous êtes démunis...

vous revendrez au banquier à moitié prix autant de cartes qu'il vous faut d'argent. Les chips panda déposés sur le plan sont repris par le banquier au prix nominal de 2000.- fr. Les cartes reprises sont remises en circulation au fur et à mesure de l'occupation des cases respectives

Le jeu est terminé...

dès qu'un directeur a logé ses douze bêtes dans son zoo. Le banquier décidera si le jeu est poursuivi pour la 2^{me} place ou si celle-ci revient simplement au joueur ayant logé le nombre maximum dans son zoo.

Haute école : Directeur de zoo et marchand

La dernière variation de notre jeu Wild Life intercale la personne du marchand entre le banquier et les directeurs de zoo. De ce fait plus d'argent circule et vos chances augmentent.

Vous trouverez sur le plan quatre cases de marchands : Asunción – Dakar – Nouvelle Zélande – Hyderabad. Le premier arrivant à une de ces cases peut l'acheter et l'occuper par un chip blanc de marchand. Chaque joueur ne peut évidemment acquérir qu'une case dont il conservera la propriété pendant tout le jeu et qui lui procure divers avantages :

Si un joueur parvient à une case de marchand occupée, nous pouvons lui vendre une bête quelconque de notre rayon d'action à la moitié du prix indiqué, en procédant comme suit : nous réclamons au banquier gratuitement la carte demandée par le visiteur et la lui vendons. Fonctionnant ainsi comme intermédiaire entre le banquier et l'acheteur, vous tirez des profits appréciables !

Les cases de marchands ont une valeur différente selon la grandeur et l'occupation des animaux :

Asunción : 10 000.- fr. couvrant les Amériques du Nord et du Sud.

Dakar : 15 000.- fr. couvrant l'Afrique et Madagascar.

Nouvelle Zélande : 10 000.- fr. couvrant l'Australie, la Nouvelle Guinée et Bornéo.

Hyderabad : 10 000.- fr. couvrant l'Inde, la partie sud-est (Malaisie) du continent asiatique, Sumatra, Java, Comodo, Sibérie. Attention : le panda si convoité n'est couvert par aucune case de marchand et sera donc toujours acheté directement au banquier. Si un joueur arrive, à un prochain tour, sur sa propre case de marchand, il peut demander au banquier gratuitement une carte encore disponible de son rayon d'action.

Que reste-t-il encore ?

Vous souhaitez beaucoup de plaisir, de chance et des concurrents passionnés !

Photographes

Etiquette du couvercle de la boîte :
Paul Steinemann, Zoo-Bâle

Cartes animaux :

Jakob Bräm

Hans Dossenbach

Jürg Klages

Emil Schulthess

Paul Steinemann

Aktion gegen den Robbenmord, Berne
WWF, Morges

Mise en ligne :

François Haffner – avril 2001

courriel : haffner@free.fr

adresse internet : <http://jeuxsoc.free.fr>