

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**

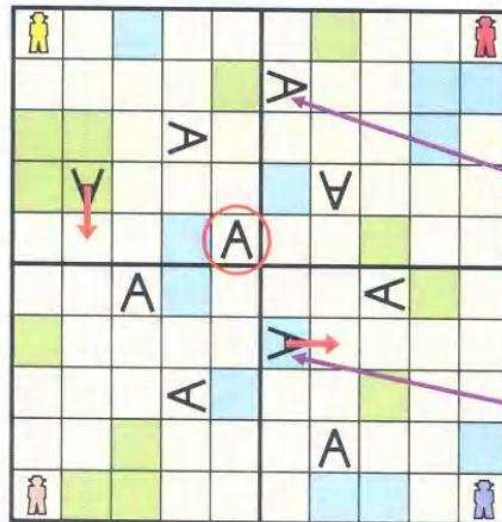


# TRICKY SAFARI

**Photographiez l'éléphant, le lion, le tigre, la girafe, le zèbre, le cheval, le buffle, le singe, l'écureuil, le crocodile et la tortue.**  
**COMPOSANTS :** 4 photographes - 1 plateau en 4 parties - 10 animaux - 4x10 tuiles photo - 1 coquille

## PREPARATION

- \* Placez aléatoirement les 4 parties du plateau pour créer un paysage de 10x10 cases. *Pliez un peu les 4 feuilles pour les aplatir sur la table. Avec les animaux dessus, ça reste plat.*
- \* Placez 1 animal sur le quart avec le plus grand buisson, près du milieu du paysage. Voir le cercle rouge dans l'image. Placez tous les animaux comme dans l'image dans les cases avec un 'A'. (Ainsi les animaux sont séparés les uns les autres par un saut en forme de L, comme le mouvement d'un cavalier aux Echecs).
- \* Placez la tête de chaque animal dans la direction où l'animal peut voir le plus long chemin droit (pas en diagonale) sans rencontrer de l'eau, des arbres, un bord du paysage ou un autre animal. Si 2 directions sont candidates, voir l'exemple 1.
- \* Maintenant, déplacez chaque animal qui se trouve dans une case d'eau ou d'arbre de 1 case en avant.
- \* Chaque joueur prend un photographe et le place dans le coin le plus proche de lui.
- \* Donnez à chaque joueur 10 tuiles photo animal différentes.
- \* Donnez à 1 joueur la coquille de premier joueur.



### EXEMPLE 1

*Dans l'image, chaque animal se trouve sur une case 'A'. La tête de l'animal est le haut du 'A'. Par exemple, cet animal est placé de sorte que sa tête se dirige vers le grand étang, parce que dans cette direction il voit le plus long chemin droit (les 2 cases de plaine). L'animal dans l'eau peut voir 4 cases libres dans 2 directions. Placez alors l'animal dans la direction où le bord du paysage est le plus proche.*

*L'animal au milieu a 3 directions possibles où il peut voir la plus longue rangée de plaine (de 2 cases). Placez-le dans la direction où le bord est le plus proche. S'il y a toujours plusieurs options, choisissez aléatoirement l'une de ces options.*



**CONSEIL 1 :** Conservez vos tuiles photo cachées pendant la partie ! Derrière votre main ou trouvez quelque chose à utiliser comme écran.

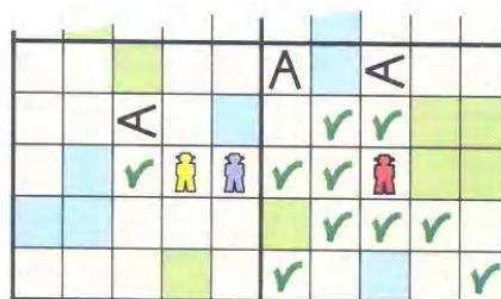
## TROUVER LES ANIMAUX

Le joueur avec la coquille se déplace en premier. Les tours continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour vous devez déplacer votre photographe sauf s'il n'y a aucune case disponible. **Vous vous déplacez dans une direction sur une ligne droite de cases reliées, orthogonalement ou diagonalement.** Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous voulez, mais pas en traversant une case avec des arbres, de l'eau ou un animal. Vous pouvez traverser une case occupée par un autre photographe mais ne pouvez pas terminer votre déplacement dans cette case.

Exception : **Pendant la première manche, chaque joueur doit se déplacer orthogonalement ou rester dans la case qui fait le coin.**

## LES ANIMAUX SE DEPLACENT AUSSI

**Après que chaque joueur a joué son tour, chaque animal se déplace de 1 case vers la case de plaine devant lui.** Déplacez d'abord les animaux qui se trouvent dans la rangée où le photographe du premier joueur a commencé, puis déplacez les animaux de la prochaine rangée et ainsi de suite. Voir les numéros 1-100 dans l'exemple 3 pour l'ordre complet de déplacement des animaux. Cet ordre reste le même pendant toute la partie. Si un animal est bloqué (par de l'eau, des arbres, un autre animal, un joueur ou le bord du paysage), il se déplace alors de 1 case dans une autre direction.



### EXEMPLE 2

*C'est le tour de Rouge. Le symbole ✓ montre les cases possibles où Rouge peut aller. Les directions vers nord, 1 seule case car des animaux bloquent le passage. Rouge peut se déplacer de 1, 2 ou 5 cases à l'ouest car les autres joueurs ne bloquent pas le passage mais occupent leurs cases.*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

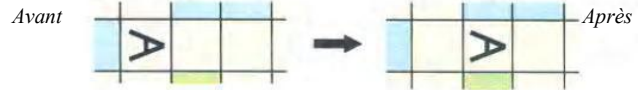
### EXEMPLE 3

*Voici où sont les 10 animaux de l'EXEMPLE 1 après la manche 1. Jaune était premier joueur.*

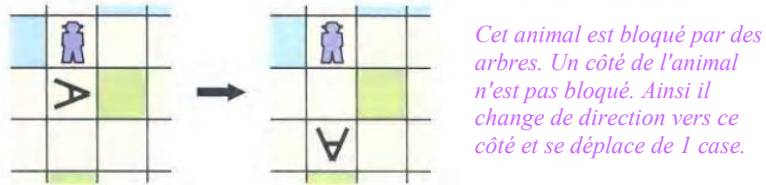
*Déplacez d'abord l'animal dans la case '1', s'il y en avait un, puis celui de la case '2' et ainsi de suite jusqu'à la case '100'. Soyez sûr de ne déplacer chaque animal qu'une fois !*

*Pour la prochaine manche l'ordre est exactement identique, ainsi vous déplacez d'abord un animal du coin où Jaune a commencé la partie.*

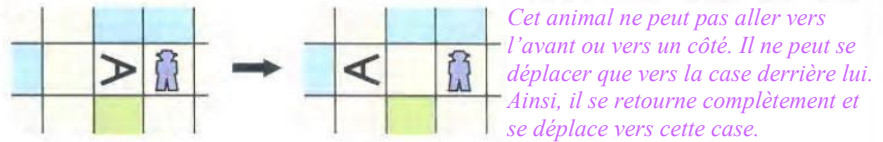
\* Quand un animal n'est pas bloqué : Avancez-le de 1 case.



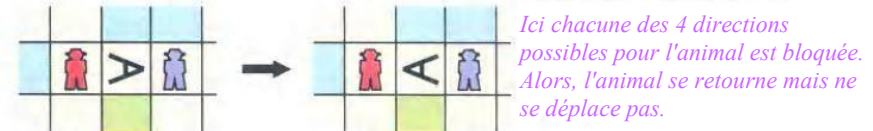
\* Quand un animal est bloqué vers l'avant ainsi que vers sa gauche ou sa droite : Tournez-le et déplacez-le vers la case libre.



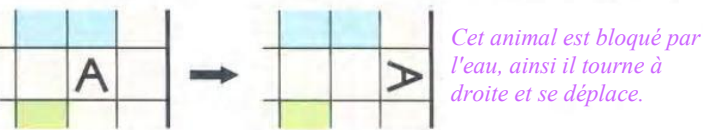
\* Quand un animal est bloqué dans toutes les directions sauf directement derrière lui : Retournez-le complètement et faites-le avancer maintenant.



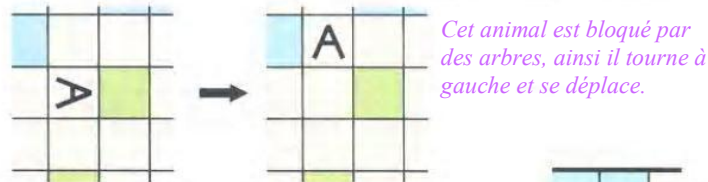
\* Quand chacune des 4 cases autour d'un animal sont bloquées : Ne le déplacez pas mais retournez-le (à 180 degrés).



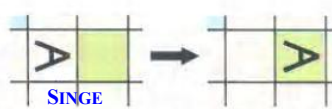
\* Quand un animal est bloqué vers l'avant mais que les deux cases de côté sont possibles :  
-- Tournez-le **à droite** et déplacez-le s'il est bloqué par l'eau, le bord du paysage, un autre animal ou un joueur.



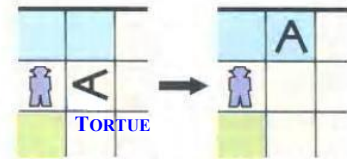
-- Tournez-le **à gauche** déplacez-le s'il est bloqué par des arbres.  
Les flèches à côté des arbres et de l'eau aident à se rappeler cette règle.



Exceptions : La **tortue** et le **crocodile** ne sont pas bloqués par l'eau, l'écureuil et le **singe** ne sont pas bloqués par les arbres. Ainsi ces cases sont comme des cases de plaine pour ces animaux.



*Les écureuils et les singes passent à travers les arbres.*



*Les crocodiles et les tortues passent à travers l'eau.*

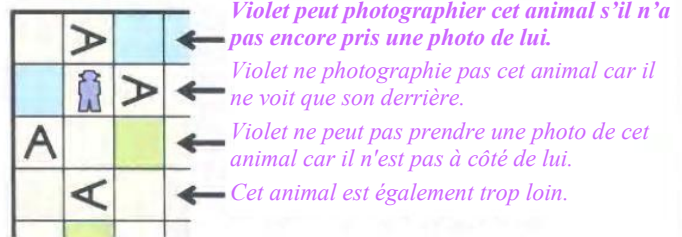
**CONSEIL 2 :** Pour vous souvenir clairement quels animaux ont déjà été déplacés, vous pouvez d'abord les décaler sur la ligne entre leur ancienne et leur nouvelle case puis vers leur nouvelle case une fois que chacun des 10 a été déplacé.

### NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Après le déplacement des animaux, déplacez la coquille de premier joueur vers le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur se déplacera en premier lors de la nouvelle manche.

### PRENDRE DES PHOTOS

**Si vous êtes dans une case devant ou à côté d'un animal, vous prenez une photo.** Déplacez votre tuile photo de cet animal près du plateau de jeu. (Empilez tous les photos prises par les joueurs afin que vous ne puissiez voir que la dernière photo prise.) Vous pouvez prendre une photo **après** votre déplacement et **après** que les animaux se sont déplacés. Vous pouvez prendre plusieurs photos en même temps.



### MEILLEUR PHOTOGRAPHE

**Le gagnant est le premier joueur qui photographie chacun des 10 animaux.**  
Les autres joueurs continuent pour la 2ème, la 3ème et la 4ème place.

**CONSEIL 3 :** Au début de la partie, vous pouvez décider que le premier joueur est celui avec le moins de déplacements possibles à la première manche.

**CONSEIL 4 :** Pour jouer avec un 5ème joueur, vous avez besoin d'improviser un photographe supplémentaire et de 10 tuiles animaux. Les autres joueurs choisissent une case de départ pour le 5ème joueur. Laissez-le être le dernier joueur de la première manche.

Editeur

Tous droits réservés : Cwali  
Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht (NL)  
info@cwali.nl  
www.cwali.nl



**Après la partie : Rangez les 4 parties du plateau dans le tube avec le côté non imprimé à l'intérieur.**