

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AFRICAN TROPHY®

®COPYRIGHT 1982 – (J. BABIYONG)
all rights reserved

RULES * SPELREGELS

REGLES DU JEU * SPIELREGELN

AFRICAN TROPHY "game of the motherland"

Le jeu a été conçu pour les personnes de 10 à 99 ans. L'Afrique occupe de plus en plus une place prépondérante dans le concert des nations; Appelée "The sleeping giant" elle a toujours été prise pour un pays alors qu'elle en compte une cinquantaine. Pour familiariser enfants et adultes avec son histoire, ses richesses et ses diversités nous avons conçu un jeu qui réunit l'éducatif et le distrayant pour le grand plaisir de la famille.

Thème

Il s'agit de se déplacer en chasseur sur le continent en collectionnant des Trophées.

REGLES DU JEU

Joueurs

On peut jouer à 2, 3, 4, 5, 6

Versions

A. Petit Safari

- Vous devez obtenir 10 trophées (quels qu'ils soient)
- Vous devez avoir les 5 cartes de même couleur qui composent une région Safari (L'Afrique étant divisée en 4 régions: Nord, Sud, Est, Ouest).

B. Grand Safari

- Vous devez obtenir 10 trophées différents (un de chaque catégorie)
- Vous devez obtenir 2 régions complètes soit 2 couleurs complètes (10 cartes Safari)

Permis de chasse

Chaque chasseur doit obtenir le 1 du dé avant de quitter l'hôtel et se mettre à la case départ.

Déplacement

Une fois le 1 joué pour obtenir le permis de chasse; vous devez jouer un numéro pair avant d'entrer sur le continent.

Vous êtes désormais chasseur et notez bien:

- Quand vous jouez les numéros impairs (1, 3, 5) vous déplacez votre chasseur en diagonales.
- Quand vous jouez les numéros pairs (2, 4, 6) vous déplacez votre chasseur horizontalement ou verticalement.

N.B.: Si vous jouez un nombre qui ne permet pas le déplacement de votre chasseur, vous passez le tour.

Pénalités

- Quand vous perdez votre permis de chasse vous devez retourner à l'hôtel et rejouer le 1 pour obtenir un nouveau permis de chasse.
- Quand vous devez vous approvisionner en munitions, vous n'avez qu'à jouer un numéro pair pour repartir.
- Que vous ayez ou non une carte qui vous libère de cette pénalité vous devez absolument retourner au départ.
- Le reste des pénalités s'exécute selon les instructions sur les cartes de Quizz et Bonus.

QUIZZ

Ces cartes sont strictement conçues pour vous livrer certaines informations sur l'Afrique; elles doivent être lues par un autre joueur afin que tout le monde les entende.

BONUS

Ces cartes sont faites pour vous aider à accomplir plus vite votre mission. suivez les instructions.

Vous pouvez les obtenir, soit aux cases Bonus, soit dans certains pays qui portent le signe Bonus; Lorsque c'est dans un pays vous devez déplacer votre chasseur à la case Bonus correspondante.

ex: Vous êtes au Ruanda, vous devez vous placer dans une des cases Bonus (Soit en bas de la Tunisie, soit en haut de l'Ethiopie).

Vous êtes en Angola, alors déplacez vous, soit à la case Bonus à gauche du Cameroun, soit sous la Gambie).

Cartes TROPHEES

Elles représentent un point essentiel du jeu. Vous êtes chasseur alors cherchez à en accumuler le maximum.

Elles s'obtiennent en tombant sur les cases Trophées ou dans le même système que le Bonus, dans les pays (Guinée, Afrique du sud).

Cette fois ci vous pouvez vous déplacer et vous mettre dans n'importe quelle case trophée qui vous arrange.

Lorsque le tas de cartes Trophées à piocher est fini, le jeu s'arrête et tous les chasseurs rendent les Trophées qu'ils ont en plusieurs exemplaires. Alors le jeu continue!

Cartes SAFARI

Comme les cartes précédentes elles s'obtiennent soit à la case Safari, soit dans les pays (Kenya, Cameroun); mais à chaque fois vous devez placer votre chasseur à la case Safari avant votre prochain tour de jeu.

JOKER

Il existe dans le jeu des cartes Bonus et Quizz qui portent "Safari"; ces cartes sont comme un Joker; elles peuvent remplacer un trophée ou une carte Safari qui vous manque pour compléter une région.

Négociations:

A tout moment du jeu le chasseur qui a le tour peut arrêter pour négocier.

On peut échanger les trophées

On peut échanger les cartes Safari

On peut échanger les Trophées contre les Safari.

ex: Je veux un trophée éléphant; j'offre 1 lion ou 2 cartes Safari selon les possibilités et la nécessité de chaque négociateur.

Gagner

Lorsqu'un chasseur a accompli sa tâche: trophées acquis et cartes de safari requises, il doit crier... Safari! faute de quoi on lui retire un trophée et il revient dans le jeu (le trophée ainsi retiré avec l'accord de tous, doit rentrer dans la pile des cartes trophées.)

Jeu

a) Individuel

Quand il s'agit d'un jeu individuel (chacun pour soi) les cartes qu'un chasseur recoit et qu'il désire garder (Bonus, Safari, Trophées) doivent être couvertes et inconnues des autres joueurs pour permettre une meilleure compétition.

b) Equipes

On peut jouer au Trophy par équipe de 2. Ceci permet de réaliser plus rapidement les demandes en trophées et en cartes safari. Seulement:

- Il est strictement interdit aux joueurs d'une même équipe de se trouver dans une même case. Toute fraude entraîne une pénalité- Un des partenaires retourne à l'hôtel. Si un numéro vous oblige à être ensemble dans une même case, vous passez et attendez le prochain tour dans la case où vous étiez! Changez de direction, passez un ou plusieurs tours, mais jamais 2 équipiers dans la même case!
- 2 équipiers peuvent à l'insu des autres joueurs formuler une stratégie de jeu et s'échanger librement les cartes pour gagner plus vite.

Si vous aimez les animaux!

Si vous aimez la chasse!

Si vous aimez la compétition!

Si vous voulez vous amuser en famille!

Si vous êtes curieux ou intéressé par l'Afrique!

jouez au Trophy et... économisez un voyage!!!

AFRICAN TROPHY®

"Game of the Motherland"

© Copyright 1982 (J. Babiyong)

Design: A. Vredenburg

Grafic produktion: RCO Amsterdam