

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).

**ESCALE À JEUX**



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



« SAFARI » vient de l'arabe « safara », voyager. Notre safari sera donc un voyage dans un pays où vivent de grands animaux : l'Afrique. Attention, vous n'êtes pas un chasseur qui tue mais un chasseur d'images.

But du Jeu

Il consiste à obtenir le premier très exactement 250 points, en étalant devant soi des cartes dites « cartes-points ». Mais bien des « incidents » jalonnent votre route !



COMPOSITION DU JEU

SAFARI-FLASH se compose de :

- 48 cartes-points « ANIMAUX »
 - 12 animaux de 5 points
 - 10 animaux de 10 points
 - 8 animaux de 20 points
 - 8 animaux de 25 points
 - 10 animaux de 50 points
- 12 cartes « SAFARI »
- 18 cartes « S.O.S. » à bandes rouges, *cartes néfastes*
- 27 cartes « O.K. » à bandes vertes, *cartes bénéfiques*

RÈGLE DU JEU

SAFARI-FLASH se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, ou par équipes de 2.

- Mélangez bien les cartes.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur, en commençant par votre voisin de gauche.
- Placez les cartes restantes dans la partie gauche du sabot, à l'envers.
- Le premier joueur prend une carte du talon (sans la montrer à ses partenaires).
- S'il possède une carte « SAFARI », il la pose sur la table ; c'est elle qui lui donne le droit de partir en expédition et de commencer à « photographier » des animaux.
- Dans ce cas, il reprend aussitôt une autre carte du talon et peut « faire une photo », c'est-à-dire poser devant lui une carte-points. Mais attention : c'est là le seul cas où la carte « SAFARI » vous donne le droit de rejouer immédiatement.
- S'il n'a pas de carte « SAFARI », il rejette une de ses cartes et la pose à côté du talon, à l'endroit.
- Les autres joueurs font tous de la même manière leur entrée dans le safari. Il est interdit d'étaler des cartes-points avant d'avoir posé une carte « SAFARI ».
- Vous devez avoir toujours 5 cartes en mains.
- Chaque fois que vous « piochez » une carte, vous pouvez prendre soit une carte du talon (et vous ne savez pas alors ce que vous tirerez), soit la dernière carte rejetée.

- Le jeu consiste donc à étaler le plus grand nombre possible de cartes-points. Mais attention : vos partenaires peuvent vous tendre des embûches ; renonçant à faire une photo, ils recouvrent votre carte « SAFARI » d'une carte S.O.S.
- Deux solutions pour vous tirer d'affaire :
 - Si vous avez la carte O.K. correspondant à la carte S.O.S. (à la carte S.O.S. N° 1 correspond la carte O.K. N° 1, etc.), vous la posez sur le S.O.S. et avez le droit de rejouer aussitôt, ce qui vous permet de faire une photo avant qu'un autre joueur vous paralyse à nouveau.
 - Vous pouvez aussi vous délivrer en posant une carte « SAFARI » sur le S.O.S., mais dans ce cas vous n'avez pas le droit de rejouer immédiatement.
- Si vous n'avez aucune de ces deux cartes, vous piochez au talon, à votre tour, jusqu'à ce que vous ayez trouvé la carte qui vous convient.

UN BON CONSEIL : disposez correctement vos cartes devant vous : la carte « SAFARI » du début à gauche et les cartes-points à droite, les unes à côté des autres, groupées par valeurs.

Vous avez naturellement intérêt à poser le plus vite possible les cartes-points dont la valeur est la plus élevée et à rejeter les S.O.S. ou les O.K. en double, ainsi que les cartes-points de faible valeur. Toutefois, à la fin de la partie, calculez bien pour arriver exactement à 250 points, ni plus, ni moins. Il est prudent de conserver une carte S.O.S. pour empêcher un de vos partenaires de gagner avant vous.

FIN DE LA PARTIE : le premier joueur qui totalise ses 250 points a gagné. Inscrivez bien les points de chaque joueur, pour faire un safari en plusieurs manches (en 1 000 points, par exemple).

PÉNALITÉS : si un joueur a déjà plus de 250 points et ne s'en est pas aperçu, il est éliminé, ses adversaires continuent sans lui, et à la fin de la partie il ne reçoit que 125 points, quel que soit son total réel.

- Si le talon est épuisé sans qu'un joueur ait gagné, on le retourne et la partie continue.
- Il n'est pas permis de poser plus de trois cartes de 50 points sur la table.

DÉTAIL DES INCIDENTS

A chaque S.O.S. correspond une carte O.K. qui porte le même numéro et qui vous délivre :

S.O.S. 1 : le crépuscule vient de tomber, vous ne pouvez donc plus faire de photos;

O.K. 1 : avec un flash, vous pourrez tout de même faire une belle photo.

S.O.S. 2 : vous avez oublié d'emporter un film;

O.K. 2 : vous retrouvez un film au fond de votre sac.

S.O.S. 3 : vous apercevez des animaux, mais ils sont trop éloignés pour que vous puissiez les photographier;

O.K. 3 : avec un téléobjectif, la photo devient possible.

S.O.S. 4 : la piste est inondée par un orage soudain, votre route est coupée;

O.K. 4 : une pirogue survient à temps pour vous ramener sur la terre ferme.

S.O.S. 5 : un feu de brousse, activé par le vent, vous menace, il faut fuir au plus vite;

O.K. 5 : heureusement, la Land-Rover n'est pas loin et vous permet de fuir.

S.O.S. 6 : vous êtes entourés d'une nuée de moustiques dont les piqures vous affolent;

O.K. 6 : une moustiquaire vous délivre et vous permet de dormir en paix.

S.O.S. 7 : la mouche tsé-tsé sévit là où vous vous trouvez (c'est un agent propagateur de la maladie du sommeil);

O.K. 7 : avions et hélicoptères surviennent pour vous en délivrer grâce à des pulvérisations d'insecticides.

S.O.S. 8 : un de vos porteurs a, par mégarde, marché sur un serpent qui l'a mordu à la cheville;

O.K. 8 : le sérum va permettre à votre porteur de guérir rapidement.

S.O.S. 9 : en poursuivant des perroquets que vous vouliez photographier, vous avez perdu la piste et vos compagnons;

O.K. 9 : la boussole vous remet dans la bonne direction et vous permet de retrouver vos amis.

SAFARI-FLASH

Depuis que l'homme existe, il n'a pas un seul instant cessé de poursuivre les animaux, pour se nourrir, se vêtir ou simplement se distraire; et, actuellement, les progrès techniques et l'urbanisation ont accéléré de façon inquiétante la destruction de la nature. La prophétie de Léonard de Vinci s'est révélée exacte, qui disait :

« Leur violence détruira les grandes forêts du globe; et même après s'être rassasiés, ils n'écarteront point pour cela leur désir de répandre le carnage, les tribulations et l'exil parmi toutes les créatures. Il ne restera rien sur la terre, ou sous la terre, ou sous les eaux qui ne sera pourchassé et détruit... »

Cent espèces animales ont disparu depuis cinq siècles; un millier d'autres sont actuellement en voie de disparition. C'est pour sauver de l'extermination les animaux et les plantes qui subsistent que furent créés les refuges suivants :

- les réserves naturelles intégrales, instituées dans un but de protection absolue et de recherche scientifique, et dont l'accès est réservé à certaines personnalités scientifiques;
- les réserves naturelles dirigées, instituées dans le but de surveiller et d'orienter l'évolution de la nature;
- les parcs nationaux, institués dans le but de protéger la nature et ouverts au public;
- les réserves naturelles à but défini, instituées pour protéger une espèce déterminée ou un site, ou pour faciliter une activité humaine (chasse et pêche).

Ainsi, vous pouvez, aujourd'hui encore, dans des territoires tels que le Parc Albert, le Parc Krüger, le Parc national Serengeti, etc., observer tous les animaux que vous allez retrouver dans Safari-Flash.

Animaux de la Forêt



C'est le plus grand mammifère de l'Afrique. Leur nombre est tombé au siècle dernier de 3 millions à 300 000 individus, qui ne survivent que dans les réserves et les Parcs nationaux. L'éléphant peut vivre une soixantaine d'années. Il mange 18 h. sur 24, arrachant les branches, ouvrant des passages dans la forêt, secouant les arbres et en faisant tomber

les fruits, dont d'autres animaux peuvent ainsi se nourrir. Il aime à se baigner dans l'eau, la poussière ou la boue, dont il s'asperge avec sa trompe.

GORILLE

Sans autre ennemi naturel que l'homme, le gorille mène dans les montagnes de l'Ouganda occidental une vie retirée, aux mœurs encore peu connues. Se nourrissant de céleri sauvage et de bambou, il édifie pour la nuit des abris rudimentaires faits de branches feuillues. Le mâle, du fait de son grand poids (jusqu'à 300 kg), ne monte jamais dans les arbres. Si sa race n'est pas protégée dans son pays natal, le gorille ne survivra que dans les zoos, où l'on est parvenu à obtenir qu'il se reproduise.

OKAPI

Timide et farouche, cet étrange animal, tenant à la fois du zèbre, de la girafe et de l'antilope, n'a été découvert qu'au début du XX^e siècle; les Pygmées le connaissaient et le nommaient « O-a-pi ». Stanley l'avait aperçu en 1882, mais pris pour un âne sauvage. L'Okapi vit au plus profond de la forêt équatoriale du Congo. Délicat et difficile à acclimater dans les zoos, c'est un animal rare, qui jouit d'une protection absolue.

PYTHON

Non venimeux, le python tue sa proie en l'étouffant. Il en broie les os pour pouvoir l'avalier. Ses mâchoires, à l'articulation élastique et extensible, peuvent englober un veau entier, qu'il mettra des jours à digérer. Entre ses repas, il peut jeûner pendant de longues périodes (jusqu'à deux ans !) Il y a plusieurs espèces de pythons en Asie, en Australie et en Afrique. Celui qu'on voit le plus souvent dans les ménageries et les zoos est le Python de Seba, qui ne s'attaque pas à l'homme et peut même s'appivoiser. Il peut atteindre 6 m de longueur, mais comme pour son cousin le crocodile, la beauté de sa peau tente les chasseurs, qui lui laissent rarement le temps de parvenir à cette taille respectable.

RHINOCEROS

Les femelles, comme les mâles, portent des cornes sur le nez. Recherchées par les chasseurs et les contre-

bandiers, ces cornes ont fait massacrer les rhinocéros en si grand nombre qu'en Asie leur survie est compromise. En Afrique, grâce aux réserves, deux espèces existent encore : le rhinocéros blanc et le rhinocéros noir. Le rhinocéros ne charge que s'il est attaqué ou blessé. Myope, il fonce droit devant lui et s'arrête aussitôt qu'il ne voit plus son agresseur bouger.

Animaux Carnassiers

GUÉPARD

Très différents des autres fauves, le guépard présente plus de ressemblance avec le chien qu'avec le chat. Ses griffes ne sont pas rétractiles, il ne rampe pas, mais poursuit sa proie à la course, où il peut atteindre des pointes de plus de 80 km/h. Il ne s'attaque jamais à l'homme et s'appivoise facilement. On le reconnaît déjà sur les peintures et tapisseries du Moyen Age, accompagnant les seigneurs à la chasse. Sa race est en extinction rapide en Afrique.

HYÈNE

Malgré son apparence peu séduisante, la hyène joue un rôle vital et nécessaire dans la campagne africaine. Grâce à son odorat très développé elle découvre et dévore, durant ses expéditions nocturnes, les charognes et tout ce qui pourrit dans la plaine.

LION

Plutôt paresseux de nature, le roi des animaux laisse souvent sa femelle chasser pour lui et ses petits. Il ne tue que pour se nourrir et vit généralement en troupes composées de sujets de tous les âges. Les lionceaux sont reconnaissables à leur robe tachetée, camouflage naturel de beaucoup de bébés-animaux sauvages. Dans les parcs nationaux, les lions habitués aux visiteurs se laissent facilement photographier.

PANTHÈRE

(appelée aussi léopard)
Plus petite et plus rusée que le lion, la panthère chasse la nuit et hisse souvent sa proie dans les arbres, où elle se tient volontiers. Sa robe merveilleuse tente les chasseurs et causera sa disparition, si on ne peut régler sa chasse.

Animaux de la Savane

BUFFLE

Si un mâle provoqué à l'improviste peut se montrer agressif, le buffle d'Afrique n'est pas aussi dangereux que sa mauvaise réputation le fait croire. Il ne se connaît quasiment pas d'ennemis. Il est très bien armé : ses cornes forment sur son front un bouclier impénétrable; il a également bonne vue et bon odorat. Sa couleur varie du noir au brun clair. Les petits sont roux, avec le muffle noir. Le buffle passe son existence à paître et à dormir, soit en terrain découvert, soit, pour d'autres espèces, dans les bois, qu'il ne quitte qu'à la nuit pour se nourrir.

GIRAFE

Strictement protégée, la girafe est un des plus beaux ornements de la savane africaine, et la cible favorite des chasseurs d'images. Ses mœurs sont douces. Elle se nourrit de feuilles d'acacia et de mimosa qu'elle atteint — comme l'okapi — de sa longue langue noire (45 cm de long); elle peut aussi lécher toutes les parties de son corps, y compris les yeux et les oreilles ! Son seul handicap : ses longues jambes, qui l'obligent à écarter fortement les antérieures pour boire; elle le fait très rapidement, sachant que les carnassiers profitent de cette position instable pour l'attaquer. La girafe met bas, debout, un seul petit girafon, qui mesure déjà 1,80 m; il doit pouvoir suivre très tôt le troupeau, pour échapper aux carnassiers qui le guettent. La girafe porte son petit pendant 14 mois et demi, et peut vivre une vingtaine d'années.

GNOU

Paissant à côté des zèbres, le gnou, cette grande antilope grise, à crinière, est le plus répandu des animaux de l'Afrique orientale. Par contre, le gnou à queue blanche ne se trouve plus que dans les zoos, ayant été chassé jusqu'à extinction pour son beau trophée.

Les gnous accomplissent de grandes migrations annuelles dans les plaines du Serengeti, migrations communes à beaucoup de troupeaux d'animaux sauvages d'Afrique et dont on ne connaît pas encore très bien les raisons.

ZÈBRE

Trois races de ce petit cheval rayé ont déjà disparu, massacrées par les Boers, en Afrique du Sud, au XIX^e siècle. Cependant, dans les réserves on peut encore observer de grands troupeaux de ce gracieux animal, dont il n'existe pas deux exemplaires semblables ! Il peut galoper à la vitesse de 50 km/h., et possède ouïe et odorat très développés, ce qui l'aide à échapper à ses ennemis naturels. Le zèbre de Grant, aux larges rayures, est le plus commun dans les zoos d'Europe.

Animaux des Plaines

AUTRUCHE

Cet énorme oiseau ne vole pas, mais peut courir très rapidement. En cas de danger, l'autruche s'aplatit dans le sable, où elle devient presque invisible, ou se défend en assenant de terribles coups de pattes qui peuvent abattre un homme et même un lion. La femelle pond de 17 à 20 œufs (du poids de 1 kg 1/2), dans un nid creusé à même le sol; elle couve le jour et sa couleur gris-brun la rend peu visible dans la plaine, tandis que le mâle, de couleur noire, la remplace sur ses œufs durant la nuit.

BABOUIN

Habitant les abords de la plaine, le babouin ne se réfugie dans les arbres que pour échapper à son ennemi redouté, le léopard. La tribu se déplace à terre, en groupes d'une centaine d'individus, commandés par les plus vieux mâles. Les petits jouent bruyamment ensemble, et à la moindre alerte se réfugient sur le dos de leur mère, qu'ils chevauchent à la manière de comiques petits jockeys.

CHACAL & CHABRAQUE

Très commun en Afrique orientale, le chacal chasse souvent en compagnie du seigneur lion; il mange après son maître, s'il y a des restes. A défaut d'autres proies, le chacal se contente de petits rongeurs ou d'insectes (sauterelles, etc...).

GAZELLE

D'innombrables espèces de gazelles et d'antilopes vivent encore en troupeaux en Afrique, quoique certaines espèces, trop chassées, soient en voie de disparition. On essaie maintenant l'élevage de ce bétail indigène sur place; il résiste mieux aux maladies que le bétail importé d'Europe et n'épuise pas les ressources végétales, chaque espèce se nourrissant de plantes différentes et en profitant au maximum. Il y aurait là aux problèmes de nutrition des Africains une solution conservant à leur pays ses richesses naturelles.

PHACOCHÈRE

Ce drôle d'animal s'apparente aux sangliers, mais il est plus léger et plus rapide. Il court la queue dressée et porte sur la tête de grosses verrues, qui serviraient à protéger ses yeux lorsqu'il fouille la terre de son museau, à la recherche de sa nourriture, composée de racines et de tubercules.

Animaux des Lacs et des Fleuves

CROCODILE

Comme l'hippopotame, autrefois répandu dans tous les fleuves de Basse-Egypte et d'Afrique, le crocodile a presque disparu, surtout en Afrique du sud. Il était honoré comme un dieu par les anciens Égyptiens. Aujourd'hui, il paie un lourd tribut à la convoitise des chasseurs, pour sa peau, dont l'industrie des cuirs de luxe fait une grande consommation. Ses œufs, pondus sur les berges, sont souvent la proie des varans et des mangoustes. Si on lui en laissait le temps, le crocodile pourrait atteindre 4 m de long et vivre 80 ans, mais aucune loi n'assurant sa protection, on n'en trouve plus de cette dimension, et sa race est en voie de disparition. Bien que pourvu d'une mâchoire redoutable, le crocodile ne peut se nourrir que de viande en décomposition. Il tire donc ses proies sous l'eau pour les noyer, puis les abandonne sur la berge jusqu'à ce qu'il puisse les manger.

FLAMANT

Il vit en colonies de centaines de milliers d'individus et préfère l'eau de mer à l'eau douce, trouvant dans la vase saumâtre le plancton dont il se nourrit. Son nid, un monticule de boue durcie, est édifié au bord de l'eau, mais assez loin de la berge, pour éviter les pillards. Les flamands bénéficient d'une protection absolue; il y en a de grandes colonies en Camargue. En Afrique, plusieurs espèces se rencontrent, depuis le petit flamant de couleur blanchâtre assez terne, jusqu'au flamant rose, qui peut atteindre 1,25 m à 1,50 m de haut.

HIPPOPOTAMES

Autrefois abondants dans le Nil et tous les fleuves d'Afrique, ces géants pacifiques, absurdement exterminés par des touristes et des chasseurs ignorants, ne subsistent aujourd'hui que dans les réserves ou des zones de marécages inaccessibles. Pesant jusqu'à 2 000 kg, avec 4 mètres de long, l'hippopotame est pourtant très agile dans l'eau, son élément naturel. Il en sort la nuit pour aller paître l'herbe sur le rivage. Son petit naît et est allaité sous l'eau.

PÉLICAN

Préférant nicher dans les arbres, même loin des rives où il pêche, le pélican vit en nombreuses colonies. Il pêche jusqu'à 12 kg de poisson par jour pour sa famille. Pesant de dix à douze kg, c'est le plus lourd des oiseaux capables de voler. Dans la position de vol, il se tient le cou rentré comme le héron, au contraire des cigognes et des flamants, qui volent le cou étendu.

SAFARI-FLASH

*Un jeu conçu et dessiné par Pierrette Bauer-Bovet
Recommandé par le Fonds Mondial pour la Nature
Réalisé et imprimé par les Éditions Fernand NATHAN*

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN

Correspondance entre les **O.K.** et les **S.O.S**

O.K!



...S.O.S.

Flash	●	Crépuscule
Film	●	Film oublié
Téléobjectif	●	Animaux éloignés
Pirogue	●	Piste inondée
Fuite	●	Feu de brousse
Moustiquaire	●	Moustiques
Hélicoptère	●	Mouche Tsé-Tsé
Sérum	●	Morsure de serpent
Boussole	●	Perdu la piste



NOMBRE DE CARTES

27 cartes O.K.		
18 » » S.O.S.		
12 » » SAFARI		
8 » » à 20 points	} 48 cartes	160 points
10 » » à 50 points		500 points
10 » » à 10 points		100 points
8 » » à 25 points		200 points
12 » » à 5 points		60 points
<hr/> 105 cartes		<hr/> 1020 points