

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 (Bourgogne du sud), 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



SAFARI! GO!

LE JEU DES RANGERS

LE CARNET DES
RANGERS

CASTELmore

LIRE
AVEC

gulli

MATÉRIEL

- ★ 4 CARTES COULEUR
- ★ 4 CARTES FAMILLE



- ★ 16 CARTES SAFARI GO!



- ★ 4 AIDE-MÉMOIRES



- ★ 12 CARTES TOTEM (RECTO) (VERSO)



- ★ 2 CARTES TOTEM (RECTO) (VERSO)



- ★ ...ET CE LIVRE.

SAFARI

AU COURS D'UN SAFARI, UN RANGER PART À LA RENCONTRE DE LA FAUNE D'AFRIQUE. À TOUT ÂGE, UN ENFANT PEUT DEVENIR UN RANGER, MAIS AVANT DE PARTIR À L'AVENTURE, IL DOIT S'ENTRAÎNER ET VÉRIFIER SES CONNAISSANCES.





LES GRANDS HERBIVORES

LES HERBIVORES SONT
DES ANIMAUX QUI
MANGENT DES VÉGÉTAUX.



TROIS DE CES GRANDS HERBIVORES
SONT PARMI LES CINQ ANIMAUX
LES PLUS CÉLÈBRES DE LA SAVANE,
LES FAMEUX **BIG FIVE** : L'ÉLÉPHANT,
LE BUFFLE ET LE RHINOCÉROS.



LES GRANDS CARNIVORES

LES CARNIVORES SONT DES ANIMAUX QUI MANGENT D'AUTRES ANIMAUX.

PANTHÈRE



CROCODILE



LÉOPARD



LION



DEUX DE CES CARNIVORES COMPLÈTENT LES **BIG FIVE** : LE LION ET LE LÉOPARD.



LES ANIMAUX OVIPARES

LES OVIPARES SONT DES ANIMAUX QUI SE REPRODUISENT EN PONDANT DES ŒUFS.



TOUS LES MAMBAS NE SONT PAS VERTS. CERTAINS SONT GRIS. ON DIT QU'ILS SONT NOIRS CAR L'INTÉRIEUR DE LEUR QUEUE EST DE CETTE COULEUR À CAUSE DU VENIN QU'ELLE RENFERME.



CET ANIMAL SE NOURRIT SUR LES CARCASSES DES AUTRES ANIMAUX MORTS.



L'ÉQUIPEMENT DU RANGER

LE RANGER POSSÈDE
UN ÉQUIPEMENT QUI
LUI PERMET DE VIVRE
PARMI LES ANIMAUX
SAUVAGES ET DE LES
OBSERVER SANS LES
DÉRANGER.

GOURDE



4X4



TENTE



JUMELLES



PRÊTS POUR LE TEST DES RANGERS ?

Les rangers ont mis au point une expérience ludique pour les enfants et les adultes qui souhaiteraient les accompagner en safari. Pour cela, ils ont représenté des animaux d'Afrique et certains de leurs accessoires sur des cartes. Peu à peu, au cours de leur temps libre, les enfants se sont emparés de ce matériel pour en faire un jeu de mémoire riche en rebondissements.

PRÉPARATION

Les cartes **couleur** sont disposées en colonnes et les cartes **Famille** en lignes.

Les cartes **safari Go !** sont ensuite placées afin que chacune corresponde à sa famille et à sa couleur.

Toutes les cartes sont disposées face visible afin que chacun puisse les mémoriser.

Les **Totems** restent dans la boîte au début de la partie.

Les cartes **Aide-mémoires** sont laissées de côté au début de la partie. Elles seront nécessaires pour résoudre certaines actions (voir plus loin).

LES COULEURS



BUT DU JEU

Au cours d'une partie, les apprentis rangers gagnent des points Totems. La partie s'achève dès qu'un participant a assez de points. Le nombre de Totems à réunir dépend du nombre de participants.

Joueurs	Points requis
2 ou 3	15
4 à 6	12

DÉROULEMENT

Au début de la partie, toutes les cartes sont retournées (face cachée).

Les apprentis rangers jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune d'entre eux.

À son tour, un participant peut réaliser les deux actions suivantes dans cet ordre.

1. Échanger deux cartes de même nature.

a) Regardez en secret deux cartes de même nature ;

b) Puis, vous échangez leur place face cachée.

Il existe donc trois cas de figure possibles pour la seconde étape de cette action :

- ★ Échanger deux cartes couleur (Gris et Tacheté, par exemple) ;
- ★ Échanger deux cartes Famille (Équipement et Herbivore, par exemple) ;
- ★ Échanger deux cartes safari Go ! disposées au centre (Éléphant et Tente, par exemple).



2. Lancer un défi à un autre apprenti ranger.

Chaque défi réserve bien des surprises. C'est d'autant plus vrai quand les cartes ont été échangées par plusieurs apprentis rangers auparavant !

a) Défi Couleur !

Retourner une carte Couleur, puis demander à un autre apprenti ranger de son choix de deviner les cartes safari Go ! de la ligne correspondante. L'apprenti ranger indique ses réponses en déposant un Totem vers les images correspondantes à ses réponses sur les Aides de jeu. Chaque bonne réponse permet à l'apprenti ranger interrogé de s'emparer d'un point Totem. En cas de réponse fausse, c'est le participant qui a lancé le défi qui remporte le point.

b) Défi Famille !

Retourner une carte Famille, puis demander à un autre apprenti ranger de son choix de deviner les cartes safari Go ! de la colonne correspondante. L'apprenti ranger indique ses réponses en déposant un Totem vers les images correspondantes à ses réponses sur les Aides de jeu. Chaque bonne réponse permet à l'apprenti ranger interrogé de s'emparer d'un point Totem. En cas de réponse fausse, c'est le participant qui a lancé le défi qui remporte le point.

Une fois ce défi résolu, les cartes sont à nouveau retournées face cachée.

Sans revenir en arrière, savez-vous quelles cartes sont sur cette ligne ?

Réponse : la tente, le buffle, la girafe et le rhinocéros car la tente et l'éléphant ont été inversés lors de l'exemple de la page précédente.



c) Défi safari Go !

Retourner une carte safari Go !, puis demander à un apprenti ranger la couleur et la Famille qui se trouvent en tête de ligne et de colonne. Chacune de ces deux réponses rapporte deux points Totems. L'apprenti ranger interrogé remporte deux points pour chaque critère vérifié. Celui qui l'a interrogé remporte deux points pour chaque réponse fausse.



Une fois ce défi résolu, les cartes sont à nouveau retournées face cachée.

LES TOTEMS

Grâce aux cartes Totem, vous pouvez totaliser tous vos points. Il est possible de combiner ces cartes de bien des manières (voir ci-dessous). Les participants doivent toujours faire en sorte que les cartes Totem permettent de totaliser leur résultat. On ne peut pas perdre un point parce qu'une carte n'est pas disponible.

Points gagnés	Cartes face visible
1	
2	
3	
4	ou
5	ou
6	ou
7	ou
8	ou
9	ou
10	ou

Etc.

CONSEILS DES RANGERS PROFESSIONNELS

RÉUSSIR SES PREMIÈRES PARTIES

Ce jeu avec les cartes safari Go ! peut demander quelques parties pour être maîtrisé.

- ★ Pour une première partie, nous vous recommandons de jouer avec les Carnivores et les Accessoires du ranger, ainsi que les Tachetés et une autre couleur de votre choix. Vous jouez alors avec quatre cartes safari Go !, deux couleurs et deux Familles. Cela vous permet de faire une première partie très courte afin de bien assimiler les actions possibles.



- ★ Puis nous vous conseillons d'ajouter pour la partie suivante une Famille et une couleur de votre choix, ainsi que les cinq cartes safari Go ! correspondantes. Le jeu devient plus difficile. Il est préférable de ne pas bouger les Familles et les couleurs de la première partie ainsi que leur position. Cela facilite l'apprentissage des nouvelles cartes si vous jouez avec des enfants ou des préadolescents. Quand ce damier de 3 x 3 n'a plus de secrets pour vous, commencez à mélanger les positions des cartes.



- ★ Enfin, lorsque vous êtes prêts, lancez-vous un vrai défi : jouez avec toutes les cartes !

CHASSER LES TOTEMS !

N'oubliez pas que les Totems ne sont jamais perdus pour tout le monde ! En effet, chaque fois que vous interrogez un participant et qu'il se trompe, vous marquez un point, or il vous en faut le plus possible. N'hésitez donc pas à tendre des pièges aux autres participants.

N'oubliez pas non plus que vous n'êtes pas obligés de permuter les cartes pour compliquer la vie de vos adversaires. Vous pouvez chercher à remettre en place des cartes déplacées auparavant. Ne traînez pas cependant, car plus les cartes auront été manipulées par d'autres participants et plus les tentatives de rangement seront délicates à réussir.

Enfin, le premier qui a le nombre de Totems exigé (15 points jusqu'à trois participants, 12 de quatre à six) est déclaré vainqueur. Il n'est donc pas nécessaire d'élaborer une stratégie complexe pour être déclaré vainqueur.



LE DÉFI DES RANGERS AUDACIEUX

Il est possible d'augmenter la difficulté de cette expérience ludique avec la règle suivante qui propose une alternative pour l'action Défi Safari Go !

2c bis) Désigner (et non retourner) une carte safari Go !, puis demander à un apprenti ranger le nom de carte en plus de la couleur et de la Famille qui se trouve en tête de ligne et de colonne. La réponse contient trois critères. L'apprenti ranger interrogé remporte quatre points Totems s'il donne les trois bonnes réponses, deux s'il en donne deux. celui qui l'a interrogé remporte deux points Totems s'il y a eu une erreur, quatre points s'il y a eu au moins deux erreurs.

VIVE LES BIG FIVE !

Les Big Five désignent les cinq mammifères les plus photographiés en Afrique depuis qu'ils ont été choisis par Ernest Hemingway pour sa nouvelle Les Neiges du Kilimandjara. Une fois familiarisés avec le jeu, vous pouvez lancer des Défis Big Five !

Au lieu de lancer un défi couleur, Famille ou safari Go !, demandez à un autre apprenti ranger de retrouver les cartes Big Five. L'apprenti ranger indique ses réponses en déposant un Totem sur cinq cartes safari Go ! de son choix, puis les dévoile toutes.

Chaque bonne réponse permet à l'apprenti ranger interrogé de s'emparer d'un point Totem. En cas de réponse fautive, c'est le participant qui a lancé le défi qui remporte le point.

EXEMPLE

Voici la description d'une première partie afin de vous aider à mieux appréhender le déroulement de safari go !

La partie est commencée depuis plusieurs tours de jeu. Arthur retourne une carte dont il sait qu'elle n'est pas à sa place, mais il ne sait pas laquelle. C'est l'éléphant.

Puis Arthur demande à Robin : « *Qu'est-ce qu'un éléphant ?* »

Robin hésite, car bien des cartes ont été manipulées depuis le début de cette partie, puis il annonce « *c'est un carnivore... tacheté !* »



La Famille et la couleur en regard de l'éléphant sont alors retournées. La réponse de Robin est partiellement bonne : l'éléphant est bien dans la colonne des carnivores mais dans la ligne des éléments censés être noirs. Au fil de la partie, les échanges de cartes ont en effet échangé les positions initiales d'herbivore et de carnivore, ainsi que de Gris et de Noir et sans doute de Tacheté. Arthur et Robin remportent donc deux points Totems chacun !



Arthur avait déjà deux cartes de 1 point. Ces nouveaux points gagnés augmentent son résultat à 4. Il retourne une de ses cartes pour faire apparaître un Totem à 3 points.