

FAUNA

LE JEU DE CONNAISSANCES VACHEMENT BIEN



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Le saviez-vous ? La girafe peut atteindre plus de 5 mètres de hauteur, et le caïman yacare ne pèse pas plus de 60 kilogrammes. Mais quelle est la longueur de la queue de l'ours polaire ? Et où vit le potto ?

Dans le jeu « Fauna », les joueurs sont confrontés à beaucoup de questions semblables. Pour être franc : il est impossible de savoir tout ce qui concerne 360 animaux qui vivent sur terre, dans l'eau ou dans l'air. C'est pour cette raison que l'on reçoit aussi des points si on loupe de peu la bonne réponse. Mais faites attention : si on prend trop de risques en utilisant ses pièces d'estimation, on peut les perdre rapidement.

CONTENU

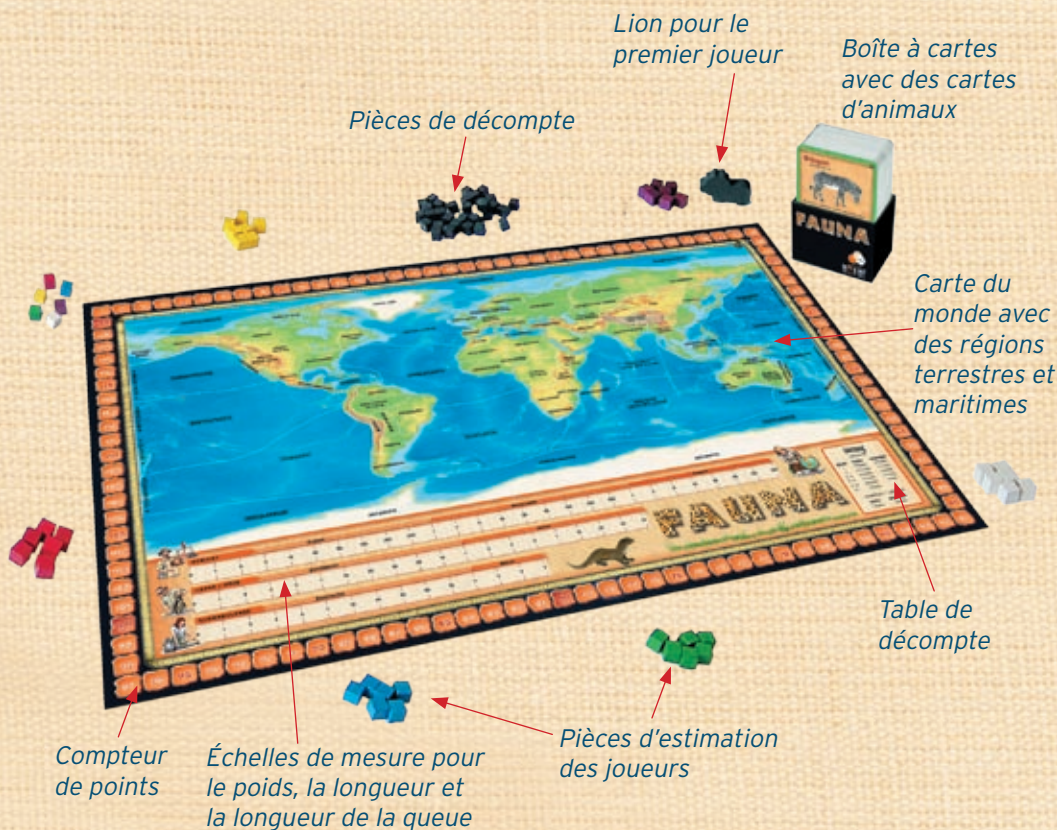
1 plateau de jeu
180 cartes d'animaux avec 360 animaux
1 boîte à cartes
42 pièces d'estimation en 6 couleurs
30 cubes de décompte noirs

1 lion pour indiquer le premier joueur
1 livret d'accompagnement
avec des informations sur tous
les animaux du jeu

LES PRÉPARATIFS

Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur reçoit **7 pièces d'estimation** de sa couleur. On place l'une de ces pièces à côté de la case 1 du compteur de points. Placez les **cubes de décompte noirs** à côté du plateau de jeu. Remplissez la **boîte à cartes** de **cartes d'animaux**. Il est recommandé de remplir entièrement la boîte, même si une partie de « Fauna » ne se joue qu'avec 10 à 15 cartes environ.

Le joueur qui possède l'animal domestique le plus exotique est le premier joueur de la première manche et reçoit le **lion noir** ainsi que la boîte à cartes.



LES CARTES D'ANIMAUX

Au début de la partie, les joueurs décident s'ils préfèrent jouer avec les animaux faciles (cartes à bord vert) ou avec les animaux plus exotiques (bord noir). On peut bien sûr mélanger les deux. Ensuite, on remplit la boîte des cartes correspondantes.

La **moitié supérieure** d'une carte indique des informations qui sont données aux joueurs avant que ceux-ci placent leurs pièces d'estimation :

- Classe animale
- Nom / nom scientifique de l'animal
- Représentation de l'animal
- Nombre de régions dans lesquelles l'animal se trouve en liberté
- Types d'éléments sur lesquels les joueurs pourront parier :
 - Poids
 - Longueur (le corps sans la queue)
 - Longueur avec la queue
 - Hauteur (de l'animal debout)
 - Longueur de la queue

Ces informations sont visibles quand la carte se trouve dans la boîte.

La **moitié inférieure** indique la classification zoologique ainsi que les éléments à trouver :

- Régions dans lesquels l'animal se trouve en liberté
- Carte du monde pour trouver ces régions plus rapidement
- Valeurs moyennes des différentes mensurations recherchées

La moitié inférieure de la carte reste cachée pendant que les joueurs placent leurs pièces d'estimation. On ne la rend visible que lors du décompte, quand la carte est sortie de la boîte.

BUT DU JEU

À chaque manche, les joueurs essaient de déterminer les zones d'habitat et les mensurations d'un animal. Chacun leur tour, ils placent des pièces d'estimation soit sur la carte du monde, soit sur les échelles de mesure. À la fin d'une manche, des points sont attribués pour les réponses correctes. Les joueurs ne reçoivent rien pour leurs réponses fausses. A la fin, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Classe animale
Nom
Nom scientifique



Nombre de régions et mensurations recherchées



Les régions recherchées
Les mensurations recherchées

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est subdivisée en plusieurs manches. Une manche comprend :

- I. Placement des pièces d'estimation
- II. Décompte
- III. Changement de premier joueur et fin de la manche

I. Placement des pièces d'estimation

Tous les joueurs regardent l'animal figurant sur la première carte de la boîte et réfléchissent à la manière dont ils veulent placer leurs pièces d'estimation. On peut se faire passer la boîte, mais on n'a pas le droit d'en sortir la carte.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur doit poser l'une de ses pièces d'estimation sur le plateau de jeu** - soit sur une région libre, soit sur une case libre de l'une des échelles de mesure.

Placement dans une région

On peut placer l'une de ses pièces sur une région terrestre ou maritime dans laquelle aucune autre pièce - que se soit une pièce d'estimation de sa propre couleur ou d'un autre joueur - ne se trouve déjà.

Les régions maritimes sont délimitées par des cadres autour des noms.

Important : les mers comprennent également les îles qui s'y trouvent, à condition que celles-ci ne soient pas désignées comme régions terrestres !

Le Mississippi, le Mexique, l'Amérique centrale et la Guyane sont des régions terrestres.

La mer des Caraïbes est une région maritime qui comprend aussi les îles qui s'y trouvent.

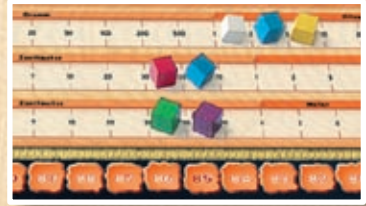


Le joueur rouge veut placer l'une de ses pièces dans une région. Le Mississippi, le Mexique et les montagnes Rocheuses sont déjà occupés. Par conséquent, le joueur rouge doit choisir une autre région pour sa pièce d'estimation.

Placement sur une échelle de mesure

On peut placer l'une de ses pièces sur une case de l'une des trois échelles de mesure, si aucune autre pièce - que se soit une pièce d'estimation de sa propre couleur ou d'un autre joueur - ne se trouve déjà sur cette case.

Important : toutes les échelles de mesure ne jouent pas un rôle pour tous les animaux. La moitié supérieure de la carte indique les mensurations recherchées.



Une fois que chaque joueur a posé une pièce, on **peut** ensuite, en recommençant par le premier joueur, **soit poser une autre pièce, soit passer son tour.**

Placer d'autres pièces

Quand c'est au tour d'un joueur, il place l'une de ses pièces d'estimation sur une région libre ou sur une case libre de l'une des échelles de mesure. Lors d'une manche, un joueur peut placer plusieurs pièces sur la même échelle de mesure.

Passer son tour

Si un joueur passe son tour, parce qu'il ne veut ou ne peut plus placer de pièce, il ne pourra plus poser d'autre pièce lors de cette manche. Il lui sera impossible de rejouer plus tard pendant cette manche. Une fois que plus aucun joueur ne souhaite placer de pièce, on procède au décompte de la manche.

II. Décompte

On sort complètement la carte de sa boîte. D'abord, on procède au décompte des régions, puis à celui des échelles de mesure.

Décompte des régions

Pour s'aider lors du décompte, on peut utiliser les **cubes de décompte noirs**. Pour marquer les réponses correctes, on en place un dans chaque région listée sur la partie inférieure de la carte. Une fois le décompte effectué, on enlève les cubes noirs du plateau.

Les joueurs reçoivent des points pour chacune de leurs pièces placées dans une région **correcte**.

Quand un animal est présent dans 16 régions ou moins, les pièces **voisines** des régions correctes rapportent aussi des points.

Décompte

RÉGIONS

Nombre	Réponse correcte	Voisin
1	12 points	8 points
2	10 points	5 points
3-4	8 points	4 points
5-8	6 points	2 points
9-16	4 points	1 point
17+	3 points	

POIDS/LONGUEURS

Réponse correcte	Voisin
7 points	3 points

Table de décompte

Les points attribués dépendent du nombre de régions dans lesquelles on trouve l'animal dans la nature.

Exemple : si un animal vit dans 7 régions, chaque joueur qui a trouvé une réponse correcte reçoit 6 points ; et pour chaque pièce placée dans une région voisine de la bonne réponse, on reçoit 2 points.

Régions voisines : deux régions sont voisines si elles ont une frontière commune ou si ce sont une région terrestre et une région maritime adjacentes.



Les régions terrestres des montagnes Rocheuses et des Grandes Plaines sont avoisinantes.



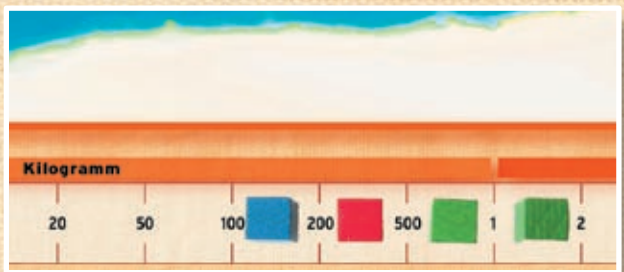
La région maritime des Caraïbes et la région terrestre de la Guyane sont avoisinantes.

Une fois le décompte des régions effectué, on procède au décompte des échelles de mesure.

Décompte des échelles de mesure

Les joueurs reçoivent des points pour chacune de leurs pièces placées sur une case **correcte** des échelles de mesure. Des points sont attribués pour les réponses correctes, mais également pour les pièces qui se trouvent dans des cases **adjacentes** à une case correcte. On avance aussitôt les pièces sur le compteur de points.

Sur chaque échelle de mesure, on reçoit toujours 7 points pour une pièce correctement placée et 3 points pour une pièce placée sur une case avoisinante.



Le zèbre de Grévy pèse entre 350 et 430 kg. La case « De 200 à 500 kg » est donc correcte. Le joueur rouge reçoit 7 points pour sa pièce. Les joueurs bleu et vert ont placé leurs pièces sur des cases avoisinantes et reçoivent donc 3 points chacun. La pièce verte sur la case « De 1 à 2 tonnes » ne rapporte pas de point.

Pièces placées sur de mauvaises cases

Les pièces qui ont rapporté des points lors du décompte sont remises dans la réserve de pièces de leur propriétaire. Les pièces placées sur des réponses erronées sont rassemblées **à côté du plateau** dans une réserve commune. Ces pièces ne seront remises à la disposition des joueurs que plus tard (voir ci-dessous).

III. Changement de premier joueur et fin de la manche

Si, après le décompte, aucun joueur ne possède le nombre de points requis pour remporter la partie, le lion noir est donné au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur récupère **une** pièce de sa couleur dans la réserve commune, s'il y en a une de disponible.

Si un joueur a alors **moins de 3 pièces d'estimation** devant lui, il prend dans la réserve commune autant de cubes que nécessaire pour qu'il ait à nouveau 3 cubes à sa disposition pour la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand, à la fin d'une manche, le premier joueur a atteint ou dépassé sur le compteur de points :

- dans une partie à 2 ou 3 joueurs : 120 points
- dans une partie à 4 ou 5 joueurs : 100 points
- dans une partie à 6 joueurs : 80 points

Le joueur qui a le plus de points à la fin de cette dernière manche gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Note : les informations sur les cartes d'animaux proviennent de différentes sources sur Internet et de livres spécialisés de zoologie. Il se peut que les sources indiquent des données différentes. Pour les informations sur les cartes, nous avons utilisé des valeurs moyennes des différentes sources consultées.





© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Distributeur :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Auteur :
Friedemann Friese
Dessin d'animaux :
Peter Braun
Dessin boîte :
Alexander Jung
Mise en page :
Volker A. Maas
Traduction :
Birgit Irgang