

SERENGETI

UN · ÉCOSYSTÈME · EN · DANGER



INTRODUCTION

Serengeti: Un écosystème en danger est un jeu pour deux joueurs qui va vous emmener dans la savane africaine.

Dans un effort de préservation de l'écosystème et de sa faune, votre mission est de recenser les espèces animales présentes dans la région.

Vous ne pourrez cependant pas ignorer les autres aspects du jeu, et devrez rivaliser pour gagner le contrôle de la savane, ainsi que vous défendre contre les infestations de scorpions.

Pour arriver à combiner ces objectifs vous devrez trouver l'équilibre approprié entre diversification et spécialisation.

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule sur un nombre de tours dénommés *saisons*. Durant chaque saison les joueurs effectueront des actions en utilisant les cartes de leur main, soit *pistages* d'animaux et/ou applications de leurs *compétences*.

Les joueurs débutent la partie avec uniquement des cartes pistage leur permettant d'acquérir les cartes animaux de la *réserve*.

La réserve est constituée de 6 *piles* de cartes animaux, chacune ayant leurs propres particularités: la partie supérieure des cartes décrit l'effet ou compétence de base de l'animal, et leur partie inférieure son effet avancé. Les compétences des animaux sont détaillées plus loin dans ce livret.

Serengeti se joue sur un nombre de tours variable durant lesquels il vous faudra pister des animaux, chacun d'eux vous procurant de moyens ingénieux pour éviter les dangers présents dans le jeu, ainsi que de vous permettre de gérer vos ressources.

À la fin de la partie, les points de victoire seront octroyés en fonction de la nature de vos cartes ainsi que de la majorité dans la savane.

La piste de succès pourra aussi rapporter un ou deux points au joueur qui aura réussi à la manipuler en sa faveur.

Les animaux ne sont pas simplement des cartes utiles pour leurs effets de jeu cependant et leur raison principale d'exister est de permettre aux joueurs d'acquérir des points de victoire. En effet, pour chaque espèce, le joueur parvenant à pister la majorité des spécimens durant la partie gagnera 1 point.

Il vous sera donc essentiel non seulement de pister les animaux nécessaires à votre stratégie, mais aussi de garder un oeil sur votre adversaire et de l'empêcher d'empocher des points faciles, ou mieux encore, de vous les approprier.

Bien sûr, il y a d'autres possibilités pour marquer des points, mais toutes nécessiteront d'être plus malin que votre adversaire, et vous devrez rivaliser sur tous les fronts.

MISE EN PLACE DU JEU



① Disposez le plateau de jeu sur la table. Cette *piste de succès* sera utilisée durant la partie pour représenter le degré de réussite des joueurs l'un par rapport à l'autre. Placez le plus petit des marqueurs sur le '0'.

② Placez la *pile d'événements* à côté du plateau. Ces cartes représenteront le passage des saisons et en particulier les conditions climatiques qu'elles engendrent.

③ Assemblez la réserve en veillant à ce qu'elle soit facile d'accès pour les

deux joueurs. Celle-ci consiste en 6 piles d'animaux plus quelques cartes spéciales que les joueurs pourraient acquérir durant la partie.

④ Chaque joueur prend alors une main constituée de 5 cartes de pistage. Choisissez ensuite le joueur qui débutera la partie, en plaçant la carte 'A' sous le plateau de jeu, comme illustré ci-dessus.

⑤ Finalement, révélez le premier événement et si nécessaire marquez la pile affectée par la carte *sécheresse*.

LA RÉSERVE

Les piles d'animaux de la réserve sont constituées de 9 cartes représentant l'animal, plus 1 *rocher*. Assurez-vous qu'au début de la partie aucun rocher n'est visible sur le haut des piles.

Les rochers jouent un rôle important dans la partie, et ont pour effet de ren-

dre certains animaux plus difficiles à pister, ainsi que de rendre la durée exacte de jeu imprévisible.

Les autres piles, les *scorpions* et les *carcasses*, contiennent 8 cartes identiques, et seront ajoutées aux cartes des joueurs en fonction de leurs actions et des événements de jeux.

LE TOUR DE JEU

Les parties de *Serengeti* se jouent sur 10 saisons, sauf circonstances particulières déclenchant une fin prématurée (voir la section finale de ce livret).

Au début de chaque saison, le joueur avec la carte 'A' en face de lui révèle un événement et le place à proximité du plateau de jeu.

Il applique ensuite l'effet potentiel de l'événement sur lui-même ou, dans le cas des cartes *sécheresse*, déplace le disque utilisé pour marquer la pile de la réserve correspondant à l'animal représenté.

Il effectue ensuite son tour de jeu, prenant autant d'actions qu'il le désire, pour autant qu'il soit en mesure de couvrir leur coût d'activation.

PIOCHE ET DÉFAUSSE

Un concept important du jeu à bien établir est la façon dont les cartes se déplacent depuis la réserve vers la pile de *défausse* des joueurs, avant d'arriver dans leur *pioche*, lorsque celle-ci demande à être *rafraîchie*.

La *pioche* des joueurs est conservée face cachée sur un coin de table. Aucun des joueurs ne peut prendre connaissance de son contenu, sauf si un effet de jeu autorise un des joueurs à la *consulter*.

La *défausse* des joueurs est quant à elle conservée face visible à côté de la pioche. Seule la carte à son sommet est connue de votre adversaire, mais vous-même avez le droit de la consulter à tout moment.

Lorsqu'il ne peut plus ou ne veut plus jouer de cartes de sa main, il place alors les cartes utilisées durant le tour, ainsi que celles qu'il lui reste en main, dans sa pile de *défausse*, face visible.

Ensuite il rafraîchit sa main, en piochant 5 nouvelles cartes. Pour terminer, il passe l'événement à son adversaire, qui le place devant lui. La carte 'A' reste devant le premier joueur durant toute la partie (elle indique le joueur qui ouvre les saisons).

Le second joueur ('B') applique ensuite l'effet de l'événement sur lui-même et effectue son tour de jeu. Ceci fait, une nouvelle saison prend lieu, en commençant par le tour du joueur 'A'.



Lors des pistages d'animaux, c'est à dire lors de leur acquisition depuis la réserve, les joueurs n'intègrent pas ces cartes directement dans leur pioche, mais les ajoutent à leur *défausse*.

Les joueurs ne sont autorisés à reconstituer leur pioche que lorsqu'ils doivent rafraîchir leur main à la fin de leur tour, et uniquement si celle-ci est vide après en avoir pioché la totalité.

ACTIVER LES CARTES

La plupart des cartes présentent un ou plusieurs coûts d'activation qu'il sera nécessaire de remplir afin de pouvoir appliquer l'effet décrit en regard de ceux-ci.

Ces coûts représentent l'effort, l'énergie ou encore les calories nécessaires pour produire l'effet et sont représentés par de petits soleils sur les cartes.

En terme de jeu les joueurs remplissent ces coûts d'activation en *déployant* des cartes de leur main, face cachée, sous les cartes qu'ils souhaitent utiliser.

Exemple 1: l'effet basique de la carte pistage peut être rempli avec une carte à la discrétion du joueur. Il n'est pas obligé d'en révéler la nature.



Cela implique que vous devrez décider quelles cartes vous désirez utiliser pour leur effet et quelles cartes vous devrez réserver pour couvrir le coût de ces premières.

En général les cartes nécessaires à l'activation sont à la discrétion des joueurs, mais certaines cartes requièrent un appariement particulier, en plus ou en lieu du coût exprimé en soleils.



Exemple 2: l'effet avancé de l'éléphant, décrit dans la partie inférieure de la carte, doit être rempli avec 3 cartes choisies par le joueur, plus une autre carte éléphant. Toutes ces cartes doivent provenir de sa main.

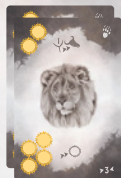
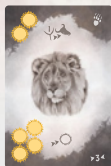
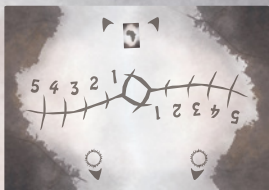
LA SAVANE

La savane est un élément important du jeu, mais son contrôle demande un investissement conséquent :

En déployant 4 soleils vous aurez la possibilité d'envoyer un *lion* dans la savane, une zone de jeu particulière adjacente au plateau de jeu.

À la fin de la partie le joueur qui possède le plus de lions dans la savane sécurisera 3 points de victoire.

Notez que les lions de la savane ne sont pas comptabilisés dans le total des cartes lors de la comparaison du nombre de spécimens pistés par les joueurs.



LA FIN DU JEU

Les parties de *Serengeti* se terminent lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- 1) 10 saisons ont été jouées par les deux joueurs.
- 2) 4 rochers ont été révélés au sommet des piles d'animaux de la réserve.
- 3) le marqueur sur la piste de succès atteint la valeur '5'.

Dans tout cas de figure autre que lorsque la pile d'événements est épuisée, la saison durant laquelle la condition a été remplie est jouée jusqu'à sa conclusion, puis une ultime saison est jouée par les deux joueurs.

L'ensemble des cartes des joueurs, à savoir leur pioche, défausse et celles qui leur restent en main, sont alors séparées en fonction de leur type.

Les cartes pistages et scorpions sont replacées dans la boîte de jeu. Les carcasses sont conservées devant leur propriétaire, près de leurs animaux.

Pour chaque espèce d'animal, le joueur qui en possède le plus gagne 1 point. Le joueur qui possède le plus de carcasses parmi les cartes qu'il a acquies durant la partie perd 2 points.

Les joueurs vérifient ensuite qui possède la majorité dans la savane, 3 points potentiels pour un des joueurs, puis ajoutent la valeur indiquée par la piste de succès au score du joueur approprié.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur contrôlant la savane gagne la partie. Si l'égalité demeure, la piste de succès détermine le vainqueur.



Placez cette carte en dessous de la pile d'événements. Celle-ci indique la dixième et ultime saison de la partie. N'utilisez cette carte que lors des parties d'introduction, incluant 6 cartes 'sécheresse' et 3 copies de la carte 'Infestation'.



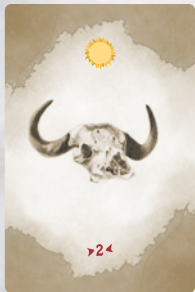
Les joueurs ne peuvent pas pister l'animal affecté par la sécheresse durant cette saison. Les effets de l'animal peuvent cependant être activés depuis leur main durant leur tour.



Au début de leur tour, les joueurs doivent ajouter un scorpion à leur pile de défausse.



▶ Déployez 1 soleil et pistez un animal - il ne peut pas être situé sous un rocher.

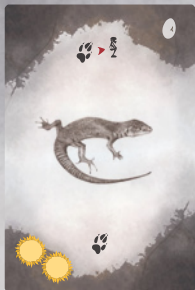


▶ Les carcasses n'ont pas d'effet de jeu particulier. Elles peuvent cependant être déployées face cachée pour remplir les coûts d'activation d'autres cartes.



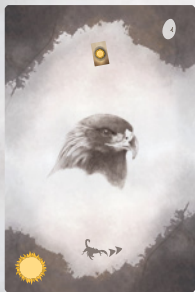
▶ Au début de votre tour, révélez tous les scorpions se trouvant dans votre main.

Puis déplacez le marqueur sur la piste de succès d'une case par carte scorpion dans la direction qui vous est défavorable. Placez ensuite tous les scorpions révélés de cette manière dans votre pile de défausse.



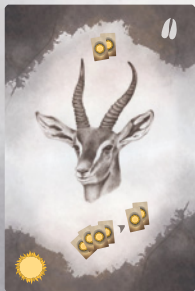
▶ Pister un animal - il peut être situé sous un rocher.
Ceci termine votre tour de jeu.

▶ Déployez 2 soleils et pistez un animal - il peut être situé sous un rocher.



▶ Piochez une carte. Les scorpions piochés de cette manière doivent être défaussés et ne sont pas remplacés par de nouvelles cartes.

▶ Déployez 1 soleil et consultez votre pioche ou défaussez. Expulsez un scorpion provenant de l'une de ces piles en le retournant dans la réserve.

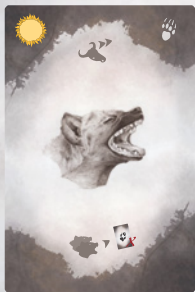


▶ Piochez jusqu'à 2 cartes. Les scorpions piochés de cette manière doivent être défaussés et ne sont pas remplacés par de nouvelles cartes.

▶ Déployez 1 soleil et piochez jusqu'à 4 cartes. Choisissez 2 cartes parmi celles-ci et ajoutez les aux cartes de votre main. Défaussez le reste des cartes piochées.



- ▶ Déployez 2 soleils et déplacez le marqueur sur la piste de succès d'une case dans la direction qui vous est favorable. Ajoutez ensuite une carcasse à votre pile de défausse.



- ▶ Déployez 4 soleils et envoyez ce lion dans la savane. À la fin de la partie le joueur qui possède le plus de lions dans la savane gagne 3 points.
- ▶ Déployez 1 soleil et consultez votre pioche ou défausse. Éliminez une carcasse provenant de l'une de ces piles en la retournant dans la réserve. Vous pouvez aussi retourner une carcasse se trouvant dans votre main à la place.



- ▶ Consultez votre pioche ou défausse à la recherche d'une autre hyène, ou jouez-en une de votre main.
- ▶ Choisissez un animal dans la réserve et retournez l'un de ses spécimens dans la boîte de jeu.
- ▶ Placez cet animal à proximité de votre pioche, face visible. À la fin de votre tour, rafraîchissez votre main de la manière habituelle, puis ajoutez tous les éléphants réservés de cette manière aux cartes de votre main.
- ▶ Déployez 3 soleils et jouez un autre éléphant de votre main pour effrayer un lion de la savane. Retournez-le dans la défausse de son propriétaire.

Auteur: Rogue Marechal
Illustrations: Katia Filipovic

Évaluation: Tung Wang, Toby Nathan, Tim Hall, Jack Kirby,
Katia Filipovic, Olof Westman, Andreas Wolfriedson, Rasmus Hervig,
Liam Kirwan, Gordon Cunningham, Odin Mentlak, Jan-Luca Wellers,
Danny O'Hanley, Ben Lanton, Rodolphe Fiardi and Chris Hayden & fils.

Remerciements: The Game Shelf, Gamers on Games, Vesuvius Media,
Toucan Play That Game et Le Comptoir Ludique de Carcassonne.

Revision: 01-04-18

