

## Les cartes

Au total **42 ongulés** (gnous, zèbres, antilopes) veulent passer **d'une berge** de la rivière africaine Mara à l'autre – et c'est dangereux, parce que les lions et crocodiles sont à l'affût partout. Traverser la rivière est seulement (et exclusivement) possible avec l'aide des éléphants. Dès qu'**au moins 3 ongulés** attendent à l'un des 5 gués, ils peuvent être transportés en toute sécurité de l'autre côté de la rivière par un éléphant et ainsi rapporter des points de victoire.



gnu zèbra antilope

**42 ongulés** (soit 14 gnous, 14 zèbres et 14 antilopes) En haut, au milieu de la carte sont indiqués les points de victoire (2–5) que rapporte un animal quand il traverse la rivière. Le numéro d'ordre respectif (1–42) est inscrit dans l'angle de la cart. **Remarque :** l'illustration miniature de l'animal sous le numéro d'ordre ne sert qu'à faciliter la vue d'ensemble.

**40 pions :** 10 rouges, 10 orangés, 10 noirs et 10 bleus



**7 éléphant**



**3 lions**



**6 crocodiles normaux**



**1 super-croco**



## Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit 10 pions d'une couleur et les pose devant lui. Les 59 cartes sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit **5 cartes**, qu'il tient dans sa main. **Important :** personne ne peut avoir des lions dans sa main. Si quelqu'un a reçu un (ou plusieurs) lions, il le (les) rend et reçoit une autre carte de la pioche. Toutes les cartes restantes (y compris les trois lions) sont de nouveau mélangées. **5 cartes** sont piochées et posées les unes à côté des autres **face cachée** au centre de la table – il s'agit des **5 gués** (personne ne sait quels animaux s'y cachent – il est interdit de regarder). Toutes les cartes restantes sont posées en pioche à côté des gués.

**Pioche**



**5 gués**



Au cours de la partie, les ongulés sont posés sur une rive (et seulement sur celle-ci).

## Déroulement de la partie

Le voisin de gauche de celui qui a distribué les cartes commence. Celui dont c'est le tour **doit** soit **A** poser **un ongulé** (exceptionnellement même deux) soit **B** poser précisément **un éléphant** ou **précisément un crocodile**. Il pioche ensuite une carte (exceptionnellement deux), à la fin de son coup il a donc de nouveau **5 cartes** dans sa main. C'est tout. Maintenant, c'est au tour du joueur suivant. On continue à jouer comme décrit, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Très important :** les 3 lions ne sont jamais joués à partir de la main. Ils doivent être posés dès qu'ils sont piochés (voir « Les 3 lions »).

**Aktion A: poser un ongulé** (exception « Poser 2 ongulés », voir ci-après)

Le joueur choisit un ongulé qu'il a dans sa main et le pose **face visible** à l'un des cinq gués. Il peut choisir le gué où il pose son ongulé – il peut s'agir d'un gué complètement libre ou d'un gué avec d'autres ongulés de n'importe quel joueur.

Les ongulés posés sont toujours **immédiatement** marqués par un **pion** du joueur, en posant le pion sur le numéro d'ordre en haut à gauche dans l'angle de la carte.

→ Si **aucun autre ongulé** n'est encore posé au gué concerné, le joueur y pose son ongulé en premier. Le numéro d'ordre du premier ongulé posé à un gué est indifférent.



*Katharina pose un gnu avec le numéro d'ordre 16 comme premier ongulé à un gué et marque la carte avec un de ses pions rouges.*

→ Si **un ou plusieurs ongulés** sont déjà posés à un gué, le joueur doit poser son ongulé **à l'extrémité** de cette rangée. Les cartes sont toujours posées en se chevauchant légèrement pour économiser de la place.

**Très important :** les numéros d'ordre d'une rangée d'ongulés doivent toujours **être croissants** de l'intérieur vers l'extérieur. On peut donc seulement poser un ongulé dans une rangée si son numéro d'ordre est supérieur au numéro de l'ongulé déjà posé tout à fait à l'extrémité.



*Après quelques tours, des ongulés sont déjà posés aux quatre gués. C'est au tour de Bruno, il pose son gnu avec le numéro d'ordre 25 au gué du milieu et le marque avec un de ses pions bleus.*

**Attention :** une rangée peut se composer d'ongulés (n'importe lesquels) de différents joueurs ou d'ongulés (n'importe lesquels) d'un même joueur. Tant que les numéros d'ordre sont toujours croissants, il n'y a **aucune restriction** concernant la position des animaux et chaque rangée peut être **prolongée à volonté**.

→ **Exception « Poser 2 ongulés »** : si un joueur a la chance d'avoir **deux ongulés** dans sa main, dont les numéros d'ordre **se suivent directement** (par exemple 7-8 ou 22-23 ou 35-36), il peut poser les **deux animaux** à la fois. La même chose s'applique si les deux numéros d'ordre sont **séparés par exactement un chiffre** (par exemple 4-6 ou 12-14 ou 39-41). Le joueur pose alors les deux animaux, comme décrit, à un gué de son choix – il ne peut **pas** les poser à deux gués différents. Cette exception heureuse est la seule possibilité de jouer deux cartes à la fois, sinon on ne peut toujours jouer qu'une seule carte à la fois.



*Linus à le 33 et le 35 dans sa main. Il peut poser les deux cartes à la fois à un gué et les marque avec ses pions noirs.*

### Action B: poser précisément un éléphant ou précisément un crocodile

Les crocodiles et les éléphants ne peuvent toujours être utilisés **qu'à un seul gué**. Le joueur montre la carte, dit clairement **pour quel gué** elle doit s'appliquer, puis la pose face cachée au bord de la table (elle n'est plus nécessaire). Puis il exécute l'action au gué concerné (et uniquement à celui-là).



L'**éléphant** transporte **tous** les ongulés du gué concerné sur l'autre rive. **Au moins trois** ongulés (ou plus au choix) doivent être transportés. Chaque joueur pose ses ongulés transportés sur l'autre rive face cachée à côté de lui (il est permis de les regarder à tout moment). Les points de victoire qui y sont inscrits lui sont assurés. Les joueurs concernés récupèrent aussi leurs pions et peuvent continuer à les utiliser.

**Très important** : un éléphant ne peut **jamais** être utilisé pour un gué avec moins de trois ongulés. **Attention** : l'utilisation d'un éléphant est la seule possibilité de faire traverser les ongulés et d'obtenir des points de victoire.



Le **super-croco** dévore **tous** les ongulés du gué concerné – tous les ongulés qui y sont posés sont placés face cachée au bord de la table (et ne sont plus utilisés). Les joueurs récupèrent leurs pions et peuvent continuer à les utiliser.

**Très important** : le super-croco ne peut **jamais** être utilisé à un gué où aucun ongulé n'est posé – il doit impérativement manger.



Un **crocodile normal** dévore soit le **premier animal** (et seulement celui-là) du gué concerné ou **tous les ongulés** de l'espèce indiquée en haut dans l'angle de la carte du crocodile. Si un gnou y est par exemple représenté, le crocodile dévore tous les gnous du gué concerné (tous les gnous posés ici sont placés face cachée au bord de la table et ne sont plus utilisés). Les joueurs récupèrent leurs pions et peuvent continuer à les utiliser. Tous les autres ongulés restent posés au gué. Le joueur peut choisir librement si le crocodile souhaite dévorer **soit** le premier ongulé de la rangée (celui avec le numéro d'ordre le plus faible de cette rangée), **soit** tous les animaux de l'espèce représentée. **Très important** : un crocodile normal ne peut **jamais** être utilisé pour un gué sur lequel aucun ongulé n'est posé – il doit impérativement manger.

### Les 3 lions

Quand un joueur complète de nouveau sa main pour avoir 5 cartes **à la fin de son coup** et **pioche** un lion, la partie est **immédiatement** interrompue. Le joueur **doit** alors immédiatement jouer le lion et le poser **face visible sur** un des 5 gués. **Attention** : le lion doit (si possible) être posé à un gué avec au moins un ongulé (n'importe lequel). Si des ongulés sont posés à plusieurs gués, le joueur peut choisir une de ces rangées. Si aucun gué n'est occupé par un ongulé, il pose le lion au gué de son choix. Deux choses se passent ensuite :

- le lion dévore **tous les** ongulés de la rangée concernée. Les ongulés de la rangée concernée sont posés face cachée au bord de la table (et ne sont plus utilisés). Les joueurs récupèrent leurs pions et peuvent continuer à les utiliser.
- on ne peut plus traverser la rivière à cet endroit. Le lion y reste posé **face visible** jusqu'à la fin de la partie. Aucun ongulé ne peut plus être posé à cet endroit.



La partie continue ensuite : le joueur pioche une autre carte pour remplacer le lion, jusqu'à avoir de nouveau cinq cartes dans sa main. **Attention** : tous les joueurs devraient veiller ensemble à ce que chaque joueur complète de nouveau sa main à cinq cartes à la fin de son coup et qu'il joue les lions immédiatement le cas échéant. Il est possible qu'un joueur pioche plusieurs lions à la suite et les utilise comme décrit.

### Fin de la partie et décompte des points

Si la pioche est épuisée au cours de la partie, on continue à jouer normalement sans piocher, mais les joueurs ont moins de 5 cartes dans leur main. **La partie est immédiatement terminée** quand un joueur dont c'est le tour ne peut plus poser aucune carte selon les règles (dans certains cas exceptionnels, cela peut aussi arriver quand la pioche n'est pas encore épuisée).

**Attention** : il n'est pas permis de renoncer à un coup. Un joueur qui peut poser une carte selon les règles doit le faire (même si c'est à son détriment ou si cela avantage d'autres joueurs).

Toutes les cartes encore dans la main des joueurs à la fin de la partie ne comptent pas et sont posées de côté. Il en est de même pour toutes les cartes encore posées sur les gués. Chaque joueur additionne ensuite les points de victoire de tous ses ongulés qui ont traversé la rivière. Les points sont inscrits sur une fiche. Deux manches sont jouées comme décrit. Celui qui obtient ensuite le plus grand total de points gagne.

**Exception « Plus de pion »** : dans le cas extrêmement rare (seulement possible avec deux joueurs) où un joueur n'a plus de pion, il prend provisoirement des pions d'une couleur non utilisée.