

# WildLife®

règles du jeu

**TF1**  
GAMES

2



### Hugo Van Lawick

Hugo Van Lawick est l'un des plus grands réalisateurs de documentaires sur la nature au Monde. Au cours de sa vie, il a réalisé pas moins de quarante films, écrit sept livres et gagné huit Emmy Awards.

Van Lawick a développé son amour pour les animaux très jeune, dans son pays natal, l'Indonésie. Très tôt déjà, il savait qu'il voulait devenir réalisateur de documentaires sur la nature.

En 1956, Van Lawick travaillait au Kenya comme photographe et cinéaste pour diverses compagnies cinématographiques. Quelques années plus tard, le National Geographic l'envoya à la réserve Gombe en Tanzanie pour suivre et filmer les découvertes de Jane Goodall, une experte en singes de grande renommée. Cette rencontre fut le début d'une longue et très créative relation. Pendant vingt ans, Van

Lawick a filmé la vie de trois générations de chimpanzés. À partir de ces centaines d'heures de matériel, Van Lawick réalisa le film renommé 'People of the Forest'.

Pendant plus de trente ans, Van Lawick opérait à partir du Camp Ndutu dans le Serengeti, la plus grande réserve naturelle de Tanzanie. À partir de ce campement, il recherchait perpétuellement des histoires exceptionnelles sur les animaux vivant dans le Serengeti, histoires qu'il essayait ensuite d'immortaliser sur pellicule. Il savait également capter l'intérêt du public cinéphile grâce à ses sujets, avec des films comme 'Serengeti Symphony' et 'The Leopard Son'

Les images utilisées sur les DVD Wildlife proviennent de la collection de Van Lawick et forment un aperçu de la totalité de son œuvre.

Hugo Van Lawick est décédé le 2 juin 2002 à Dar es Salaam, à l'âge de 65 ans.

## Règles du jeu en bref

Voici un résumé des principales règles du jeu.

### 1. Comment gagner la partie ?

Le joueur qui atteint en premier la ligne d'arrivée avec son véhicule tout-terrain a gagné la partie.

### 2. Gagner des cartes

Pour répondre à une question, les joueurs choisissent une réponse avec le pion réponse A, B ou C.

Le joueur qui a donné une bonne réponse peut prendre une carte de la pile.

### 3. Utiliser les cartes

Après la quatrième carte, l'écran «prendre une carte, l'échanger et avancer son véhicule» apparaît. Le joueur qui se trouve le plus loin de la ligne d'arrivée est le premier à jouer.

- Lorsque c'est ton tour, tu peux demander aux autres joueurs d'échanger des cartes.
- A la fin de ton tour, tu ne peux pas posséder plus de cinq cartes.
- En abattant tes cartes, tu peux gêner un autre candidat ou déplacer ton véhicule tout-terrain.

### Quelle est l'action des cartes handicaps ?

Boîte de pellicule: Choisis un joueur et prends une carte de son jeu.

Pneu crevé: Le joueur que tu as choisi doit passer son tour.

Tente de camouflage: Avec cette carte, tu bloques l'action de la Boîte de films ou du Pneu crevé.

### Comment déplacer ton véhicule tout-terrain ? :

- Avec les cartes : lion, buffle, éléphant, léopard, hippopotame et boîte de pellicule tu peux faire avancer ton véhicule.
- Abats la même combinaison de cartes d'animaux que celle qui figure sur le point photo et déplace ton véhicule jusqu'à ce point.
- Avec une boîte de film, tu peux filmer un animal de ton choix : lion, buffle, éléphant, léopard ou hippopotame
- Tu dois suivre le chemin et tu peux uniquement t'arrêter sur un point photo.
- Tu te rends toujours sur le premier point photo libre que tu rencontres sur ton chemin.
- 1 véhicule tout-terrain par point photo est autorisé.
- Si un point photo est occupé par un autre joueur, tu peux continuer ton chemin pour te rendre au prochain point photo libre.
- Si tu peux abattre plusieurs combinaisons de cartes, tu peux également te rendre vers plusieurs points photos.

Contenu du jeu



12 disques réponses

cartes à jouer



cartes animaux

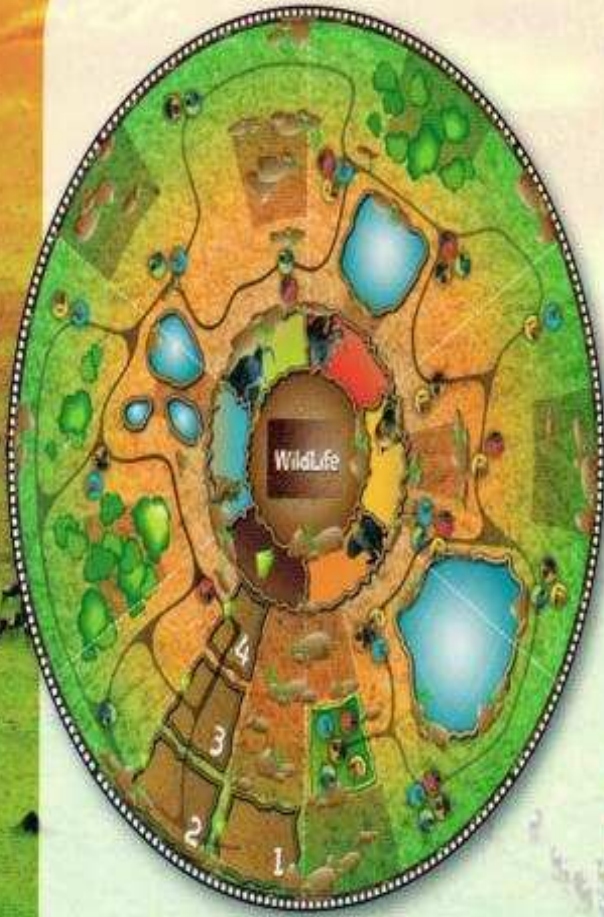
Le Buffle    Le Léopard    Le Lion    Le Rhinocéros    L'Éléphant



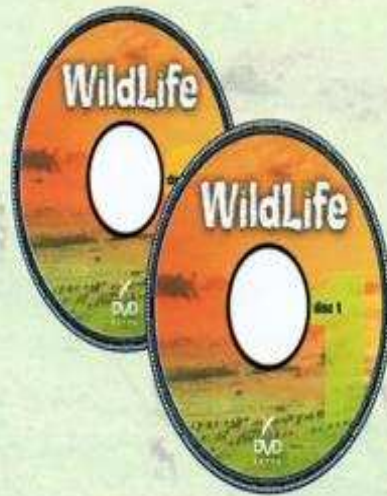
cartes d'entraves

Tente de camouflage    Boîte de pellicule    Pneu crevé    Jumelles

5



Le plateau de jeu



2 DVD : 1<sup>o</sup> et 2<sup>e</sup> partie



4 véhicules tout-terrain

**NB .** Pour jouer à WildLife, vous avez besoin d'un téléviseur d'un lecteur DVD et de sa télécommande.

# WildLife

## Partez en safari dans le Serengeti !

### But du jeu :

Avec WildLife, partez en safari dans le parc naturel du 'Serengeti'. Vous tenterez d'être le premier à filmer les 'Big Five'.

Les 'Big Five' sont les cinq espèces d'animaux les plus recherchées que vous puissiez croiser dans le Serengeti.

Ce sont : le léopard, le buffle, le rhinocéros, le lion et l'éléphant.

Pour pouvoir filmer ces animaux, il vous faut les cartes correspondantes.

Vous gagnez ces cartes en répondant correctement aux questions du DVD. Le long de la route, sur le plateau de jeu, vous verrez des animaux dans certaines cases.

Ces cases sont appelées "points de

tournage". Pour vous y rendre, vous devez jouer les cartes avec tous les animaux figurant sur ce "point de tournage". C'est de cette manière que vous devez suivre, le plus rapidement possible, la route à travers le Serengeti. Le premier joueur à atteindre le point de tournage comportant tous les 'Big Five' gagne.

## Le contenu en détail

### Les DVD

Les DVD contiennent les films et les questions que vous rencontrerez dans le jeu. Le DVD 1 contient les 100 premiers films et le DVD 2, les 100 suivants. Vous pouvez jouer avec le DVD 1 comme avec le DVD 2. Les films de chaque DVD sont projetés de manière aléatoire.

### Le plateau de jeu

Vous démarrez, en véhicule tout-terrain, de votre position de départ [illus. 1, page 11] pour aller à la fin du jeu [illus. 2] en essayant d'arriver le premier. À la fin du jeu, vous filmez les 'Big Five'. Le plateau de jeu est composé de routes, de « points de tournage » et de zones 'Big Five' [illus. 3]. Vous suivez la route jusqu'aux « points de tournage ». Lorsque vous arrivez sur un « point de tournage », vous filmez les animaux. Parfois un moment 'Big Five' apparaîtra inopinément sur l'écran, grâce au DVD. Si votre véhicule tout-terrain se trouve sur le territoire 'Big Five' en question, vous aurez une bonne, ou une mauvaise surprise !

### Les véhicules tout-terrain

Vous les utiliserez pour suivre la route [illus. 4] de « point de tournage » en point de tournage. Un « point de tournage » ne peut comporter qu'un seul véhicule tout-terrain. Lorsque le véhicule d'un des autres joueurs se trouve déjà sur le point de tournage, vous poursuivez alors vers le prochain point libre.

### Les disques réponses [illus. 5]

Chaque joueur possède 3 disques réponses de sa couleur. Servez-vous en pour répondre à la question posée.

### Les cartes de jeu

Le jeu comporte deux différents types de cartes. Les cartes animaux [illus. 7] servent à diriger votre véhicule tout-terrain. Avec les cartes d'entraves "boîte de pellicule" et "pneu crevé" vous pouvez empêcher un autre joueur d'avancer. La tente de camouflage, quant à elle, vous permet de vous protéger contre les cartes d'entraves des autres joueurs.

Les images de ce texte se trouvent à la fin de ce livret des règles de jeu.

## Début du jeu

Posez le plateau de jeu sur la table.  
Mélangez la pile de cartes et posez-les, face cachée, au milieu du plateau de jeu.  
Chaque joueur choisit une couleur et prend les trois disques réponses ainsi que le véhicule tout-terrain correspondant à sa couleur.

Les véhicules tout-terrain sont posés sur les lignes de départ 1 à 4 [illus. 6].

Pour déterminer l'ordre du départ, utilisez les dates de naissance. Le joueur dont l'anniversaire arrive en premier après la date d'aujourd'hui place son véhicule tout-terrain en 1<sup>ère</sup> position. Le joueur dont la date d'anniversaire arrive ensuite place son véhicule en 2<sup>ème</sup> position, etc.

Mettez un des deux DVD dans le lecteur. Un des joueurs manie la télécommande du lecteur. Regardez le film d'introduction et sélectionnez votre langue. Avec la télécommande, appuyez sur 'ok/enter'. Vous arrivez dans le menu principal et le jeu peut alors commencer.

## Comment jouer ?

Avec la télécommande, sélectionnez 'début du jeu' dans le menu principal [illus. 8] et appuyez sur 'ok/enter'. Le jeu démarre alors. Vous regardez d'abord un film. Après le film, il y aura quatre questions à réponses multiples sur cet animal ou ce sujet. Ceux qui donnent la bonne réponse, à l'aide des disques réponses, peuvent prendre une carte de jeu. Après la quatrième question vous pouvez échanger des cartes et avancer avec votre véhicule tout-terrain. Ensuite, quand tous les déplacements ont été faits, vous continuez le jeu en appuyant sur 'ok/enter'. Le film suivant démarre.

### L'écran des questions [illus. 9]

Vous avez 15 secondes pour faire votre choix parmi les réponses. Vous choisissez la réponse A, B ou C avec l'un de vos disques réponses. Gardez votre choix pour vous. La réponse apparaît sur l'écran après 15 secondes de temps de réflexion. Celui ou celle qui n'a pas choisi de réponse n'a alors plus le droit de répondre.

*Variante du jeu* Si vous trouvez que 15 secondes ne suffisent pas, vous pouvez appuyer sur 'pause' [II]. La question reste alors affichée sur l'écran. Lorsque chaque joueur a répondu, continuez en appuyant sur 'ok/enter'

#### L'écran des réponses [illus. 10]

Vérifiez si vous avez donné la bonne réponse. Si vous désirez revoir la question, vous sélectionnez la touche 'précédent' et si vous voulez continuer vous appuyez 'ok/enter'. Si nécessaire, appuyez la touche 'suivant'

#### Écran 'prendre des cartes' [illus. 11]

Si vous avez bien répondu, vous avez le droit de prendre une carte de jeu de la pile. Vous avez 5 secondes pour le faire. Appuyez sur 'pause' [II] si vous trouvez ce temps trop court. Le film suivant démarre automatiquement.

**NB** Les joueurs ne se servent pas encore de leurs cartes et véhicules tout-terrain. L'échange de cartes et le départ des véhicules ne sont possibles qu'après la quatrième question.

#### Écran 'Prendre des cartes, échanger et rouler' [illus. 12]

Lorsque votre réponse est correcte, vous prenez une carte de jeu de la pile. Le joueur qui joue en premier peut échanger des cartes et avancer avec son véhicule tout-terrain. L'ordre est déterminé par la position des véhicules sur le plateau de jeu. Lorsque le dernier joueur a joué et que tout le monde est prêt, appuyez sur 'ok/enter'. Le film suivant démarre.

#### L'ordre des tours

En avançant avec les véhicules au cours du jeu, l'ordre des tours change. Le joueur dont le véhicule se trouve le plus loin de la fin joue en premier. Les joueurs qui joueront en 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> positions seront également désignés de cette manière. Pour ce faire, repérez-vous à l'aide des cases. Les cases sont indiquées en pointillés [illus. 13]. Si deux joueurs se trouvent à égale distance, celui qui se trouve le plus près de l'extérieur du plateau joue en premier [illus. 14].

*Au démarrage du jeu, les joueurs et leur véhicule se trouvent sur les positions 1 à 4.*

Le joueur en 1<sup>ère</sup> position joue en premier car il est le plus loin de la fin. Ensuite au tour du joueur en position 2. Celui-ci est à la même distance de la fin que les joueurs en position 3 et 4, mais il se trouve le plus près de l'extérieur [illus. 15]

#### Règles pour échanger des cartes de jeu

Ce n'est que lorsqu'arrive votre tour que vous pouvez demander aux autres joueurs d'échanger des cartes. Les joueurs déterminent eux-mêmes la valeur d'échange. Vous n'êtes pas obligé d'échanger des cartes de jeu.

#### Comment jouer les cartes ?

En jouant les cartes de jeu, vous pouvez avancer avec votre véhicule ou bien gêner les autres joueurs. Vous pouvez jouer toutes les cartes que vous possédez, dans un ordre ou une combinaison de votre choix. Parfois, il est plus astucieux d'attendre pour jouer les cartes de jeu. Cependant, à la fin de votre tour vous ne pouvez pas conserver plus de cinq cartes pour le tour suivant. Les cartes en trop, inutilisées, doivent être remises en dessous de la pile [illus. 16]

Le jeu comporte deux différents types de cartes, à savoir, les cartes animaux et les cartes d'entraves.

#### Cartes animaux

Avec ces cartes, vous pouvez filmer les animaux qui se trouvent à un "point de tournage". Vous devez réaliser la même combinaison de cartes animaux que ceux que vous voyez sur ce point. Avancez ensuite jusqu'à ce "point de tournage" avec votre véhicule. Les jumelles sont une carte spéciale. Elles permettent de filmer un animal au choix et donc de remplacer n'importe quelle espèce [illus. 17]

#### Les règles pour avancer avec votre véhicule tout-terrain

Suivez la route et arrêtez-vous sur un "point de tournage" [illus. 18]. Chaque "point de tournage" ne doit comporter qu'un seul véhicule. Si le "point de tournage" est occupé par un autre joueur vous devez vous rendre au suivant [illus. 19]. Vous ne pouvez pas reculer. Si vous jouez plusieurs combinaisons de cartes, vous pouvez avancer sur plusieurs "points de tournage" [illus. 20].

### Cartes d'entraves

Ces cartes permettent de gêner les autres joueurs ou de vous défendre contre celles des autres. Après avoir joué une carte d'entrave, vous la remettez en dessous de la pile de cartes de jeu.

### Boîte de pellicule

Choisissez un joueur et tirez l'une des cartes de son jeu. Vous ne devez pas regarder ses cartes.

### Pneu crevé

Choisissez un joueur qui devra passer son tour. Ce joueur ne pourra ni échanger des cartes, ni avancer pendant ce tour. Lorsque le joueur possède plus de cinq cartes, il devra reposer les cartes en trop.

### Tente de camouflage

Lorsqu'un autre joueur utilise une boîte de pellicule ou un pneu crevé contre vous, vous pouvez bloquer cette action en jouant cette carte. Les deux cartes jouées doivent alors être remises sous la pile.

### Moment "Big Five" [ilus. 21]

Parfois un moment 'Big Five' apparaîtra

inopinément sur le DVD. Si votre véhicule tout-terrain se trouve sur le territoire 'Big Five' en question, vous pourriez avoir une bonne, ou une mauvaise surprise. Suivez alors les instructions à l'écran pour le savoir !

### Le gagnant du jeu [ilus. 22]

Le joueur qui arrive en premier sur la dernière case en montrant le 'Big Five' avec ses cartes, gagne la partie.

### Conseils d'utilisation de la télécommande

*Le jeu est dirigé par l'intermédiaire de la télécommande. Les boutons qui apparaissent à l'écran peuvent être sélectionnés grâce aux touches directionnelles sur la télécommande (touches de navigation). Pour confirmer la sélection, il suffit d'appuyer sur 'ok' ou 'enter'. Le menu peut être appelé, à tout moment, pendant le jeu. Le jeu s'interrompt et le menu principal apparaît à l'écran.*

*L'utilisation des touches "prev" [⏪] et "next" [⏩] n'est pas conseillée et donne un résultat bizarre. Les films se déroulent selon un ordre déterminé au préalable. Il n'est pas possible de voir les films selon un certain ordre sur certains lecteurs DVD. Ceci est dû à une*

implémentation erronée des spécifications DVD sur ces lecteurs de DVD. Rendez-vous sur notre site pour trouver des astuces vous permettant d'implémenter un ordre spécifique. Si cela va trop vite, vous pouvez appuyer sur la touche pause (||). Si vous souhaitez revoir un film, une question ou une réponse, vous pouvez le faire en sélectionnant la touche retour ↵ à l'aide de la télécommande. Cela ne fonctionne plus si vous êtes déjà sur l'écran

'saisir les cartes, les échanger et partir'

En fin de jeu, vous pouvez retourner sur le menu DVD [MENU]. Vous pouvez alors commencer un nouveau jeu. Le DVD mémorise, à chaque session de jeu, quels films vous avez déjà vus. Si vous avez déjà vus les 100 films, vous avez atteint la fin du DVD et vous pouvez utiliser l'autre DVD pour continuer.

### Amusez-vous avec Wildlife !

Auteur de jeu: Arthur Tebbe, Identity Games.  
Design: Lucia Haakman, Identity Design



### Figures

[illus. 1]



Positions de départ 1 à 4.

[illus. 2]



La fin du jeu.

[illus. 3]



Point de tournage [●], route [—],  
Zone 'Big Five' [▲].

[illus. 4]



Passage d'un "point de tournage"  
au "point de tournage" suivant.

[illus. 5]



Les disques réponses.

[illus. 6]



La disposition du départ.

cartes animaux

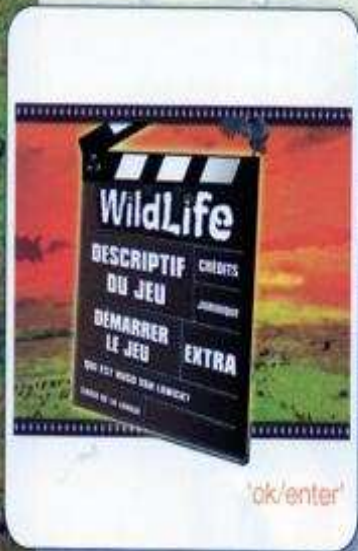


cartes d'entraves



[ilus. 8]

[ilus. 9]



Démarrez le jeu.



Choisissez une réponse, A, B ou C.

[ilus. 10]



*Avez-vous bien répondu ? !*

[ilus. 11]



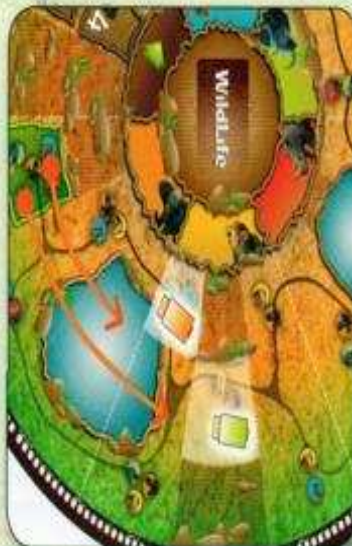
*Bonne réponse. Prenez une carte.*

[ilus. 12]



*Qui partira en premier ?*

[ilus. 13]



*Le vert est le plus éloigné de la fin du jeu et partira en premier.*

[illus. 14]



Le vert se situe le plus à l'extérieur du jeu et partira en premier.

[illus. 16]



Un maximum de 5 cartes à la fin de votre tour.

[illus. 15]



L'ordre de départ au début du jeu.

[illus. 17]



Les jumelles.

[illus. 18]



Combinaisons de cartes possibles.

[illus. 19]



Le vert peut se rendre sur A, B ou C

[illus. 20]



Orange va de A à B.

[illus. 21]



Qui se trouve dans la zone des lions ?

[illus. 22]



Orange gagne !



Orange joue, par exemple, ces cartes.

**N.B.**

Les questions et réponses ont été compilées avec soin par Identity Games. Malgré le soin apporté à la composition du texte, ni la rédaction du jeu, ni l'éditeur ne peuvent accepter de responsabilité pour tout dommage pouvant découler d'une quelconque erreur ou imprécision qui pourrait être contenue dans cette édition.

Ce produit, y compris le matériel sonore ne doit être projeté qu'en cercle privé. Tous droits réservés. Aucune partie du contenu de cette édition ne doit être reproduite sans l'autorisation formelle, par écrit, de l'éditeur.

La duplication ou la présentation de ce produit, ou parties de ce produit, en public est expressément interdite. Ce produit ne doit pas être exporté ou commercialisé sans autorisation des ayants droit. Toute reproduction, projection ou distribution non autorisée fera l'objet de poursuites judiciaires.

Wildlife Dvd Jeux est une édition d'Identity Games en collaboration avec Nature Conservation Films. Le matériel visuel utilisé dans ce jeu a été créé par Hugo van Lawick et est la propriété de Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid.

©2007, TF1 Games / Identity Games International, Rotterdam

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites taille pouvant être avalés.



Nederlands Instituut  
voor Beeld en Geluid

Le néerlandais 'Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid' est l'archive nationale pour l'image et le son, depuis 1898 à ce jour.

Beeld en Geluid conserve la plus grande collection d'enregistrements de télévision, radio, musiques, films et films amateur, photographies et objets, de l'histoire des médias des Pays-Bas. Beeld en Geluid gère cette collection, qui grandit tous les jours, et rend cet héritage audiovisuel accessible à tous.

Début décembre 2007 Beeld en Geluid a ouvert une nouvelle attraction publique au Media Park à Hilversum. Dans cette expérience d'Image et de Son, les visiteurs apprendront physiquement comment leur vie est colorée par les média de l'audiovisuel. Pour plus d'informations sur Beeld en Geluid et cette expérience, visitez [www.beeldengeluid.nl](http://www.beeldengeluid.nl)



Chanson titre d'une journée dans le Serengeti:  
'Africa by Nature', ©Africa by Nature,  
by Derek Fehmers & Sebastian Levöleger  
Drumbeats: ©Music & Images.



Pour de nombreux autres jeux amusants,  
visitez : [www.tftgames.fr](http://www.tftgames.fr)

Identity Games  
Wijnhaven 3e | 3011 WG | Rotterdam