Règles du jeu

Kavango

Incarnez un expert de l'environnement et construisez une superbe réserve naturelle.

Un jeu de Matt Brown et Zara Reid
Illustrations et graphismes de Matt Brown

© Mazaza Games Ltd.



MAZAZA GAMES

À propos de Kavango

Aperçu

Incarnez un spécialiste en conservation de la biodiversité employé dans la région de Kavango et amené à y développer une magnifique réserve naturelle. Choisissez des cartes grâce un système de draft et construisez, en seulement trois rounds rapides, un écosystème florissant basé sur les qualités du terrain à votre disposition. Participez à des projets de recherche scientifique, récoltez-en des bénéfices et investissez dans la protection des espèces pour développer votre réserve naturelle. Vous offrirez ainsi un véritable refuge aux animaux vulnérables ou menacés. Au fil du jeu, vous effectuerez des choix de plus en plus complexes et adapterez votre stratégie pour construire la réserve naturelle qui vous fera marquer le plus de points.

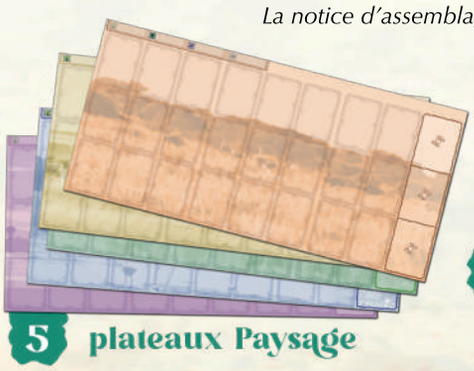


À propos de la région

La zone du Kavango-Zambèze est la plus grande zone de conservation transfrontalière au monde. Elle s'étend sur cinq pays et abrite toute une série d'écosystèmes, qui sont représentés sur nos plateaux Paysage. La région de Kavango abrite une biodiversité riche et d'importantes populations d'animaux emblématiques, notamment la plus grande population d'éléphants d'Afrique. Ces vastes terres recèlent quantité de trésors de la nature : on peut par exemple y assister à la plus grande migration terrestre de zèbres ou encore y admirer les chutes d'eau tonitruantes de Victoria.

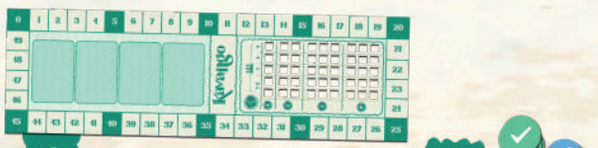
Matériel

La notice d'assemblage des sabots se trouve page 14.


5 plateaux Paysage


5 plateaux Protection


5 Animeeples


1 plateau principal

20 pions Participation

200 cubes Dollar

pions Score


1 quadruple sabot


5 boîtes Banque

10 cartes Expert de l'environnement

5 cartes Marqueur de main


160 cartes Espèce

30 cartes Action


5 Aides de jeu


1 quintuple sabot


45 cartes Projet de recherche


15 cartes Objectif


24 cartes Réensauvagement


1 dé Producteur (pour les parties solo)

Mise en place

1. Attribuez un plateau Paysage à chaque joueur.

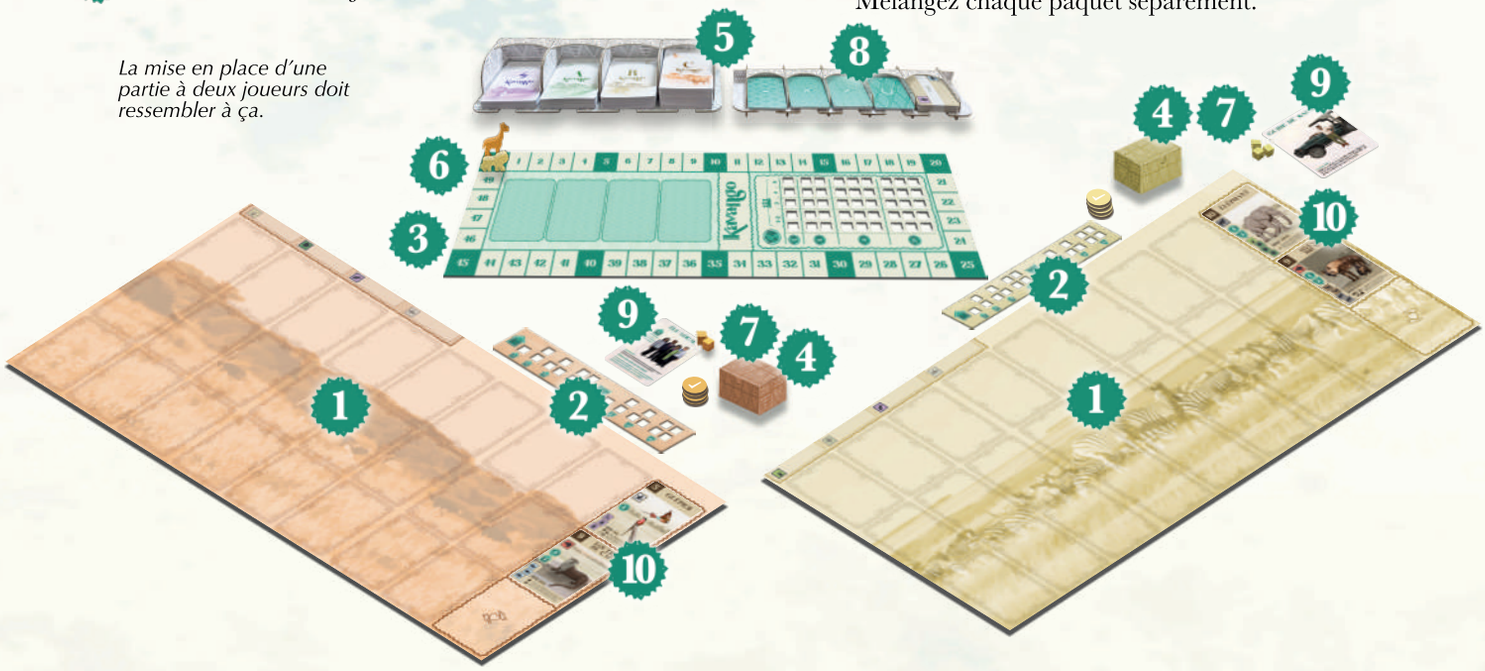
2. Donnez à chaque joueur le plateau Protection de la même couleur que son plateau Paysage. Il le place au-dessus de ce dernier, à droite.

3. Placez le plateau principal au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.

4. Prenez la boîte Banque de la couleur de votre plateau et placez-la à côté de ce dernier.

5. Placez les sabots à côté du plateau principal ou sur le côté de la zone de jeu. Le quadruple sabot accueille les cartes Action ainsi que les paquets A, B et C. Le quintuple sabot accueille les cartes Projet de recherche de chaque round, les cartes Objectif et les cartes Réensauvagement. Mélangez chaque paquet séparément.

La mise en place d'une partie à deux joueurs doit ressembler à ça.



6. Prenez les pions Participation et l'Animeeple de la couleur de votre plateau. Placez votre Animeeple sur la case « 0 » de la piste de score du plateau principal. Gardez les pions Participation à côté de votre plateau Paysage.

7. Placez vos cubes Dollars (de la même couleur que votre plateau) dans votre boîte Banque. Déterminez avec combien de dollars chaque joueur commence la partie en fonction de sa familiarité avec le jeu. Chacun obtient ces dollars de sa boîte Banque et les place à côté de son plateau Paysage pour former sa réserve.
Débutant - trois cubes Dollars (3 millions de dollars)
Intermédiaire - deux cubes Dollars (2 millions de dollars)
Expert - un cube Dollars (1 million de dollars)
Expert chevronné - aucun cube Dollars (0 dollar)

8. Si vous jouez avec les cartes Objectif, mélangez-les et distribuez-en deux à chaque joueur. Placez le reste des cartes Objectif face cachée dans le quintuple sabot.

9. Chaque joueur reçoit deux cartes Expert de l'environnement au hasard et en choisit une à garder. Découvrez pages 9 et 10 les experts à choisir selon votre familiarité avec le jeu. Informez les autres joueurs des capacités de votre expert, puis placez-le à côté de votre plateau Paysage.

10. Chaque joueur commence la partie avec deux animaux du paquet C dans son sanctuaire. Révélez deux cartes Animal du paquet C par joueur (par exemple, révélez-en 4 à 2 joueurs), puis choisissez à tour de rôle une carte à ajouter à votre sanctuaire. Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte, inversez l'ordre dans lequel vous choisissez vos cartes, puis choisissez une seconde carte à tour de rôle.

Distribuer les mains de cartes

Au début de chaque round, consultez le tableau ci-dessous et distribuez une main de cartes à chaque joueur. Mélangez chaque paquet de cartes séparément avant de distribuer. Associez chaque main de cartes à une carte Marqueur de main, en donnant le marqueur 1 au joueur ayant choisi le premier un animal pour son sanctuaire. Le marqueur reste avec la même main de cartes à mesure qu'elle passe de joueur en joueur.

Nombre de joueurs	Round 1	Round 2	Round 3
1-2 (15 cartes par main)	3 6 6 — A B	3 3 3 6 — A B C	3 12 — C
3-5 (12 cartes par main)	2 5 5 — A B	2 3 3 4 — A B C	2 10 — C

Défausse

Laissez de la place au centre de la table pour une défausse. Une fois que les joueurs ont reçu les mains de cartes du round 2, toutes les cartes restantes des paquets A et B sont défaussées. Une fois que les joueurs ont reçu les mains de cartes du round 3, toutes les cartes restantes du paquet C ainsi que les cartes Action qui n'ont pas été distribuées sont défaussées.

Remarque : N'oubliez pas de défausser ces cartes, car la carte Action « Délocalisation » permet aux joueurs de chercher une carte dans la défausse.

Déroulement d'une partie

Cette double page explique dans les grandes lignes le déroulement d'une partie. Retrouvez des explications plus détaillées sur les pages 5 à 8.

But du jeu

Les joueurs cherchent à marquer le plus de points possible.

Structure d'une partie

Une partie de Kavango se joue en trois rounds, composés de dix tours chacun.

Au début de chaque round

1. Prenez les cartes Projet de recherche du round en cours et placez-en 4 sur le plateau principal.
2. Distribuez une main de cartes à chaque joueur en vous référant au tableau figurant page 2, ainsi que sur les Aides de jeu.
   Consultez la section « Défausse » en page 2 pour savoir quelles cartes défausser après avoir distribué les mains des rounds 2 et 3.

Tours simultanés

Tout au long de la partie, vous prendrez des cartes dans les différentes mains de cartes que vous recevrez, selon le système de « draft ». Choisissez et jouez stratégiquement ces cartes afin de développer votre réserve naturelle. Tous les joueurs effectuent simultanément (tous en même temps) les 4 étapes de chaque tour de jeu. Les étapes d'un tour doivent toujours être effectuées dans l'ordre :

1. **Choisir une carte de votre main actuelle**
2. **Jouer la carte choisie**
3. **Participer à des projets de recherche et investir de l'argent**
4. **Passer la main de cartes à votre voisin de gauche**

Répétez ces étapes jusqu'à avoir joué 10 tours. Le round en cours prend alors fin.

1. Choisir une carte de votre main actuelle

Choisissez tous une carte dans votre main et posez-la face cachée devant vous. Lorsque vous avez tous choisi votre carte, jouez-la tous en même temps.

2. Jouer la carte choisie

Vous jouez alors immédiatement la carte Action, Producteur ou Animal choisie. S'il s'agit d'une carte Producteur ou Animal, placez-la dans votre réserve ou dans votre sanctuaire s'il vous y reste une place. Vous pouvez également décider de défausser la carte choisie, ce qui vous rapporte un cube Dollars (1 M de $). Les différents types de cartes et les façons de les jouer sont expliqués ci-dessous.

Cartes Action

Si des cartes Action sont jouées lors d'un tour, elles le sont avant les cartes Producteur et Animal, et leurs effets s'appliquent immédiatement. Défaussez ensuite ces cartes.

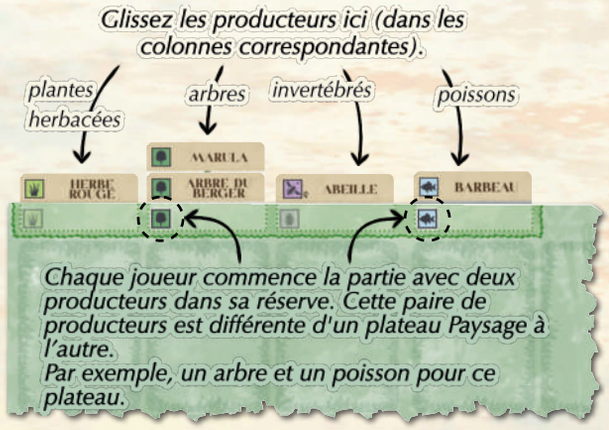
Si plusieurs joueurs ont choisi une carte Action, jouez-les dans l'ordre des cartes Marqueur de main. Il y a 30 cartes dans le paquet de cartes Action : cinq actions différentes en 6 exemplaires chacune.



Producteurs (Paquet A)



Lorsque vous jouez une carte Producteur, glissez-la sous votre plateau Paysage, en haut à gauche de ce dernier. Vous n'avez pas besoin de remplir des prérequis pour jouer un producteur, mais ceux-ci ne vous rapportent aucun point en fin de partie. Ils sont cependant indispensables à la création de votre écosystème. Il y a quatre types de producteurs : les plantes herbacées, les arbres, les invertébrés et les poissons. Les règles relatives aux producteurs sont détaillées page 5.



coin supérieur gauche du plateau Paysage

Note de l'auteur : Chaque plateau Paysage représente un écosystème différent de la région de Kavango, les joueurs débutent donc avec une combinaison unique de deux producteurs.

Animaux (Paquets B et C)

Jouer des cartes Animal est la principale façon de marquer des points dans Kavango. Jouez directement les cartes Animal sur n'importe quelles cases de votre réserve en veillant à respecter les prérequis de nourriture et de protection nécessaires pour jouer cet animal. Si vous n'en remplissez pas les prérequis, vous pouvez jouer un animal sur une de vos cases Sanctuaire vides (une des trois cases à droite de votre plateau, voir page 6).

Vous remplissez les **prérequis de nourriture** si vous possédez déjà dans votre réserve naturelle les types d'espèces (producteurs et/ou animaux) dont un animal a besoin. Les espèces introduites dans votre réserve représentent des populations viables et peuvent donc nourrir de nombreux animaux. Vous remplissez les **prérequis de protection** lorsque vous avez investi suffisamment d'argent pour atteindre le niveau de protection indiqué dans les prérequis de la carte (parmi les trois types du jeu).



Le paquet B est composé d'animaux valant au maximum 4 points et dont les prérequis sont simples à remplir.

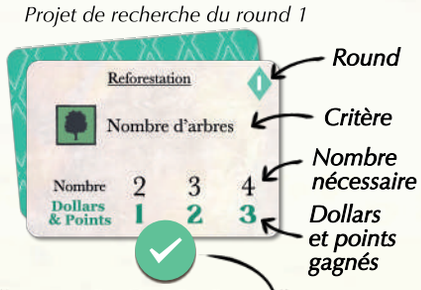
Le paquet C est composé d'animaux valant au minimum 4 points et dont les prérequis sont complexes à remplir.

Par exemple, pour jouer un Impala dans votre réserve, vous devez remplir les prérequis : (a) de nourriture : avoir au moins une plante herbacée et deux arbres ; (b) de protection : avoir un niveau de protection contre le braconnage d'au moins 1.

3. Participer à des projets de recherche et investir de l'argent

Comme dans la vie réelle, vous devez gagner de l'argent pour financer vos efforts de préservation et augmenter les niveaux de protection de votre réserve. Pour ce faire, il vous faut participer à des projets de recherche. Pour participer à un projet de recherche, vous devez en valider les critères. En échange, vous obtenez de l'argent (en dollars) et des points. Le plateau principal contient quatre projets de recherche, qui changent d'un round à l'autre. Chaque joueur peut participer aux quatre projets de recherche (au niveau de son choix), et il peut participer à autant de projets qu'il le souhaite lors d'un même tour. Cependant, une fois que vous avez participé à un projet de recherche et récupéré vos dollars et vos points, vous ne pouvez plus participer à ce même projet. Lorsque vous participez à un projet de recherche, placez un pion Participation sur la carte de ce projet. Ensuite, obtenez de votre banque autant de cubes Dollars qu'indiqué et marquez les points indiqués en avançant votre Animeeple sur la piste de score. Les règles relatives aux projets de recherche sont détaillées page 6.

Projet de recherche du round 1



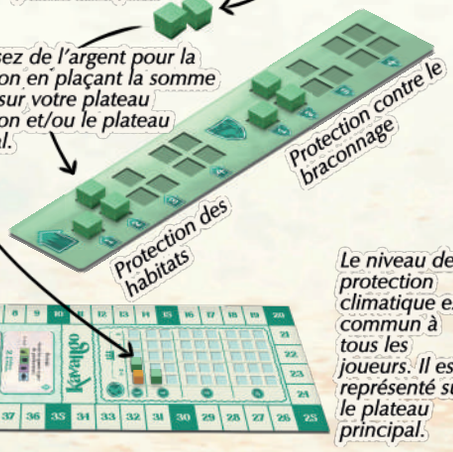
Placez un pion Participation sur la carte lorsque vous participez à ce projet de recherche, puis gagnez les dollars et les points indiqués.



Lorsque vous avez gagné suffisamment d'argent, vous pouvez commencer à le dépenser ! Au cours d'un tour, vous pouvez dépenser autant de vos cubes Dollars que souhaité et autant de fois que votre somme d'argent vous le permet. Investissez vos cubes Dollars pour augmenter le niveau de protection des habitats et le niveau de protection contre le braconnage de votre réserve naturelle.

La protection climatique est commune à tous les joueurs : vous pouvez y investir de l'argent en plaçant vos cubes Dollars sur le plateau principal afin d'augmenter le niveau global de protection climatique. Les règles relatives aux niveaux de protection sont détaillées page 7. Vous pouvez également acheter une carte Réensauvagement pour quatre cubes Dollars (4 M de $). Cette carte vous permet de jouer un producteur au choix (voir page 7).

Investissez de l'argent pour la protection en plaçant la somme désirée sur votre plateau Protection et/ou le plateau principal.



Le niveau de protection climatique est commun à tous les joueurs. Il est représenté sur le plateau principal.

4. Passer la main de cartes à votre voisin de gauche

Passez les cartes qu'il vous reste en main (ainsi que la carte Marqueur de main associée) au joueur suivant dans le sens horaire. Le round continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué dix tours. N'oubliez pas d'effectuer toutes les étapes du dernier tour avant de mettre fin au round.

À la fin de chaque round (une fois la carte du 10e tour jouée)

1) Défaussez les cartes non jouées des mains de cartes
2) Participez à des projets de recherche
3) Défaussez les projets de recherche
4) Investissez de l'argent

Calcul des scores

La partie prend fin à l'issue du 10e tour du round 3 ! Pour compter vos points, résolvez les étapes suivantes.

Recherche

Au cours de la partie, chaque fois que vous participez à un projet de recherche, déplacez votre Animeeple le long de la piste de score. Vérifiez que vous avez bien marqué vos points du round 3.

Trophées de conservation

Chaque trophée de conservation obtenu accorde 10 points aux joueurs l'ayant remporté. Un même joueur peut gagner les trois trophées, tant qu'il en remplit les conditions. Additionnez tous les points gagnés en obtenant des trophées de conservation et avancez votre Animeeple sur la piste de score d'autant de points. Voir page 8.

Animaux

Additionnez chacun votre tour les points accordés par les animaux de votre réserve. N'oubliez pas que les animaux de votre sanctuaire ne comptent pas dans votre score final.

Cartes Objectif

Enfin, si vous jouez avec les cartes Objectif, ajoutez les éventuels points obtenus grâce à l'un de vos objectifs en déplaçant votre Animeeple sur la piste de score. Voir page 8.

Remporter la partie

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire, la nature l'emporte !

Déroulement détaillé d'une partie

Producteurs

Le tableau ci-dessous indique en combien d'exemplaires vous pouvez trouver chaque type de producteur. La colonne « Prérequis maximal » peut vous guider dans le choix de vos cartes Producteur. Comme les producteurs ne vous octroient pas de points de victoire, il n'est pas recommandé d'en jouer dans votre réserve plus que nécessaire pour nourrir les animaux du sommet de la chaîne alimentaire.

Termites et abeilles

Les termites et les abeilles sont des invertébrés spéciaux : ils comptent donc comme des invertébrés, mais les autres invertébrés ne sont pas considérés comme des termites ou des abeilles et ne peuvent donc pas remplir ces prérequis. Dans l'exemple ci-dessous, une réserve naturelle possède une abeille, un termite et un autre invertébré. Il serait possible de jouer l'Agama et le Guêpier dans cette réserve, mais pas l'Oryctérope du Cap, car il faudrait deux termites pour pouvoir jouer ce dernier.

	Type	Icône	Total	Paquets	Prérequis maximal
Producteurs	Plantes herbacées		11	11	4
	Arbres		11	11	4
	Invertébrés		11	11	3
	Termites		4	4	2
	Abeilles		2	2	1
	Poissons		7	7	3

Conseil : En général, les termites et les abeilles sont plus utiles que les autres invertébrés. La meilleure combinaison d'invertébrés à avoir dans votre réserve est la suivante : deux termites et une abeille.



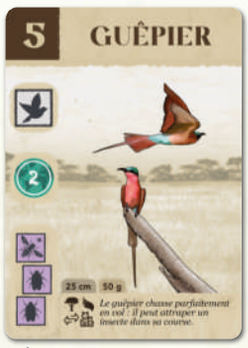
3 invertébrés, dont 1 termite et 1 abeille



Nécessite 3 invertébrés, quels qu'ils soient. ✓



Nécessite 2 termites. ✗



Nécessite 1 abeille et 2 autres invertébrés. ✓

Animaux

Le tableau ci-contre indique combien d'exemplaires de chaque type d'animal sont présents dans le jeu.
Il y a sept types d'animaux : les petits mammifères, les reptiles/amphibiens, les oiseaux, les mammifères moyens, les grands mammifères, les oiseaux de proie et les prédateurs. Les oiseaux de proie et les prédateurs n'apparaissent jamais parmi les prérequis de nourriture des autres animaux, mais les cinq autres types d'animaux peuvent faire partie des prérequis de nourriture d'autres animaux.
La taille et le poids des animaux sont importants pour certains projets de recherche. Certains animaux disposent également de caractéristiques spécifiques, nécessaires pour accomplir des cartes Objectif. Ces caractéristiques sont représentées par des icônes, présentes à gauche du texte de la carte. Par exemple, parmi les animaux ci-dessous, l'Écureuil terrestre possède la caractéristique « Terrestre », tandis que l'Antilope Rouanne est dotée de la caractéristique « Antilope ».

	Type	Icône	Total	Paquets	Prérequis maximal
Animaux	Petits mammifères		18	13 5	3
	Oiseaux		18	9 9	3
	Reptiles/amphibiens		17	10 7	3
	Mammifères moyens		18	8 10	4
	Grands mammifères		17	17	4
	Oiseaux de proie		14	14	-
	Prédateurs		18	18	-



Un exemple de chacun des sept types d'animaux.

Sanctuaire

Vous pouvez conserver dans votre sanctuaire jusqu'à trois animaux en même temps. Les animaux quittent votre sanctuaire pour rejoindre votre réserve naturelle dès que vous en remplissez les prérequis de nourriture et de protection. Déplacer ainsi un animal ne compte pas comme un tour de jeu. Au fil de la partie, vous pouvez déclencher des réactions en chaîne dans votre sanctuaire et faire sortir plusieurs animaux à la suite. N'oubliez pas que les animaux de votre sanctuaire ne comptent pas pour les projets de recherche, ni pour les cartes Objectif, et qu'ils ne vous rapportent aucun point en fin de partie.



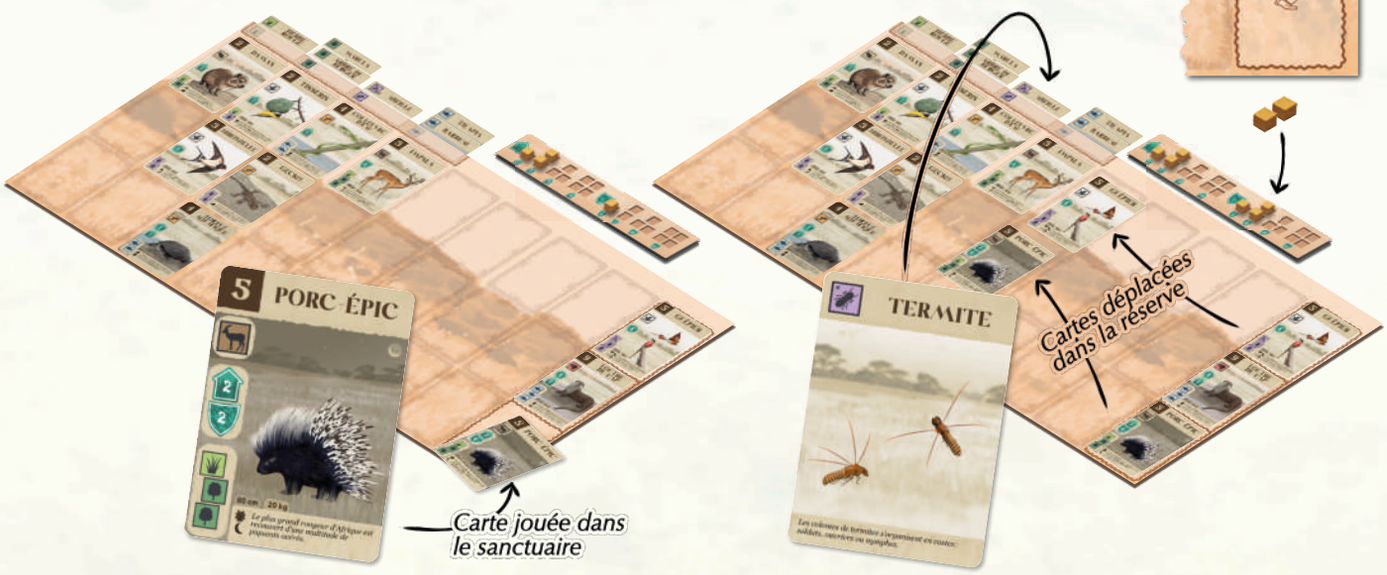
Les trois cases Sanctuaire, à droite de votre plateau Paysage.

Exemple

Ce joueur choisit la carte Porc-épic, mais il ne remplit pas le prérequis de protection contre le braconnage. Il joue donc la carte dans son sanctuaire.

Au tour suivant...

Il joue un troisième invertébré et investit de l'argent dans la protection contre le braconnage. Cela lui permet de déplacer le Guêpier et le Porc-épic de son sanctuaire vers sa réserve.



Conseil : Si vous ne pouvez pas jouer un animal immédiatement, mais que vous pensez qu'il vous sera utile, n'hésitez pas à le garder dans votre sanctuaire jusqu'à posséder les prérequis de nourriture et de protection nécessaires à son introduction dans votre réserve.

Projets de recherche

Pendant votre tour, vous pouvez participer à autant de projets de recherche que vous le souhaitez. N'oubliez pas d'engranger les points et les dollars de chaque projet auquel vous participez. La plupart des projets de recherche indiquent différents niveaux : plus vous remplissez leur critère, plus vous gagnez de points et d'argent. Seules les espèces jouées dans votre réserve sont prises en compte pour déterminer si vous remplissez les critères des projets de recherche. La dernière ligne de ces cartes vous indique combien de points et de dollars vous obtenez en fonction du nombre de fois où vous remplissez le critère.



Round 1 *Round 2* *Round 3*

Les projets de recherche sont de plus en plus complexes au fil des rounds. Il est beaucoup plus facile de participer aux projets de recherche du round 1 qu'à ceux du round 3

Quatre nouveaux projets de recherche sont placés sur le plateau principal au début de chaque round.



Placez des pions Participation sur les projets de recherche (sur le plateau) pour vous souvenir de ceux auxquels vous avez déjà participé.



Ex : Si vous avez trois petits mammifères (portant l'icône indiquée) dans votre réserve, vous pouvez participer à ce projet de recherche et gagner 3 cubes Dollars (3 M de $) et 3 points. Prenez les 3 cubes Dollars dans votre banque et déplacez votre Animeeple de 3 cases sur la piste de score.

Note de l'auteur : La conservation et la préservation d'espèces étant des activités très coûteuses, de nombreuses organisations dépendent du financement de donateurs pour survivre. Ces derniers ont leurs propres exigences quant à la manière dont leur argent est dépensé et les organisations de protection de la nature doivent souvent adapter leurs dépenses pour bénéficier d'un financement. Afin de représenter au mieux cette délicate réalité, les projets de recherche changent à chaque round et d'une partie à l'autre. Pour gagner de l'argent, vous devez faire preuve de stratégie et vous adapter aux exigences des donateurs.

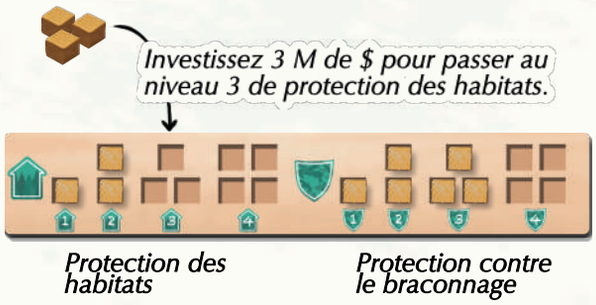
Déroulement détaillé d'une partie (suite)

Niveaux de protection

Pour garantir la sécurité des nouveaux animaux que vous introduisez dans votre réserve naturelle, vous devez investir de l'argent pour augmenter vos niveaux de protection contre le braconnage et de protection des habitats, mais aussi travailler main dans la main (avec les autres joueurs) pour augmenter le niveau de protection climatique.

Protection des habitats et protection contre le braconnage

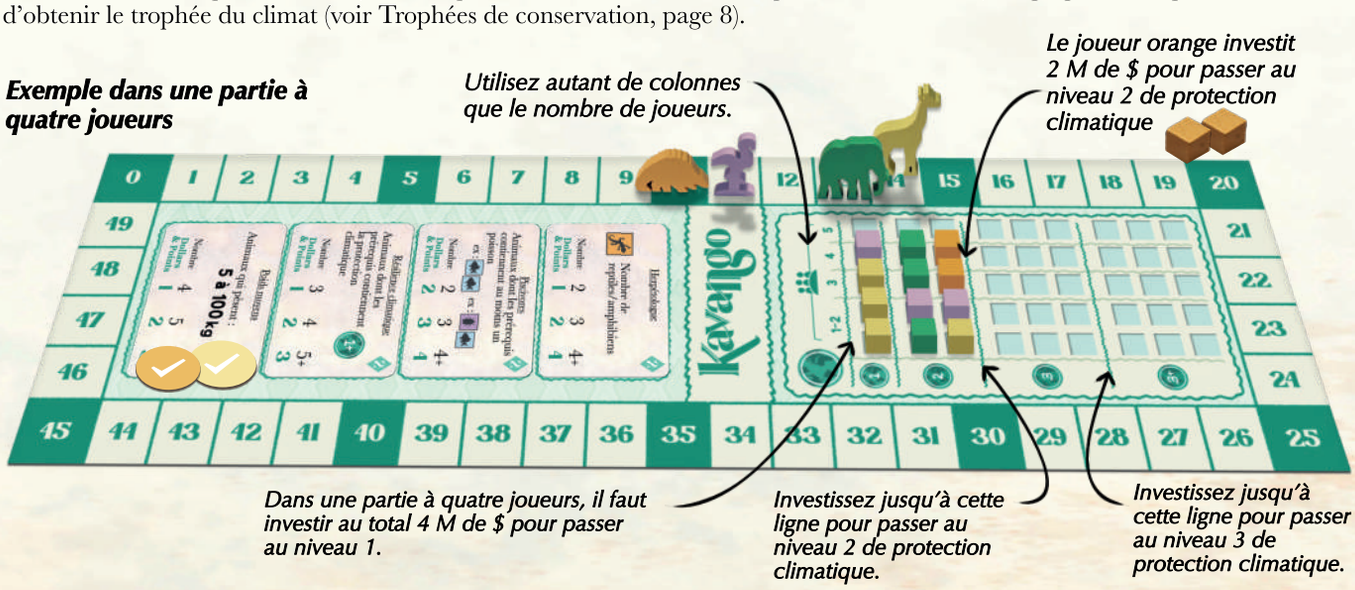
Chaque joueur est responsable de la protection des habitats de sa réserve naturelle, mais aussi de sa protection contre le braconnage. Le plus haut niveau de protection de ces deux catégories est le niveau 4. Vous pouvez décider d'investir en priorité dans l'une ou dans l'autre. Dans les deux cas, vous devrez augmenter un par un chaque niveau de protection. Un cube Dollars (1 M de $) est nécessaire pour atteindre le niveau 1 d'une catégorie de protection, 2 M de $ supplémentaires sont nécessaires pour atteindre le niveau 2, etc. Vous ne pouvez pas investir partiellement pour augmenter votre niveau de protection contre le braconnage ou de protection des habitats. Vous devez toujours investir en une seule fois la totalité de la somme nécessaire pour passer au niveau de protection suivant. Pour atteindre le niveau de protection 4 d'une catégorie, vous devrez investir au total 10 M de $.



Protection climatique

La protection climatique est collaborative. Tous les joueurs peuvent contribuer à la protection climatique, et il n'est pas obligatoire d'investir la même somme que les autres joueurs. Vous êtes totalement libre du montant que vous souhaitez investir chaque tour en protection climatique, et vous n'êtes pas obligé (contrairement aux deux autres catégories de protection) d'investir la totalité de la somme nécessaire pour valider un niveau en une seule fois. Lorsqu'un niveau de protection climatique est atteint, il s'applique à tous les joueurs, indépendamment de leur niveau d'investissement dans la protection climatique. Le plus haut niveau de protection climatique est le niveau 3. La zone « 3+ » de protection climatique du plateau vous permet de continuer à investir pour le climat, même après avoir atteint le niveau de protection maximal, ce qui peut vous permettre d'obtenir le trophée du climat (voir Trophées de conservation, page 8).

Exemple dans une partie à quatre joueurs



Remarque : Vous pouvez placer les cubes Dollars que vous investissez pour augmenter la protection climatique dans les colonnes de votre choix. Vous n'êtes pas obligé d'investir la même somme que vos adversaires.

Note de l'auteur : Les exigences en matière de protection sont inspirées de la vie réelle. La protection des habitats et la protection contre le braconnage relèvent de la responsabilité de votre réserve. Dans la réalité, les responsables de réserves doivent protéger leurs terres face aux intrusions et lutter contre le braconnage (par exemple en engageant des gardes et en investissant dans leur équipement et leur formation). Vos animaux auraient peu de chances de survivre à long terme dans votre réserve sans la mise en place au préalable de telles protections. C'est pour cette raison que vous devez remplir des prérequis de protection d'un animal avant de pouvoir l'introduire dans votre réserve. La protection climatique est collaborative, car il s'agit d'un enjeu collectif. Le monde entier doit participer à endiguer les changements climatiques, mais aussi à s'adapter aux effets que nous observons déjà autour du globe.

Cartes Réensauvagement

Les cartes Réensauvagement vous permettent d'ajouter le producteur de votre choix à votre réserve naturelle (exception faite des termites et des abeilles qui sont des invertébrés spéciaux). Vous pouvez acheter des cartes Réensauvagement pour 4 cubes Dollars (4 M de $) chacune, lors de l'étape « investir de l'argent » d'un tour (cela ne compte pas comme un nouveau tour). Pour jouer ces cartes, tournez le producteur de votre choix vers le haut et glissez la carte dans la colonne correspondante. Vous pouvez également gagner une carte Réensauvagement en jouant la carte Action « Restauration ».



Trophées de conservation

Le jeu contient trois trophées de conservation, valant dix points chacun. Il s'agit de bonus de fin de partie que tous les joueurs peuvent obtenir. Vous pouvez gagner les trois si vous en remplissez les conditions.

Trophée de la biodiversité

Posséder chacun des 11 types d'espèces dans votre réserve.



10 points

Les producteurs de votre plateau Paysage avec lesquels vous commencez la partie comptent dans l'obtention de ce trophée.

Trophée du climat

Contribuer à la protection climatique à hauteur de 8 M de $ minimum.

8 M de $ →



10 points

L'argent investi grâce aux cartes Action Fonds climatique compte dans l'obtention de ce trophée.

Trophée de la protection

Atteindre le niveau 4 de protection des habitats et de protection contre le braconnage.



10 points

Vous devrez investir au total 20 M de $.

Les conditions d'obtention de ces trois trophées sont rappelées dans l'Aide de jeu.

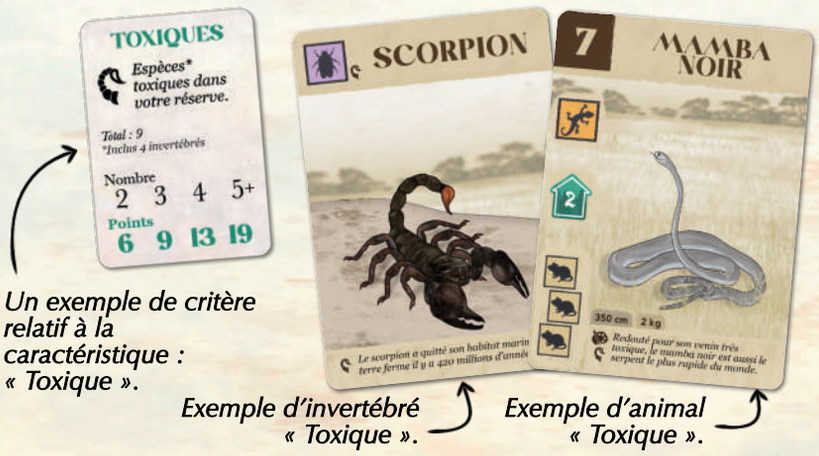
Cartes Objectif

Les cartes Objectif complexifient les parties en vous poussant à réfléchir plus stratégiquement à long terme. Nous vous conseillons de ne les intégrer à vos parties que lorsque vous maîtrisez bien le jeu. Jouer sans ces cartes simplifie la partie.

Au début de la partie, chaque joueur prend deux cartes Objectif au hasard. Ne les montrez pas aux autres joueurs et gardez-les jusqu'à la fin de la partie : vous en choisirez alors une, dont vous pourrez engranger les points (l'autre ne vous fait gagner aucun point). Chaque objectif possède ses propres critères, qui consistent à introduire dans votre réserve des animaux ayant des spécificités particulières. Plus vous remplissez le critère de l'objectif, plus vous remportez de points. N'oubliez pas que les animaux de votre sanctuaire ne vous permettent pas de remplir les critères des objectifs, seuls ceux de votre réserve sont pris en compte.

Vous trouverez quelques exemples ci-contre, ainsi qu'une liste des cartes concernées par chaque objectif dans dans l'annexe.





Variantes de règles

Variante facile - Pour une partie simplifiée, jouez sans les cartes Projet de recherche et Objectif et sans les trophées de conservation. Retirez également de votre partie les cartes Action « Recherche ». À la place des projets de recherche, tous les joueurs débutent la partie avec sept cubes Dollars (7 M de $) et reçoivent également sept cubes Dollars à la fin de chaque round (y compris à la fin du round 3). Consultez les pages 9 et 10 pour plus de détails sur les experts de l'environnement. Le « Chercheur » et le « Militant » doivent être écartés si vous jouez sans les projets de recherche.

Cartes Objectif - Chaque joueur prend trois cartes Objectif en début de partie. Seules deux d'entre elles (au choix du joueur en fin de partie) rapporteront des points.

Ordre de draft inversé - Au lieu de toujours passer les mains de cartes vers la gauche, changez de direction lors de chaque nouveau round.

Projets de recherche - Retirez l'expert de l'environnement « Militant » de la partie. Au début des rounds 1 et 2, distribuez quatre cartes Projet de recherche pour le round et révélez les quatre cartes du round suivant. Laissez ces deux groupes de cartes sur la table : vous ne pouvez néanmoins participer qu'aux projets de recherche du round en cours.

Variantes de règles (suite)

Variante à deux joueurs - Pendant la mise en place, séparez les cartes Action « Délocalisation » des autres cartes Action.
Round 1 : Aucune carte « Délocalisation » n'entre en jeu.
Round 2 : Placez 1 carte « Délocalisation » dans chaque main de cartes.
Round 3 : Placez 2 cartes « Délocalisation » dans chaque main de cartes.
Les cartes « Délocalisation » vous permettent de prendre des cartes défaussées pour 1 M de $ (n'oubliez pas de défausser les cartes indiquées en page 2, dans la section « Défausse », après avoir distribué les mains de cartes des rounds 2 et 3).

Experts de l'environnement

Certains experts de l'environnement sont plus difficiles à jouer, mais ils offrent plus de profondeur stratégique. Nous avons ainsi attribué une note de difficulté (allant de 1 à 5) aux divers experts pour vous guider dans votre choix. Lors de votre première partie de Kavango, privilégiez les experts de difficulté 1 et 2. Les explications ci-dessous proposent des stratégies à mettre en place lorsque vous jouez avec un expert pour en tirer le maximum.

Note de l'auteur : Pour garantir la réussite des interventions de conservation, de nombreuses personnes issues de tous les secteurs de la société doivent collaborer. Les experts de l'environnement du jeu représentent les diverses compétences nécessaires à la réussite des efforts de conservation. De l'élu local travaillant directement avec les communautés rurales à l'investisseur finançant les fonds climatiques à l'international, chacun apporte sa pierre à l'édifice.

Écologue

Complexité ●○○○○ ***1/5***



- Cet expert vous aide à gagner des producteurs pour développer votre réserve naturelle. Il vous permet notamment d'obtenir des producteurs qui ne sont pas disponibles parmi les cartes que vous avez en main.
- Il vous permettra également d'obtenir des producteurs supplémentaires lors du round 3, ce qui est généralement compliqué.
- L'achat de cartes Réensauvagement vous permet d'effectuer un tour supplémentaire, contrairement au fait de choisir une carte Producteur de votre main. Cette stratégie peut se révéler efficace si vos projets de recherche vous rapportent suffisamment.
- Conseil : Jouez un maximum de cartes Animal tant que vous n'avez pas besoin d'un autre producteur.

Investisseur

Complexité ●○○○○ ***1/5***



- Cet expert vous aide à gagner de l'argent à investir dans la protection lorsque vous jouez des cartes Action spécifiques. Il est particulièrement recommandé pour les débutants qui peinent parfois à gagner suffisamment d'argent grâce aux projets de recherche.
- La carte Action « Fonds pour la nature » est particulièrement utile si vous jouez avec cet expert. Vous pouvez utiliser les 4 M de $ ainsi obtenus pour jouer un producteur en achetant immédiatement une carte Réensauvagement.
- À la fin de la partie, il est généralement utile de jouer une carte Action « Fonds climatique » ou « Fonds pour la nature » ou bien de défausser une carte au lieu de la jouer, afin de parvenir à obtenir des trophées de conservation.

Botaniste

Complexité ●●○○○ ***2/5***



- Cet expert vous permet de jouer plus facilement des animaux se nourrissant de végétaux. Vous pouvez ainsi jouer des cartes que vous n'auriez pas pu jouer autrement et donc agrandir plus rapidement votre réserve naturelle
- En jouant des animaux plus tôt au cours de la partie, vous pouvez participer à des projets de recherche et gagner de l'argent plus rapidement.
- Cet expert est particulièrement efficace si vous l'utilisez pour jouer un animal valant 10 points que vous n'auriez pas pu jouer autrement (surtout dans les parties où les producteurs végétaux sont plus difficiles à obtenir).
- Conseil : Prenez connaissance des animaux dont les prérequis incluent quatre végétaux du même type. N'hésitez pas à utiliser la carte Action « Délocalisation » afin de payer 1 M de $ pour chercher une carte dans la défausse. Vous pourrez y trouver ces animaux et les jouer lors du round 3 si vous ne les avez pas en main.

Chercheur

Complexité ●●○○○ ***2/5***



- Cette capacité est facile à comprendre. Elle permet tout simplement au joueur de gagner plus de dollars et de points en participant à davantage de projets de recherche.
- Cet expert peut se révéler plus ou moins puissant selon votre chance lorsque vous piochez des projets de recherche.
- Conseil : Ne montrez pas votre projet de recherche supplémentaire aux autres joueurs.
- Conseil : Si vous avez l'impression de gagner beaucoup d'argent grâce aux projets de recherche et que vous pensez qu'il vous en restera à la fin de la partie, vous pouvez l'utiliser pour acheter des cartes Réensauvagement et obtenir ainsi plus de producteurs.

Guide de safari

Complexité ●●●○○ *3/5*



- Les joueurs expérimentés sachant construire une réserve naturelle même lors de parties compliquées sauront tirer parti de ce puissant personnage.
- Il est particulièrement utile au cours du round 3, où il est généralement plus ardu d'obtenir des dollars en participant à des projets de recherche.
- N'hésitez pas à utiliser la carte Action « Délocalisation » afin de payer 1 M de $ pour chercher dans la défausse des animaux valant au moins 8 points.

Militant

Complexité ●●●●○ *4/5*



- Bénéficiez d'un avantage sur vos adversaires en basant votre stratégie sur les projets de recherche des rounds 2 et 3 dont vous aurez la connaissance.
- La difficulté avec cet expert consiste à trouver un équilibre entre choisir des animaux vous permettant de développer votre réserve rapidement ou choisir ceux qui s'inscrivent dans une stratégie à long terme et vous permettront de participer aux projets de recherche des rounds 2 et 3 que vous aurez vus.
- N'oubliez pas de placer sur le plateau, au début des rounds 2 et 3, les projets de recherche que vous avez mis de côté.

Élu local et Garde forestier

Complexité ●●●○○ *3/5*



Au début de la partie, placez 1 cube Dollars (de votre banque, pas de votre réserve) sur la protection des habitats.

Au début de la partie, placez 1 cube Dollars (de votre banque, pas de votre réserve) sur la protection contre le braconnage.

- Ces experts sont particulièrement utiles en début de partie, car ils vous permettent de jouer plus rapidement des animaux dont les prérequis incluent des niveaux de protection élevés. Vous aurez ainsi plus de choix et pourrez déplacer plus tôt des animaux de votre sanctuaire vers votre réserve naturelle.
- En jouant des animaux plus tôt au cours de la partie, vous pouvez participer à des projets de recherche et gagner de l'argent plus rapidement.
- Ces experts sont particulièrement efficaces lorsqu'ils vous permettent de jouer un animal valant 10 points que vous n'auriez pas pu jouer autrement (surtout dans les parties où l'argent est plus difficile à obtenir).
- La prise de décision concernant l'investissement dans la protection est plus simple avec ces experts.
  Si vous jouez avec l'élu local, concentrez-vous sur l'investissement dans la protection contre le braconnage plutôt que dans la protection des habitats. N'investissez en protection des habitats que lorsque cela est absolument nécessaire.
  De même, si vous jouez avec le garde forestier, concentrez-vous sur l'investissement dans la protection des habitats plutôt que dans la protection contre le braconnage. N'investissez en protection contre le braconnage que lorsque cela est absolument nécessaire.
- Ces deux experts ont des capacités similaires. Vous pouvez les jouer ensemble lors d'une partie à deux joueurs pour une expérience de jeu presque symétrique.
- Conseil : Si vous jouez avec l'élu local, prenez connaissance, avant le début de la partie, des animaux dont les prérequis incluent une protection des habitats de niveau 4. De même, si vous jouez avec le garde forestier, prenez connaissance, avant le début de la partie, des animaux dont les prérequis incluent une protection contre le braconnage de niveau 4.
- Conseil : N'hésitez pas à utiliser la carte Action « Délocalisation » afin de payer 1 M de $ pour chercher une carte dans la défausse. Vous pourrez y trouver ces animaux et les jouer lors du round 3 si vous ne les avez pas en main.

Diplomate

Complexité ●●●●○ *4/5*



- Il s'agit du meilleur expert pour un maximum d'interaction entre les joueurs. Ses deux capacités affectent vos adversaires de manière très différente.
- Capacité 1 : Particulièrement efficace lorsqu'elle vous permet de prendre deux cartes qui intéressent également d'autres joueurs, cette capacité est plus facile à utiliser dans les parties à deux ou trois joueurs. Elle peut aussi vous aider à participer à des projets de recherche plus complexes.
- Capacité 2 : Vous pouvez l'utiliser pour forcer d'autres joueurs à investir dans la protection climatique. C'est une stratégie à envisager si vous souhaitez jouer des animaux dont les prérequis incluent un niveau de protection climatique élevé, puisque vous forcez les autres joueurs à vous aider à augmenter le niveau de protection climatique. Cette capacité peut aussi vous permettre de réduire les fonds disponibles des autres joueurs afin de limiter leur capacité d'investissement.
- Conseil : Soyez attentif aux cartes qui peuvent intéresser les autres joueurs et à l'argent qu'il leur reste à la fin de chaque tour.

Zoologiste

Complexité ●●●●● *5/5*



- Cet expert est très efficace pour remplacer des cartes Animal de votre sanctuaire qui ne vous intéressent plus.
- N'hésitez pas à échanger les cartes Animal placées dans votre sanctuaire en début de partie dès le round 1 afin de développer plus rapidement votre réserve.
- Grâce à cet expert, vous ne prenez pas trop de risques en plaçant des animaux valant beaucoup de points dans votre sanctuaire.
- Vous pouvez ainsi faire des choix stratégiques audacieux lors des rounds 2 et 3. Si vous ne remplissez finalement pas les prérequis de ces animaux, vous pouvez les échanger avec des animaux plus faciles à jouer vers la fin du round 3.
- Conseil : Assurez-vous de toujours avoir au moins un animal dans votre sanctuaire, même si vous n'en avez pas vraiment besoin.

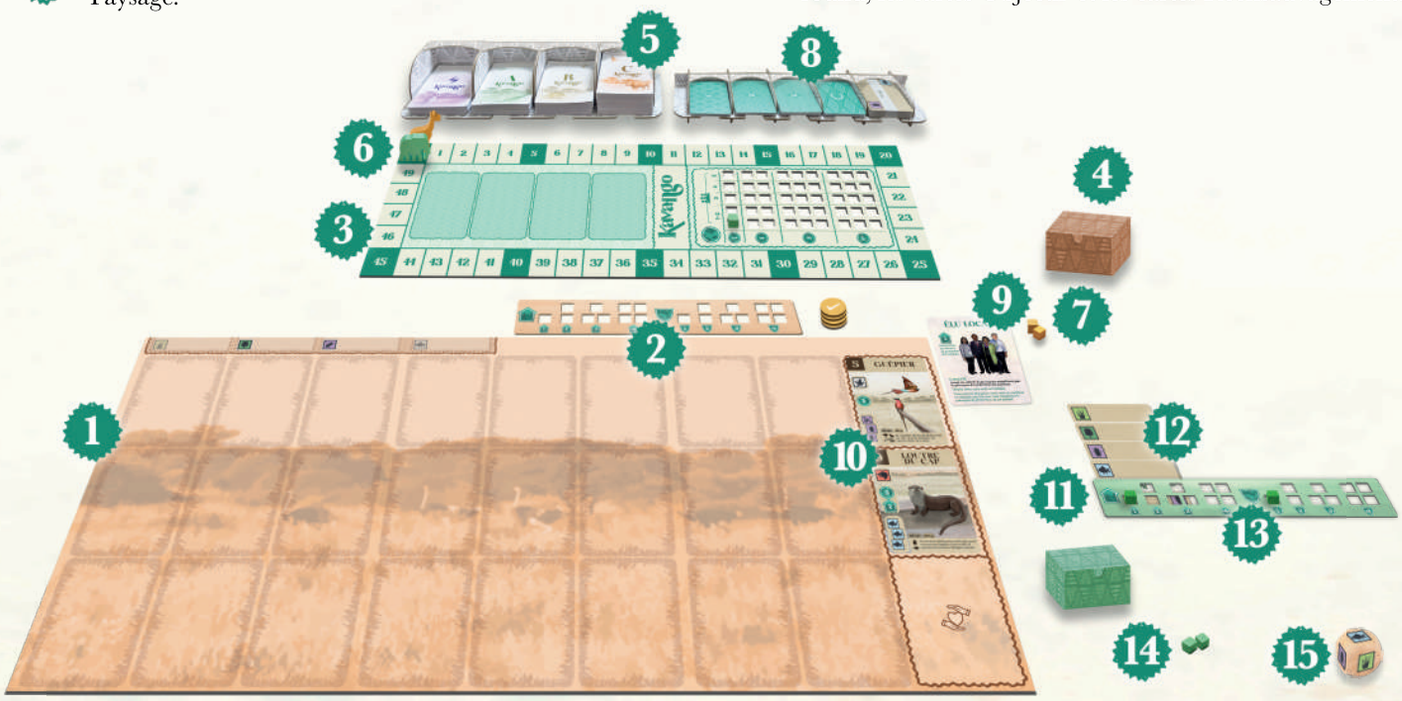
Règles solo

Aperçu

Lors d'une partie solo, vous affrontez un adversaire factice appelé « Oppo ». Une partie solo ressemble beaucoup à une partie à deux joueurs. Oppo joue sans plateau Paysage. Vous sélectionnez des cartes et investissez dans la protection pour lui, en suivant une série de règles très simples.

Mise en place

1. Choisissez votre plateau Paysage.
2. Prenez le plateau Protection de la même couleur que votre plateau Paysage et placez-le au-dessus de ce dernier, à droite.
3. Placez le plateau principal au-dessus de votre plateau Paysage.
4. Prenez la boîte Banque de la couleur de votre plateau et placez-la à côté de ce dernier.
5. Placez les sabots à côté du plateau principal ou sur le côté de la zone de jeu. Le quadruple sabot accueille les cartes Action ainsi que les paquets A, B et C. Le quintuple sabot accueille les cartes Projet de recherche de chaque round, les cartes Objectif et les cartes Réensauvagement.



6. Prenez les pions Participation et l'Animeeple de la couleur de votre plateau. Placez votre Animeeple sur la case « 0 » de la piste de score du plateau principal. Gardez les pions Participation à côté de votre plateau Paysage.
7. Placez vos cubes Dollars (de la même couleur que votre plateau) dans votre boîte Banque. Déterminez avec combien de dollars vous commencez la partie en fonction de votre familiarité avec le jeu. Prenez ces cubes Dollars dans votre banque et placez-les à côté de votre plateau Paysage pour former votre réserve.
   Débutant - trois cubes Dollars (3 millions de dollars)
   Intermédiaire - deux cubes Dollars (2 millions de dollars)
   Expert - un cube Dollars (1 million de dollars)
   Expert chevronné - aucun cube Dollars (0 dollar)
8. Si vous jouez avec les cartes Objectif, mélangez-les et prenez-en deux. Placez le reste des cartes Objectif face cachée dans le quintuple sabot.
9. Prenez deux cartes Expert de l'environnement au hasard et gardez-en une (consultez les pages 9 et 10 pour plus de détails sur les experts à choisir en fonction de votre niveau d'expérience). Ne prenez pas la carte « Diplomate ».
10. Prenez deux animaux au hasard du paquet C et placez-les dans votre sanctuaire.

Mise en place d'Oppo

11. Oppo n'a pas de plateau Paysage. À la place, prenez un autre plateau Protection et placez-le à droite de votre plateau. Il s'agit du plateau d'Oppo. Prenez les cubes Dollars et l'Animeeple de la couleur du plateau d'Oppo, puis placez son Animeeple sur la case « 0 » de la piste de score.
12. Oppo commence la partie avec un producteur de chaque type. Pour représenter cela, glissez quatre cartes Réensauvagement sous son plateau Protection. Oppo commence la partie avec un invertébré classique, et non avec un termite ou une abeille.
13. Oppo commence la partie avec une protection des habitats et une protection contre le braconnage de niveau 1. Placez un cube Dollars (1 M de $) sur la protection des habitats et la protection contre le braconnage du plateau Protection d'Oppo. Oppo commence également la partie avec un cube Dollars (1 M de $) investi en protection climatique.
14. Déterminez avec combien d'argent Oppo commence la partie selon votre familiarité avec le jeu. Prenez cet argent dans sa banque et posez-le à côté du plateau Protection d'Oppo.
    Débutant - pas de cubes Dollars (0 million de dollars)
    Intermédiaire - un cube Dollars (1 million de dollars)
    Expert - deux cubes Dollars (2 millions de dollars)
15. Gardez le dé Producteur à portée de main, il vous permettra de déterminer les cartes qu'Oppo choisira.

Déroulement d'une partie solo

Commencez par vous familiariser avec le déroulement d'une partie classique expliqué dans les pages 5 à 10.
L'Aide de jeu des parties solo, disponible page 13, vous explique comment Oppo choisit ses cartes, comment il gagne de l'argent et des points et comment il investit son argent. Gardez le livret de règles ouvert sur cette page à proximité pendant que vous jouez une partie solo.

Au début des rounds :

- Placez quatre cartes Projet de recherche sur le plateau principal. Vous pourrez y participer normalement, mais Oppo les ignorera pendant la partie.
- Distribuez deux mains de cartes, en vous référant au schéma page 13.
- Au rounds 2 et 3, donnez de l'argent et des points à Oppo, en vous référant au tableau page 13.
- Au rounds 2 et 3, investissez l'argent d'Oppo dans la protection, en vous référant au tableau page 13.

À la fin des rounds :

- Participez à des projets de recherche et investissez votre argent.
- Défaussez les cartes Projet de recherche.
- Défaussez les cartes non jouées qu'il reste dans les mains.

À la fin du round 3 :

Calculez les scores, en commençant par celui d'Oppo. N'oubliez pas que vous aurez déjà gagné des points au cours de la partie en participant à des projets de recherche et qu'Oppo gagne automatiquement des points à la fin de chaque round. Commencez par additionner les points gagnés en obtenant des trophées de conservation, puis ajoutez ceux des animaux, et enfin ceux de l'une de vos cartes Objectif (si vous jouez avec). Déplacez les Animeeples sur la piste de score au fur et à mesure pour noter les points.

Remporter la partie

Vous remportez la partie si vous obtenez plus de points qu'Oppo ! En cas d'égalité, Oppo et vous vous partagez la victoire : la nature l'emporte !

Déroulement détaillé d'une partie

Distribuer les mains de cartes

Les mains de cartes sont distribuées de la même façon que s'il s'agissait d'une partie à deux joueurs. Référez-vous au schéma de l'Aide de jeu des parties solo, page 13. Associez chaque main de cartes à une carte Marqueur de main.

Choisir des cartes

Chaque tour, Oppo et vous choisissez des cartes de la même main. Oppo choisit toujours en premier.
Déterminez la carte choisie par Oppo en vous référant à la liste de règles détaillées sur l'Aide de jeu des parties solo, page 13.
En commençant par la « Main 1 », Oppo prend une carte et la joue. Le joueur solo prend à son tour une carte et la joue. Après quoi, le joueur solo continue son tour normalement, en participant à des projets de recherche et en investissant s'il le souhaite. Toutes ces étapes comptent pour un tour. Lors du tour suivant, Oppo et le joueur solo choisissent des cartes de la « Main 2 » et répètent les étapes suivantes. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez joué dix tours.

Comment Oppo joue une carte

Oppo n'utilise pas de plateau Paysage. À la place, disposez ses cartes autour de son plateau (pensez à prévoir suffisamment de place), à droite de votre plateau Paysage. Il faut que vous puissiez voir les icônes (côté gauche) des cartes jouées par Oppo.

Experts de l'environnement

Oppo joue (a) soit sans expert de l'environnement (b) soit avec un expert de l'environnement choisi parmi le botaniste, le garde forestier, l'élu local, le climatologue et le vétérinaire. Ces experts permettront tous à Oppo de jouer plus d'animaux valant beaucoup de points et lui donnent accès à plus de cartes au moment de faire son choix. Il est donc plus ardu de battre Oppo lorsqu'il joue avec un expert.

Cartes Objectif d'Oppo

Si vous jouez avec les cartes Objectif, piochez-en trois au hasard à la fin du round 3. Oppo gagne des points pour les objectifs dont il remplit les critères.



Aide de jeu des parties solo

Distribuer les mains de cartes

Distribuez deux mains de cartes au début de chaque round en vous référant au schéma ci-contre. Associez chaque main de cartes à une carte Marqueur de main.



Comment Oppo choisit-il une carte ?

Oppo choisit une carte en respectant les règles et l'ordre de priorité suivants :

1. L'animal valant le plus de points dont il remplit les prérequis de nourriture

- S'il en remplit aussi les prérequis de protection, il joue immédiatement la carte.
- S'il n'en remplit pas encore les prérequis de protection, il joue l'animal dans son sanctuaire, à moins que ce dernier contienne déjà trois animaux, auquel cas il ne choisit pas cet animal.
- En cas d'égalité, il prend en priorité un animal qu'il peut jouer dans sa réserve plutôt que dans son sanctuaire. Si l'égalité persiste, il joue en priorité l'animal dont il possède le moins d'animaux de ce type. Par exemple, s'il doit choisir entre un Pélican (oiseau) et le Renard à oreilles de chauve-souris (petit mammifère), qui valent tous deux 6 points, et qu'il possède déjà cinq oiseaux et seulement deux petits mammifères, il choisit le Renard. Si l'égalité persiste, vous décidez l'animal qu'il joue (et vous pouvez vous avantager ce faisant).

2. Un producteur/une carte Action « Restauration »

- Si Oppo ne remplit les prérequis de nourriture d'aucun animal de la main de cartes, il joue un producteur. Le producteur joué est déterminé en lançant le dé. Lancez le dé jusqu'à que le résultat soit un des producteurs valides de la main de cartes, comme expliqué ci-dessous.
- Lancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un « choix valide » pour Oppo : Oppo ne joue que des producteurs dont il ne possède pas déjà le « prérequis maximal » (que vous pouvez retrouver sur le tableau page 5 et sur l'Aide de jeu). Oppo peut jouer plus de deux termites et plus d'une abeille, mais pas plus de trois invertébrés en tout.
- Si la main de cartes contient des producteurs (plantes herbacées, arbres, invertébrés, poissons) et que vous obtenez un producteur correspondant au dé, jouez cette carte pour Oppo. Si la main de cartes contient une carte Action « Restauration », vous pouvez l'utiliser pour jouer un des quatre types de producteurs (correspondant au résultat du dé), mais pas pour jouer un invertébré spécial (termite ou abeille).

3. Une carte Action ou défausser une carte

- Si Oppo ne peut choisir aucun animal ou producteur valide, il joue une carte Action ou défausse une carte.
- Si la main de cartes contient des cartes Action, choisissez celle qu'il prend. Oppo ignore l'effet habituel de la carte Action. À la place, il gagne 2 M de $ dans sa réserve et gagne 2 M de $ supplémentaires qu'il investit immédiatement en protection climatique (et ce même s'il a déjà investi 8 M de $ en protection climatique).
- Si la main ne contient pas de cartes Action, choisissez une carte qu'Oppo défausse. Défausser cette carte produit le même effet que s'il prenait une carte Action.

Comment Oppo gagne-t-il de l'argent et des points, et comment investit-il dans la protection ?

Oppo ne participe pas aux projets de recherche. À la place, il gagne des points et de l'argent au début de chaque round en fonction du niveau de difficulté que vous choisissez (voir ci-dessous). Le round 1 est expliqué dans la section détaillant la mise en place de la partie pour Oppo. Oppo investit de l'argent dans la protection climatique, la protection des habitats et la protection contre le braconnage au cours de la partie et au début de chaque round s'il n'a pas déjà atteint, au cours du round précédent, le niveau minimum indiqué*.

Début du round 2	Dollars gagnés	Débutant – 6 M de $ Intermédiaire – 7 M de $ Expert – 9 M de $
	Points gagnés	Débutant – 6 points Intermédiaire – 7 points Expert – 9 points
	Protection des habitats	Oppo investit jusqu'au niveau 2 *(si ce niveau n'est pas encore atteint)**
	Protection contre le braconnage	Oppo investit jusqu'au niveau 2 *(si ce niveau n'est pas encore atteint)**
Début du round 3	Protection climatique	Oppo investit jusqu'à 3 M de $ en tout (total cumulé d'Oppo)**
	Dollars gagnés	Débutant – 9 M de $ Intermédiaire – 9 M de $ Expert – 10 M de $
	Points gagnés	Débutant – 9 points Intermédiaire– 9 points Expert – 10 points
	Protection des habitats	Oppo investit jusqu'au niveau 3 *(si ce niveau n'est pas encore atteint)**
	Protection contre le braconnage	Oppo investit jusqu'au niveau 3 *(si ce niveau n'est pas encore atteint)**
Fin du round 3	Protection climatique	Oppo investit jusqu'à 6 M de $ en tout (total cumulé d'Oppo)**
	Points gagnés	Débutant – 3 points Intermédiaire – 4 points Expert – 5 points

À la fin de la partie, Oppo investit son argent dans ce qui lui permet de gagner le plus de points. Pensez à tenir compte des animaux présents dans son sanctuaire et vérifiez quels trophées de conservation il pourrait gagner. Il peut investir plus de 8 M de $ (total cumulé) dans la protection climatique si cela lui permet de gagner des points.

Pendant les rounds :

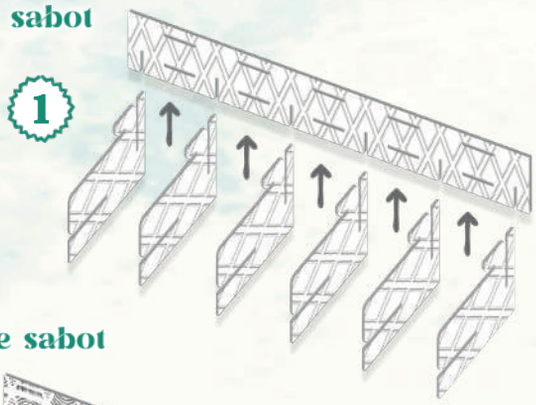
*Oppo peut faire passer la protection des habitats et la protection contre le braconnage au niveau suivant à condition que cela lui permette de remplir le prérequis d'un animal de son sanctuaire (et qu'il puisse donc le déplacer dans sa réserve) et qu'il possède suffisamment d'argent dans sa réserve pour payer l'augmentation du niveau de protection.

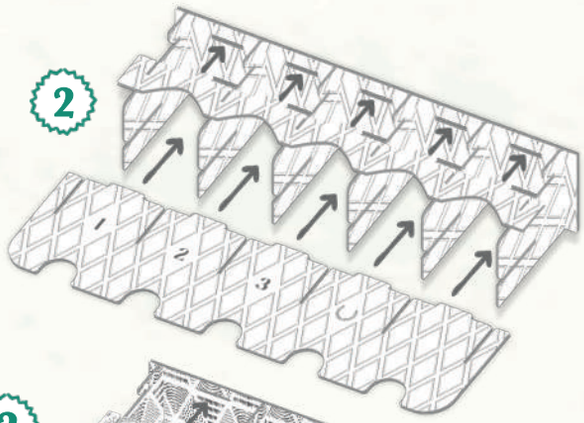
**Si vous avez investi au cours d'un round plus d'argent (en tout) dans la protection climatique qu'Oppo, ce dernier investit immédiatement jusqu'à avoir investi en tout autant que vous (dans la limite de l'argent disponible dans sa réserve et d'un total de 8 M de $ investis). Par exemple, si vous avez investi un total de 7 M de $ dans la protection climatique à la fin du round 2, Oppo investit jusqu'à 7 M de $ (investissement total cumulé d'Oppo) dès qu'il possède l'argent disponible. Oppo n'effectue pas d'investissement supplémentaire en protection climatique pour jouer des animaux de son sanctuaire, à moins qu'il s'agisse du dernier tour de la partie.

Assemblage des sabots

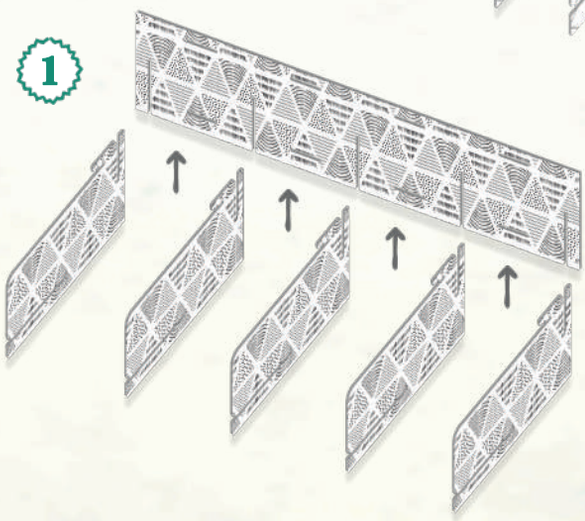
Assemblez les sabots à l'aide des schémas suivants.

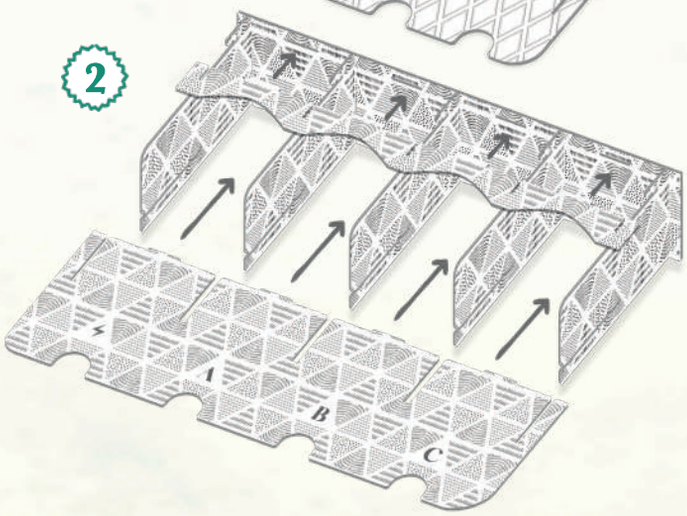
Quintuple sabot





Quadruple sabot





À propos de nous

Message des créateurs du jeu

Nous sommes Matt et Zara, les cocréateurs de Kavango. Matt a conçu et illustré le jeu, tandis que Zara est notre experte de l'environnement. Kavango propose une vision moderne et réaliste de la préservation des espèces telle qu'elle est appliquée au sud du continent africain. Nous avons puisé notre inspiration dans notre expérience et notre vécu, ainsi que dans notre amour de cette région et des personnes rencontrées en chemin. Au cours de notre séjour au Botswana nous avons été témoins des efforts d'innovation et de préservation fournis à travers tout le sud de l'Afrique. Kavango est inspiré par les incroyables exemples de réussite que nous avons observés.

Nous sommes convaincus qu'un récit optimiste peut inspirer et motiver les individus à créer un monde meilleur. Nous espérons que ce jeu vous apportera de la joie, encouragera l'éducation à la conservation et vous incitera à protéger la faune et la flore sauvages, ainsi que toute la biodiversité, où que vous soyez.

Engagés pour la conservation

Dans le cadre de son engagement en faveur de la protection de l'environnement, Mazaza Games est fier de donner une partie de ses bénéfices à des organisations de protection de l'environnement au Botswana et dans la région de Kavango.

Nous serions ravis que vous participiez tous à soutenir des projets de conservation à nos côtés. N'hésitez pas à donner votre avis et à en apprendre plus en visitant notre site web (en anglais).

mazazagames.com/committed-to-conservation

Vous avez aimé Kavango ?

Soutenez Kavango en nous laissant une bonne note ou un commentaire positif sur Board Game Geek

BOARD GAME GEEK

boardgamegeek.com/boardgame/387515/kavango

Nous avons hâte d'avoir de vos nouvelles !

kavango.game

kavango@mazazagames.com

mazazagames.com/kavango

Fabriqué en Chine

Adaptation française par Edge Studio

Traduction : Thaïs Aulnette Supervision : Pauline Marcel

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France

Distribué au Canada par / Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 – Canada

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + LIVRET

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Voir les règles en vidéo

Regardez comment jouer à Kavango grâce
aux vidéos explicatives (en anglais seulement) !

mazazagames.com/
how-to-play-kavango



MAZAZA GAMES