

BOTSWANA

REINER KNIZIA

Dans Botswana, partez en safari au cœur de l'Afrique pour rassembler les plus beaux clichés d'animaux. Mais vos rivaux guettent les mêmes scènes, et chaque photo peut faire évoluer la valeur des espèces. Les règles sont simples... vos décisions le seront beaucoup moins.

2 à 5 personnes • 20-30 minutes • dès 7 ans



30 cartes Animal
réparties en 5 espèces,
avec des valeurs de 0 à 5.



25 figurines d'animaux
5 figurines en bois pour chacune
des 5 espèces



**Plateau de score &
10 jetons Score**
Recto-verso, pour mieux
s'adapter à vos préférences
dans le suivi des scores.





MISE EN PLACE

- 1 Triez les figurines d'animaux et placez les cinq groupes en une rangée au centre de la table. Près de chaque groupe de figurines, prévoyez un espace où poser des cartes en cours de partie.
- 2 Mélangez les cartes. Ensuite, selon le nombre de personnes, mettez-en un certain nombre de côté (voir tableau ci-contre). Ne regardez pas ces cartes !
- 3 Les cartes restantes sont distribuées équitablement à tout le monde. Ces cartes constituent votre main.
- 4 Placez le plateau de score à proximité. Tout le monde reçoit les deux jetons Score de sa couleur.

Cartes à retirer

2 personnes : 2 cartes

3 personnes : 3 cartes

4 personnes : 2 cartes

5 personnes : aucune

COMMENT JOUER ?

Botswana se joue en un nombre de manches égal au nombre de personnes participant au jeu. (Libre à vous de jouer plus ou moins de manche pour modifier la durée de la partie.)

Choisissez qui commence à jouer. La partie se déroule ensuite dans le sens horaire.

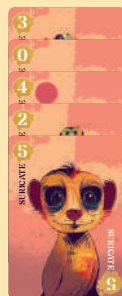
À votre tour, choisissez une de vos cartes et posez-la à côté des figurines de l'animal correspondant. Si des cartes sont déjà présentes, superposez-les de manière à ce que les valeurs précédentes soient toujours visibles.

La carte que vous posez peut être de valeur supérieure ou inférieure à la carte précédente.

Après avoir posé votre carte, prenez une figurine de **n'importe quel animal** et posez-la devant vous, visible de tout le monde. L'animal dont vous prenez la figurine ne doit pas forcément correspondre à celui figurant sur la carte que vous avez jouée. Vous pouvez choisir n'importe quelle figurine d'animal disponible.

Toutes les figurines d'un animal sont prises ? Vous ne pouvez plus prendre cette figurine mais pouvez toujours jouer une carte de cet animal.

Après avoir joué la 6^e carte d'un animal, prenez une figurine (s'il en reste). Puis, la manche se termine **immédiatement**. Il est possible que tout le monde n'ait pas joué le même nombre de tours : ça s'équilibrera au cours du jeu.



Exemple du tour de Félix : 3 cartes Girafe, 4 Hippo, 3 Éléphant, 5 Suricate et 5 Lion ont déjà été posées. Félix pose la 6^e et dernière carte Lion, sa valeur est de 0. Il prend ensuite une figurine de suricate. Comme l'un des paquets est maintenant composé de 6 cartes, la manche se termine immédiatement.



SCORE DE FIN DE MANCHE

La carte Animal au sommet de chaque paquet (la dernière à y avoir été posée) fixe le nombre de points que rapporte chaque figurine de cet animal.

Avancez votre jeton Score sur le plateau de score pour indiquer vos points. Si vous dépassez 50 points, utilisez la face appropriée du jeton.

Dans l'exemple ci-dessus, les cartes au sommet des paquets Girafe et Hippo valent 1, les figurines de girafes et d'hippopotames rapportent donc 1 point chacune. De la même manière, chaque figurine d'éléphant rapporte 3 points et chaque figurine de suricate rapporte 5 points. En revanche, pas de chance pour les personnes qui ont récupéré des figurines de lions. La valeur au sommet du paquet est 0, les figurines de lions ne rapportent donc rien du tout.

Exemple de décompte des points :

- **Félix** possède 2 girafes valant 1 point chacune, 2 éléphants valant 3 points chacun et 2 suricates valant 5 points chacun, soit un total de 18 points.
- **Suzie** possède 2 hippopotames valant 1 point, 2 éléphants valant 3 points et un suricate valant 5 points. Son total est de 13 points.
- **Iggy** possède 2 hippopotames valant 1 point, un suricate valant 5 points et 2 lions ne valant rien. Total : 7 points.
- **Pippa** possède 3 girafes valant 1 point et 2 lions ne valant rien. Au total, un score de manche un peu décevant : 3 points...

NOUVELLE MANCHE

Remettez les figurines d'animaux à leur place au centre de la table. Mélangez toutes les cartes Animal, y compris celles mises de côté au début de la manche. Mettez de côté le même nombre de cartes faces cachées que lors de la première manche, puis distribuez les cartes restantes équitablement.

La manche suivante commence avec la personne assise à gauche de celle qui a débuté la précédente.

GAGNER LA PARTIE

La personne ayant le plus haut score cumulé à la fin de toutes les manches gagne la partie !

En cas d'égalité, **tout le monde** rejoue une manche. La personne qui remporte cette manche décisive gagne la partie, même si elle n'était pas impliquée dans l'égalité pour la victoire !

Si l'égalité persiste, serrez-vous la main et partagez-vous la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Reiner Knizia

Illustrateur : Weberson Santiago

Graphiste : Matt Paquette & Co.

Développement et production : Chad Elkins

Règles : Joel Finch, Jon Healey

Version France : Matthieu Clamot, Anouk Girard-Dagnas,
Elena Giudici, Hervé Plas

Distribué par Blackrock Games - ZA du Pra de Serre - 63960 Veyre-Monton - France

© Dr. Reiner Knizia, 1994-2025. Tous droits réservés.

