

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



F Règle du jeu

Kikavu

Jeu de mémoire

Des animaux se cachent malicieusement sous des hautes herbes. Pour les retrouver au plus vite, seules la mémoire et l'observation pourront vous aider.

Age : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 minutes



But du jeu

Avoir le plus de jetons possible en retrouvant les animaux qui se cachent dans la savane.

Préparation du jeu

Séparer les cartes animaux et hautes herbes.

Disposez sur la table, les 18 pions « Animaux » faces cachées puis mettre sur chacune une carte « hautes herbes » : on obtient alors 18 ensembles « Animaux / Hautes Herbes », indissociables pour toute la durée de la partie.

Les joueurs prennent chacun une carte « pense-bête » et un jeton « savane ».

Les autres jetons restent dans la boîte.



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence par lancer les dés. Il obtient 2 couleurs. Il annonce quel animal il espère trouver sous les « hautes herbes » et retourne 2 ensembles correspondants aux couleurs des dés.

Si L'animal découvert est le même que celui annoncé : le joueur prend 1 jeton « savane » dans le pot et l'ensemble reste sur la table, face animal visible, pour toute la durée de la partie.

Si c'est une mauvaise annonce, le joueur montre l'animal retourné à tous les joueurs et repose l'ensemble, face animal cachée, à l'endroit de son choix.

Exception : Le joueur annonce « Lion », s'il découvre un lion, il reçoit 2 jetons du pot. Par contre, si le pion retourné n'est pas un lion, le joueur remet un jeton dans la boîte.

Les joueurs continuent à lancer les dés jusqu'à ce que tous les ensembles de pions soient retournés : dès que les 18 animaux sont faces visibles, le jeu s'arrête.

Au fur et à mesure du déroulement de la partie, de nombreux animaux seront retournés : les couleurs des dés ne permettront plus alors que de retourner un seul ensemble, voire aucun.

Dans ce dernier cas, le joueur passe alors la main au joueur suivant.

Qui gagne ?

Le joueur qui aura le plus de jetons « Savane » gagne la partie. Une partie peut se jouer en plusieurs manches.