

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SAVANNA CHALLENGE

## RÈGLES DU JEU

### VERSION 1 POUR LES 3-5 ANS

**BUT DU JEU:** POSER TOUTES SES CARTES EN PREMIER.

**PRÉPARATION DU JEU:** ENLEVER LES 6 CARTES «JOKER» QUE L'ON UTILISE UNIQUEMENT DANS LA VERSION 2 DU JEU. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE COULEUR, IL REÇOIT 12 CARTES (3 ÉLÉPHANTS, 3 LIONS, 3 HYÈNES, 3 SOURIS).

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE:**

LE PLUS JEUNE JOUEUR DÉBUTE LA PARTIE, IL DOIT POSER UNE DE SES CARTES SUR LA PREMIÈRE CARTE RETOURNÉE EN TENANT COMPTE DES RAPPORTS DE SUPÉRIORITÉ ÉNONCÉS CI-DESSUS.

EXEMPLE: SI UNE CARTE «HYÈNE» EST POSÉE, ALORS LE SECOND JOUEUR POSE SUR CETTE CARTE UNE CARTE SUPÉRIEURE: LA CARTE «ÉLÉPHANT» OU LA CARTE «LION». LE JOUEUR SUIVANT DOIT FAIRE DE MÊME ET AINSI DE SUITE...

**CE QU'IL FAUT RETENIR:**

LA CARTE «HYÈNE» EST SUPÉRIEURE À LA CARTE «SOURIS».

LA CARTE «SOURIS» EST SUPÉRIEURE À LA CARTE «ÉLÉPHANT».

LA CARTE «ÉLÉPHANT» EST SUPÉRIEURE AUX CARTES «HYÈNE» ET «LION».

LA CARTE «LION» EST SUPÉRIEURE AUX CARTES «HYÈNE» ET «SOURIS».

**FIN DE LA PARTIE:** LA PARTIE SE TERMINE POUR UN JOUEUR, LORSQUE CELUI-CI NE PEUT PLUS POSER DE CARTE SUPÉRIEURE. IL EST DONC ÉLIMINÉ ET LA PARTIE CONTINUE SANS LUI. LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR À AVOIR POSÉ TOUTES SES CARTES OU CELUI QUI AURA POSÉ LA DERNIÈRE CARTE, SANS QU'AUCUN JOUEUR NE PUISSE LA RECOUVRIR.

### VERSION 2 POUR LES 6-9 ANS

**BUT DU JEU:** POSER TOUTES SES CARTES EN PREMIER.

**PRÉPARATION DU JEU:**

1. MUNISSEZ-VOUS DES 6 JOKERS ET DES 48 CARTES ANIMAUX.

2. MÉLANGEZ LES CARTES.

3. NE TENEZ PAS COMPTE DES COULEURS DES CARTES.

4. DISTRIBUEZ 6 CARTES À CHAQUE JOUEUR, LE RESTE CONSTITUE LA PIOCHE.

5. RETOURNEZ LA 1ÈRE CARTE DE LA PIOCHE, SI CETTE DERNIÈRE EST UN JOKER REMPLACEZ LA ET TIREZ EN UNE NOUVELLE.

**CE QU'IL FAUT RETENIR:**

LA CARTE «HYÈNE» EST SUPÉRIEURE À LA CARTE «SOURIS».

LA CARTE «SOURIS» EST SUPÉRIEURE À LA CARTE «ÉLÉPHANT».

LA CARTE «ÉLÉPHANT» EST SUPÉRIEURE AUX CARTES «HYÈNE» ET «LION».

LA CARTE «LION» EST SUPÉRIEURE AUX CARTES «HYÈNE» ET «SOURIS».

**DÉROULEMENT DU JEU:** LE PLUS JEUNE JOUEUR DÉBUTE LA PARTIE, IL DOIT POSER UNE DE SES CARTES SUR LA PREMIÈRE CARTE RETOURNÉE EN TENANT COMPTE DES RAPPORTS DE SUPÉRIORITÉ ÉNONCÉS CI-DESSUS.

EXEMPLE: SI UNE CARTE «HYÈNE» EST POSÉE, ALORS LE SECOND JOUEUR POSE SUR CETTE CARTE UNE CARTE SUPÉRIEURE: LA CARTE «ÉLÉPHANT» OU LA CARTE «LION». LE JOUEUR SUIVANT DOIT FAIRE DE MÊME ET AINSI DE SUITE...

SI UN DES JOUEURS N'A PAS DE CARTE SUPÉRIEURE À LA CARTE POSÉE, IL DOIT PIOCHER UNE OU PLUSIEURS CARTES JUSQU'À CE QU'IL EN OBTIENNE UNE. LES CARTES «JOKER» PEUVENT DEVENIR L'ANIMAL DE VOTRE CHOIX EN TENANT COMPTE DES RAPPORTS DE SUPÉRIORITÉ.

**EXEMPLE 1:** IL Y A UNE CARTE «ÉLÉPHANT» SUR LE TAS, LE JOUEUR N'A PAS DE CARTES SUPÉRIEURES IL PIOCHE ET REÇOIT UN JOKER. LE JOKER DEVIENT ALORS UNE SOURIS. LE JOUEUR SUIVANT DOIT PLACER UNE CARTE SUPÉRIEURE À LA SOURIS (HYÈNE OU LION) POUR CONTINUER.

**EXEMPLE 2:** IL Y A UNE CARTE «HYÈNE» SUR LE TAS, LE JOUEUR N'A PAS DE CARTES SUPÉRIEURES IL PIOCHE ET REÇOIT UN JOKER. LE JOKER PEUT DEVENIR ALORS SOIT UNE CARTE «ÉLÉPHANT» SOIT UNE CARTE «LION». C'EST À LUI DE CHOISIR ET DE LE DIRE AUX AUTRES JOUEURS.

LE JOUEUR SUIVANT DOIT PLACER UNE CARTE SUPÉRIEURE À LA CARTE CHOISIE PAR LE JOUEUR PRÉCÉDENT (ÉLÉPHANT OU LION) POUR CONTINUER.

**FIN DU JEU:** LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR À AVOIR POSÉ TOUTES SES CARTES.