

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





But du jeu

Rempporter un maximum de points avec des animaux bien placés en fin de course.

Contenu du jeu

- Un plateau de jeu.
- Une roue des crocodiles.
- 12 pions animaux et leurs socles de couleur.
- 1 dé spécial.
- 4 totems de taille et de valeur différentes (6, 7, 8 et 9).
- 110 cartes (30 cartes « drapeau » et 80 cartes « livre »).
- Une règle du jeu.

Préparation du jeu

Lors de la première partie, les 12 animaux doivent être détachés soigneusement et fixés sur leurs socles de façon à ce qu'il y ait deux herbivores et un carnivore par couleur de socle. Les herbivores sont sur fond vert, les carnivores sur fond rouge. La flèche doit aussi être fixée sur la roue des crocodiles.

Mise en place du jeu

Le plateau de jeu est posé entre les joueurs. Chaque joueur choisit un groupe de trois animaux ayant un socle de même couleur et les place sur la ligne de départ.

À quatre joueurs, les quatre totems sont posés à côté du plateau de jeu, près de la ligne d'arrivée. À trois joueurs, ne sont posés que les totems 9, 8 et 7 et à deux joueurs que les totems 9 et 8. Les cartes « livre » et les cartes « drapeau » forment deux pioches distinctes placées à côté du plateau de jeu.

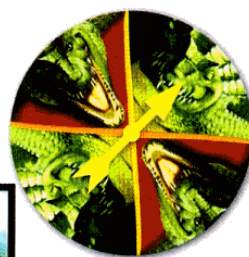
Cartes
« Drapeau »



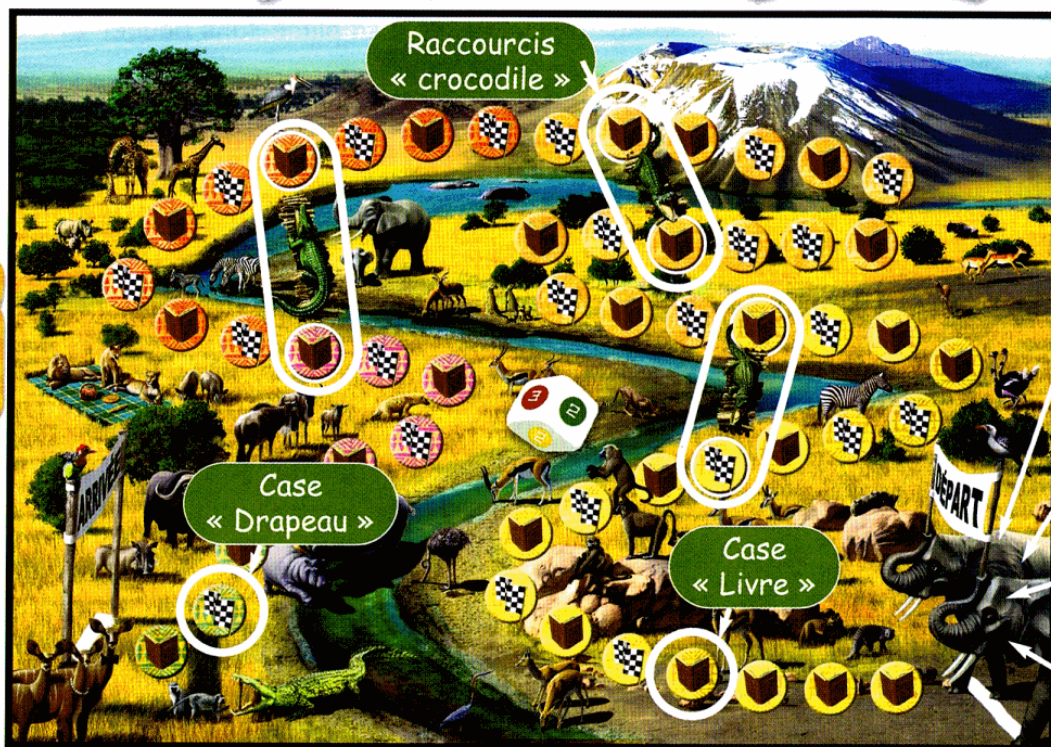
Cartes
« Livre »



Roue
des crocodiles



Totems



Pions Animaux

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence.

Déplacement des animaux

À votre tour, vous lancez le dé et vous avancez un de vos animaux du nombre de cases indiqué. Attention : les cases occupées ne sont pas prises en compte, seules les cases libres le sont.

- Si vous obtenez un 2 ou un 3 vert, vous déplacez l'un de vos herbivores de 2 ou 3 cases.
- Si vous obtenez un 1 ou un 3 rouge, vous déplacez votre carnivore de 1 ou 3 cases.
- Si vous obtenez un 1 ou un 2 jaune, vous déplacez l'un de vos animaux, au choix, de 1 ou 2 cases.

Les cases « livre »

Si votre animal atteint une case « livre », votre voisin de gauche pioche une carte « livre » et vous pose une question. La couleur du dé indique quelle question choisir.

Note : si le dé indique un chiffre jaune et que la carte ne compte que deux questions, alors le joueur choisit au hasard entre le vert et le rouge.

- Si votre réponse est fausse, votre animal reste à sa place et votre tour est terminé.
- Si votre réponse est juste, votre animal avance du nombre de points bonus correspondant à la question et votre tour est terminé.

On ne tient pas compte des effets (« livre » ou « drapeau ») de la nouvelle case atteinte grâce aux points bonus.

Adèle lance le dé et obtient un 3 vert. Elle choisit de faire avancer sa girafe. Celle-ci atteint une case « livre ». Hector, placé à la gauche d'Adèle, pioche une carte et lui pose la question verte. Adèle répond correctement. Cette question donne un bonus de 2, Adèle avance donc sa girafe de 2 cases. Puis c'est au tour d'Hector.



a) La girafe avance de 3 cases.



b) La girafe avance de deux cases bonus. Le nombre de cases bonus est toujours indiqué sur le symbole livre.

Les cases « drapeau »

Si votre animal atteint une case « drapeau », vous piochez une carte « drapeau » et vous en appliquez immédiatement l'effet.

Les différents effets sont détaillés en fin de règle.

Les raccourcis « crocodile »

Pour aller plus vite, il est possible d'emprunter les raccourcis sur la rivière, qui sont au nombre de trois. Malheureusement, des crocodiles ont élu domicile à ces endroits. Prendrez-vous le risque de passer sur leur dos ? Si oui, il vous suffit d'annoncer « raccourci ! » après avoir lancé le dé puis d'actionner la roue des crocodiles.

- Si la flèche indique un crocodile affamé (gueule ouverte), la traversée n'est pas possible. Votre animal reste à sa place sans bouger et c'est la fin de votre tour !
- Si la flèche indique un crocodile assoupi (gueule fermée), votre animal passe sur le crocodile pour traverser. Le crocodile ne compte pas comme une case.

Note : un animal qui recule n'est pas autorisé à prendre un raccourci.





a) Sarah obtient un 3 rouge à son lancer de dé. Elle souhaite faire prendre le raccourci à son lion ! Elle annonce « raccourci pour le lion ! » et elle actionne la roue des crocodiles. Elle obtient un crocodile affamé. Elle a perdu ! Son lion reste sur place et c'est au joueur suivant .



b) Hector a obtenu un 3 vert à son lancer de dé. Il souhaite faire prendre le raccourci à son rhinocéros. Il annonce « raccourci pour le rhinocéros ! », lance la roue des crocodiles et obtient un crocodile assoupi. Il a gagné ! Son rhinocéros avance de trois cases en emprun-

tant le dos du crocodile. La case atteinte est un livre, Adèle lui pose une question... La réponse d'Hector est fausse, il ne gagne pas de points bonus.

Fin de partie

Le premier animal à franchir la ligne d'arrivée gagne le plus grand totem (valeur 9). Le second remporte le totem suivant (valeur 8), le troisième celui de valeur 7 et le quatrième celui de valeur 6. La course prend immédiatement fin dès que le quatrième animal franchit la ligne d'arrivée.

Dans une partie à 3 joueurs, la course prend fin dès que le troisième animal franchit la ligne.

Dans une partie à 2, la course prend fin dès que le deuxième animal franchit la ligne.

Les animaux encore sur le parcours gagnent des points en fonction de l'endroit où ils se trouvent : 0 point pour les cases de couleur jaune, 1 point pour les cases de couleur orange, 2 points pour les cases de couleur rouge, 3 points pour celles de couleur rose et 4 pour celles de couleur verte.

Chaque joueur additionne les points gagnés par chacun de ses animaux (totem + position sur le parcours). Le joueur qui obtient le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

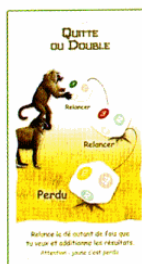
En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a gagné le plus grand totem.

Les effets des cartes

« drapeau »



Rejoue ! : c'est à nouveau au tour du joueur. Il relance le dé et commence un nouveau tour.

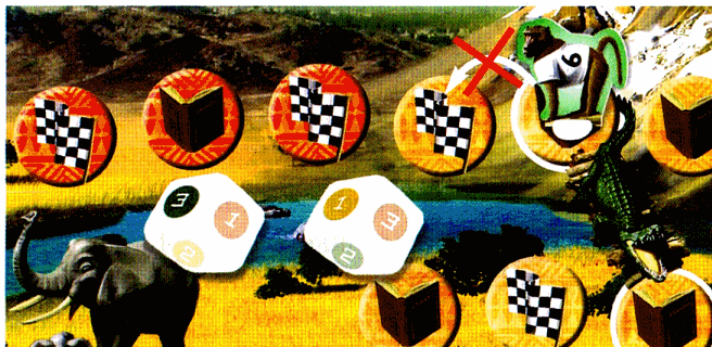


Quitte ou double : le joueur lance le dé autant de fois qu'il le souhaite en additionnant à chaque fois les points obtenus. Il déplace ensuite son animal de la valeur totale. Cependant, dès qu'il obtient un nombre jaune, il perd tous les points accumulés et son tour s'arrête aussitôt.

Il s'agit donc d'une prise de risque : plus on lance le dé, plus on avance, mais plus on a de chances aussi de tout perdre.



Adèle lance le dé une première fois et obtient un 3 rouge. Elle décide de continuer, relance le dé et obtient un 2 vert. Sage, elle décide de s'arrêter là et avance son animal de 5 cases.



Léo, lui, lance le dé et obtient un 3 vert. Il décide de continuer et obtient un 1 jaune. Il a tout perdu et son animal n'avance pas.



Perdu ! : votre animal (celui que vous venez de déplacer) est perdu dans la savane. Un autre animal (au choix) doit le rejoindre sur sa case. C'est le seul cas où deux animaux peuvent se trouver sur la même case.



Dors croco, dors ! : le joueur pose cette carte devant lui. Grâce à elle, il n'aura pas besoin de lancer la roue des crocodiles en voulant prendre un raccourci. Il pourra directement traverser la rivière comme s'il était tombé sur un crocodile assoupi. La carte ne sert qu'une fois.



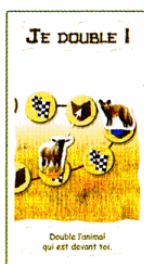
Premier ! : l'animal en tête de la course (qu'il soit à vous ou non) se déplace de la valeur indiquée sur la carte.



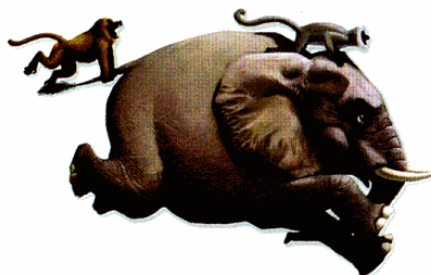
Dernier ! : l'animal en dernière position (qu'il soit à vous ou non) avance du nombre de cases indiqué sur la carte.



En avant ! : vos trois animaux avancent du nombre de cases indiqué sur la carte. Ils avancent dans l'ordre de la course, en commençant donc par celui qui est en tête.



Je double ! : vous passez devant l'animal qui est juste devant vous.



Animaux de la Savane est un jeu édité par :

TILSIT

Z.A. des Clotais
Rue Jean Jaurès
91160 Champlan
France.

Tests et développement : TILSIT Team

Illustrations : David Cochard

Maquette : TILSIT Studio

Fabriqué en Chine

© TILSIT 2007

TILSIT a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr