

Fort comme un lion !

Un jeu d'observation et rapidité, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl

Illustrations : Sebastian Coenen

Durée de la partie : env. 10 minutes

« Aujourd'hui, grande course de lions » annonce l'éléphant. Alors que les singes rassemblent les derniers tickets des paris, les girafes tendent déjà le cou, curieuses comme elles sont. Sur la ligne de départ, il y a toute une troupe de jeunes lions. Chacun d'entre eux veut terminer gagnant et devenir le nouveau roi des animaux. Sous les applaudissements des zèbres et des serpents, le guépard donne le signal de départ. Et c'est parti pour la course à travers la savane !



Contenu

- 4 lions (de quatre couleurs différentes)
- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 20 cartes d'animaux
- 12 cartes de lion
- 2 dés d'animaux
- 1 règle du jeu

Idée

arriver en premier au temple du lion

Celui qui trouvera en premier les cartes d'animaux correspondant à la combinaison d'animaux indiquée par les dés a le droit d'avancer son lion sur la piste tracée dans la savane. Le but du jeu est d'arriver en premier au temple du lion.

Préparatifs

assembler le plateau de jeu, mettre les lions sur la case départ, préparer les cartes de lion, répartir les cartes d'animaux sur la table, préparer les dés

Assembler le plateau de jeu.

Chaque joueur prend le lion et les trois cartes de lion d'une couleur. Poser les lions sur la première case du plateau de jeu et poser ses cartes de lions devant soi.

Poser les 20 cartes d'animaux comme vous le souhaitez sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement les atteindre pendant le jeu. Préparer les dés.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent tous en même temps. Le joueur le plus âgé prend les deux dés et les lance au milieu de la table.

*lancer les deux dés
chercher les bonnes
cartes d'animaux et
poser ses cartes de
lion dessus*

Maintenant, il faut faire vite! Vous essayez tous en même temps de poser le plus vite possible vos cartes de lion sur les bonnes cartes d'animaux. Pour savoir quelles cartes d'animaux sont les bonnes, il faut regarder quels animaux il y a sur les deux dés.

Qu'indiquent les deux dés ?

• Deux animaux différents ?

Vite, vite ! Il y a en tout trois cartes qui représentent les deux animaux indiqués par les dés. Il faut les trouver le plus vite possible en posant ses cartes de lion dessus. Dès que les trois bonnes cartes d'animaux sont recouvertes par des cartes de lions, on fait le point pour ce tour.

• Deux animaux identiques ?

Cette fois, il faut aller très très vite, car il n'y a qu'une seule bonne carte qui représente les deux animaux indiqués par les dés.

Dès que la carte de lion est posée sur la bonne carte d'animaux, on fait le point pour ce tour.

*deux animaux
différents indiqués
par les dés = trois
bonnes cartes
d'animaux*

*deux animaux
identiques indiqués
par les dés = une
bonne carte
d'animaux*

N. B. : sur une carte d'animaux, on n'a le droit de poser qu'une seule carte de lion. Celui qui a posé en premier une carte de lion sur une carte d'animaux n'a plus le droit de la poser ailleurs ni de la retirer !

faire le point

Faire le point

- **La bonne carte d'animaux a été recouverte ?**

Formidable ! Pour chaque bonne carte d'animaux, le joueur avance son lion d'une case en direction du temple du lion.

- **La mauvaise carte a été recouverte ?**

Pour chaque mauvaise carte recouverte, le joueur doit reculer son lion d'une case en direction du départ. Si un lion est sur la carte de départ, il ne se passe rien !

nouveau tour

Nouveau tour

Chaque joueur pose de nouveau ses cartes de lion devant lui. Les dés sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

premier lion arrivé au temple = gagnant

Celui qui arrive en premier au temple du lion ou le dépasse gagne la partie.

Si plusieurs joueurs arrivent en même temps au temple du lion, le gagnant est tiré au sort avec les dés. Chacun des joueurs lance les deux dés et compte les points comme suit :

éléphant	=	6 points
girafe	=	5 points
guépard	=	4 points
zèbre	=	3 points
singe	=	2 points
serpent	=	1 point

Le joueur qui a le nombre de points le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité, on relance les dés.