

SAVANA



Età: 8-99 anni



N. di giocatori: 2-4



Contenuto: 48 carte (12 carte "elefante", 12 carte "leone", 12 carte "iena" e 12 carte "zebra")



Scopo del gioco: totalizzare il maggior numero di punti alla fine della partita.



Preparazione del gioco: mescolare e distribuire tutte le carte ai giocatori.

Svolgimento del gioco: si inizia dal giocatore più piccolo il quale sceglie una delle sue carte e la mette al centro del tavolo. Procedendo a turno e in senso orario, ciascun giocatore scarta una carta che deve essere della stessa famiglia (elefante, leone, iena o zebra) della carta scartata dal primo giocatore oppure una carta "zebra".

Se un giocatore non possiede né una carta della famiglia richiesta né una carta "zebra", scarterà una carta a piacere.

Quando tutti i giocatori hanno scartato una carta, il giocatore che ha scartato la carta più forte (della famiglia richiesta o una carta "zebra") vince la mano e prende tutte le carte presenti sul tavolo.

N.B. Se c'è parità di punteggio tra una carta della famiglia richiesta e una carta "zebra", vincerà la carta della famiglia richiesta.

N.B.2 Se la carta giocata non è né della famiglia richiesta né una carta "zebra", non vincerà in nessun caso, qualsiasi sia il suo valore.

Chi vince la mano raccoglie tutte le carte giocate e le mette davanti a sé con la faccia rivolta verso il basso. Quindi dà inizio a un nuovo turno di gioco mettendo un'altra carta sul tavolo.

Le carte "zebra" sono neutrali e alcune hanno un potere speciale:



- alla fine del turno, ciascun giocatore sceglie una delle proprie carte e la consegna al vicino di sinistra.



- alla fine del turno, ciascun giocatore sceglie una delle proprie carte e la consegna al vicino di destra.

Fine della partita: quando tutti i giocatori sono rimasti senza carte in mano, si contano i punti grazie alle stelle presenti sulle carte vinte:

+1 punto per ogni stella verde;

-1 punto per ogni stella rossa.

Vince chi ha totalizzato più punti.

Variante per una partita con 2 giocatori: in una partita a 2, ciascun giocatore riceve 6 carte da tenere in mano e mette davanti a sé 9 carte coperte sulle quali aggiunge altre 9 carte scoperte.

Quando arriva il suo turno, il giocatore può scegliere se giocare una delle carte che ha in mano oppure una delle 9 carte scoperte che ha davanti. Se usa una di queste, prenderà poi la carta coperta che sta sotto e la terrà in mano insieme alle altre.

Carte speciali "zebra": i giocatori prendono una delle carte in mano o una delle carte scoperte e la danno all'avversario che la terrà in mano insieme alle altre.

Gioco creato da Yann Dupont

DJECO

Attenzione. Piccole parti.