

SAVANA



Age : 8-99 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 48 cartes (12 cartes "éléphant", 12 cartes "lion", 12 cartes "hyène" et 12 cartes "zèbre").



But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie.



Préparation du jeu : Mélanger et distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, il choisit une carte de son jeu et la pose au centre de la table. Puis, chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs posent une de leurs cartes.

Ces cartes doivent être de la même famille (éléphant, lion, hyène ou zèbre) que la carte posée par le premier joueur ou une carte "zèbre".

Si un joueur n'a, ni une carte de la famille demandée, ni de carte "zèbre", il peut alors jouer ce qu'il veut.

Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, le joueur ayant mis la carte la plus forte (de la famille demandée ou "zèbre") remporte le pli.

N.B.1 : S'il y a égalité entre une carte de la famille demandée et une carte "zèbre", alors c'est la carte de la famille demandée qui remporte le pli.

N.B.2 : Si une carte jouée n'est, ni de la famille demandée, ni une carte "zèbre", elle ne remportera pas le pli quel que soit sa force.

Le gagnant du pli, récupère les cartes et les pose devant lui faces cachées. Il démarre ensuite un nouveau tour en posant une nouvelle carte sur la table.

Les cartes "zèbre" sont neutres et certaines ont un pouvoir spécial :



A la fin du tour, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes et la donnent à leur voisin de gauche.



A la fin du tour, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes et la donnent à leur voisin de droite.

Fin de la partie : Quand plus personne n'a de carte en main, chacun compte ses points grâce aux étoiles présentes sur ses cartes gagnées :

+1 point pour chaque étoile verte

-1 point pour chaque étoile rouge

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points.

Variante pour un jeu à 2 joueurs :

A deux, chaque joueur reçoit 6 cartes. Puis, chaque joueur place 9 cartes faces cachées devant lui recouvertes de 9 cartes faces découvertes.

À son tour de jeu, le joueur peut jouer une carte de sa main ou une des 9 cartes faces découvertes posées devant lui. Dès qu'il utilise l'une de celles-ci, il prend la carte face cachée du dessous dans sa main.

Cartes spéciales "zèbre" : les joueurs choisissent une carte de leur main ou une carte retournée et la donnent à leur adversaire qui la prend en main.

Jeu créé par Yann Dupont

DJECO