

Savannah

Café

Un jeu de
Sylvie Barc,
Frédéric Bloch
et Philippe des Pallières

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans

Dans la savane, il fait chaud, les animaux ont soif et la course est âprement disputée jusqu'au bar... Chaque joueur déplace trois animaux, le premier qui fait parvenir l'un d'eux au bar gagne la partie.

Matériel

- un plateau de jeu
- 27 cartes

- 12 pions : 4 gazelles, 4 lions et 4 hippopotames
- une règle de jeu

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions gazelle, lion et hippopotame correspondants. Ces pions sont placés sur les cases comportant leur masque, dans le bas du plateau de jeu.
- Les cartes sont battues, chaque joueur en prend trois. Il les étale devant lui, face "masque" visible, après en avoir pris connaissance. Le reste des cartes forme le talon, il est placé près du plateau de jeu, face "masque" visible.
- Le plus jeune joueur commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement des animaux

- La face masque d'une carte indique l'animal concerné par cette carte.
- Les animaux peuvent se déplacer du nombre de cases précisé sur la face "course" des cartes. Il existe deux types de cartes par animal.

• Cartes gazelle

- 0 : la gazelle reste sur place.
- 1 → 9 : la gazelle pique un sprint d'un maximum de 9 cases (au choix du joueur).

• Cartes lion

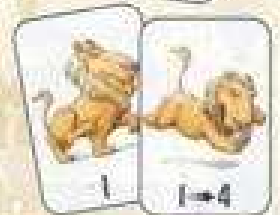
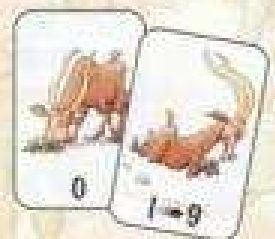
- 1 : le lion doit avancer d'une case.
- 1 → 4 : le lion doit avancer de 4 cases maximum (au choix du joueur).

Attention ! Si le lion arrive en fin de déplacement sur une case où se trouve une gazelle adverse, il peut la croquer. Elle est immédiatement reposée sur sa case départ et devra recommencer la course.

Un lion ne croque jamais une gazelle en reculant.

• Cartes hippopotame

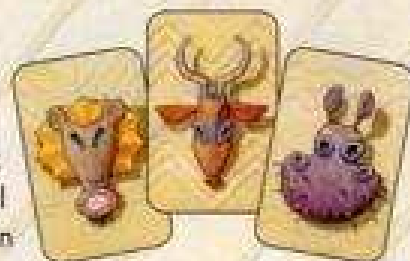
- 1 → 2 : l'hippopotame doit avancer d'une ou 2 cases (au choix du joueur).
- ♣ -1 → -8 : l'hippopotame ne bouge pas, mais son joueur peut faire reculer un lion adverse de son choix (il n'a pas besoin de se trouver sur la même case) de 8 cases maximum.





Déroulement du jeu

- À son tour, chaque joueur a deux possibilités :
 - soit il prend la première carte du talon, la regarde et la place devant lui face "masque" visible avec les trois déjà en sa possession. Puis il choisit l'une de ses quatre cartes et déplace l'animal concerné selon les indications portées sur la face "course".
 - soit il prend la première carte du talon, ne la regarde pas, la place devant un adversaire face "masque" visible et prend l'une des cartes de cet adversaire. Il la regarde, la place avec les trois déjà en sa possession, choisit parmi ses quatre cartes et déplace l'animal concerné selon les indications portées sur la face "course".
 - Chaque joueur doit donc disposer en permanence de trois cartes, face "masque" visible, étalées devant lui.
 - Quand le talon est épuisé, les cartes sont battues pour former un nouveau talon.
- Variante Memory :** les cartes ne sont pas battues, la défausse est simplement retournée pour former le nouveau talon.



Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un animal arrive au bar. Le joueur qui l'a dirigé gagne la partie.

Conseils tactiques

Non, ce ne sont pas forcément les gazelles qui gagnent la course. Le jeu recèle bien des subtilités que vous découvrirez en jouant. Après les premières parties, les courses seront bien plus serrées.

Voici quelques remarques et conseils qui devraient vous mettre sur la voie :

Repérez et comptez bien les cartes qui sont jouées. Il n'y a toujours qu'un nombre limité de chacune d'elles qui font avancer chaque animal. Essayez de garder les cartes qui sont susceptibles d'aider les autres ou de vous gêner.

Quelques exemples de tactiques :

• Pour contrer une gazelle trop vélocé

N'oubliez pas qu'il n'y a que 3 cartes qui font avancer les gazelles. Si vous en avez, gardez-les. Vos adversaires vont penser que vous les gardez parce que ce sont des cartes de gazelles qui broutent. Si, en outre, vous pensez à mélanger les cartes qui sont devant vous, ils auront plus de mal à vous les prendre. Si vous en avez la possibilité, faites avancer un lion de 4 cases dès le premier tour. Cela mettra à sa portée toute gazelle qui avancerait de 9 cases à partir de sa case de départ.

• Pour contrer l'avance d'un lion

Il vous faut vous procurer des cartes hippopotame hurlant, soit en les tirant de la pioche, soit en les prenant dans le jeu de vos adversaires. Gardez-les pour frapper au bon moment. Évidemment, faites avancer votre propre lion.

• Pour contrer un hippopotame qui avance

Rien ne peut arrêter un hippopotame, donc, essayez de faire avancer le vôtre dès le premier tour pour qu'il reste dans la course. Monopolisez les cartes hippopotame.

Évidemment, c'est en mémorisant les cartes déjà jouées qu'on peut avoir une idée plus précise des cartes que les adversaires peuvent avoir devant eux. La variante "Memory" est, à cet égard, très intéressante parce qu'elle permet, aux plus attentifs des joueurs de prédire avec une relative exactitude l'ordre dans lequel les cartes apparaissent.



Un jeu de Sylvie Barc, Frédéric Bloch et Philippe des Pallières
 © 2001 Jeux Descartes
 Illustrations : François Bruel
 Directeur de Collection : Henri Balczesak
 Maquette : Guillaume Rohmer/Studio NEXUS

Un jeu Eurogames édité par
JEUX DESCARTES
 1, rue du Colonel Pierre Avia
 75503 PARIS cedex 15.
<http://www.descartes.editeur.com>

