

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# La chasse aux Fauves

## Règle du Jeu

Ce jeu vous fait revivre une grande chasse dans l'Afrique « La Mystérieuse ». Cette chasse se déroule en Afrique Occidentale, dans la savane et la lisière de la forêt ; là, vous aurez de grandes chances de rencontrer tous les seigneurs de la brousse, lions panthères, éléphants, bufles, etc...  
Mais maintenant, place au jeu et bonne chance !

### But et composition du jeu

Ce jeu comprend 4 chasseurs chaussés de bottes de différentes couleurs et 8 fauves : 2 lions, 2 panthères, 2 éléphants, 2 bufles, ainsi qu'un paquet de cartes retourné sur le jeu et deux dés.

*Le but du fauve* est de se réfugier à l'extrémité de la ligne rouge située après le point n° 1, vers les deux antilopes.

*Le but du chasseur* est de tuer le plus grand nombre possible de fauves.

### Distribution des sujets

Ce jeu peut se jouer de 2 à 12 joueurs. Chacun d'entre eux prend un ou plusieurs des 12 sujets.

Les 4 chasseurs forment une équipe de même que les 8 fauves.

### Marche des chasseurs

Les chasseurs prennent le départ les premiers depuis le village situé à droite du jeu, alors que les animaux partent du coin gauche du jeu. Après chaque chasseur, deux animaux prennent le départ.

Les joueurs avancent d'autant de cases qu'ils font de points et doivent obligatoirement sortir de la réserve de chasse limitée par une palissade de bois.

Le chasseur peut emprunter les lignes jaunes et bleues, mais sur *les lignes bleues* qui sont des routes carrossables, il circule en jeep et multiplie ses points par deux.

*Les lignes rouges sont exclusivement réservées aux animaux.* Ce sont des pistes impénétrables.

Le chasseur ne doit pas revenir sur ses pas. Il peut rester un tour, mais un seul, sans jouer. Pour tuer un animal, il doit se trouver à 3 cases de celui-ci, derrière ou en face de sa victime. D'autre part, le chasseur peut passer dans la réserve de chasse, mais n'a pas le droit de tuer un animal.

Quant un joueur, chasseur ou fauve, arrive sur un disque blanc imagé d'une tête d'homme ou d'animal, il tire la première carte et après s'être placé au numéro indiqué sur cette dernière la remet sous le paquet.

### Marche des animaux

Les animaux avancent de la même façon que les chasseurs. Ils sont invulnérables sur les lignes rouges, mais ils ne peuvent pas circuler sur les lignes bleues. Ils peuvent revenir sur leurs pas, mais n'ont pas le droit de rester un tour sans jouer.

Le fauve ne multiplie jamais ses points par deux.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un fauve en jeu, il n'a pas le droit de revenir ses pas.

Pour chaque fauve abattu les chasseurs marquent 2 points. Pour chaque fauve sauvé, les animaux marquent 2 points.

Vous pouvez jouer plusieurs parties de suite et l'équipe qui comptera le plus grand nombre de points, sera déclarée vainqueur.

N.-B. Le mot animal doit être considéré comme synonyme de fauve.