

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

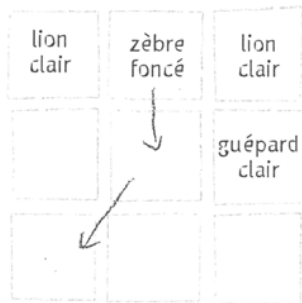


LA LOI DE LA SAVANE®

LES FAUVES SONT LÂCHÉS!

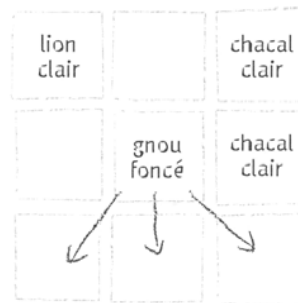
REGLE DU JEU DEUX JOUEURS, À PARTIR DE 7 ANS

Exemple 3



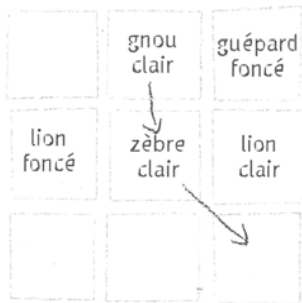
Une seule fuite possible pour le zèbre.

Exemple 4



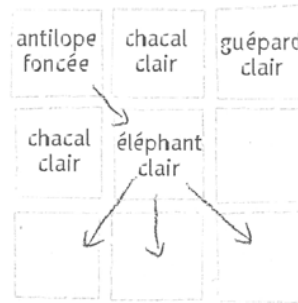
3 possibilités pour que le gnou s'enfuit.

Exemple 5



Une seule solution: le gnou doit s'enfuir en passant sur une case où se trouve un autre herbivore (zèbre).

Exemple 6



3 fuites possibles: l'antilope s'enfuit en passant sur une case où se trouve un autre herbivore (éléphant).

Le vainqueur

Si un joueur amène un de ses herbivores au-delà de la ligne du camp adverse alors il le place en dehors du plateau, de son côté, position debout (contrairement aux animaux éliminés qui sont couchés sur le flanc).

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus d'herbivores sur le plateau. Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le plus de points.

Lions et guépards sont à l'affût d'une proie facile. Les chacals par groupe de deux ou trois rôdent dans les parages... Zèbres, antilopes et gnous n'ont qu'un choix, la fuite ! L'éléphant, le rhinocéros et la girafe ont l'air tranquille mais méfiance, les lions ne sont pas loin...

A vos marques, prêts, partez, et que le plus affamé gagne!

Contenu de la boîte:

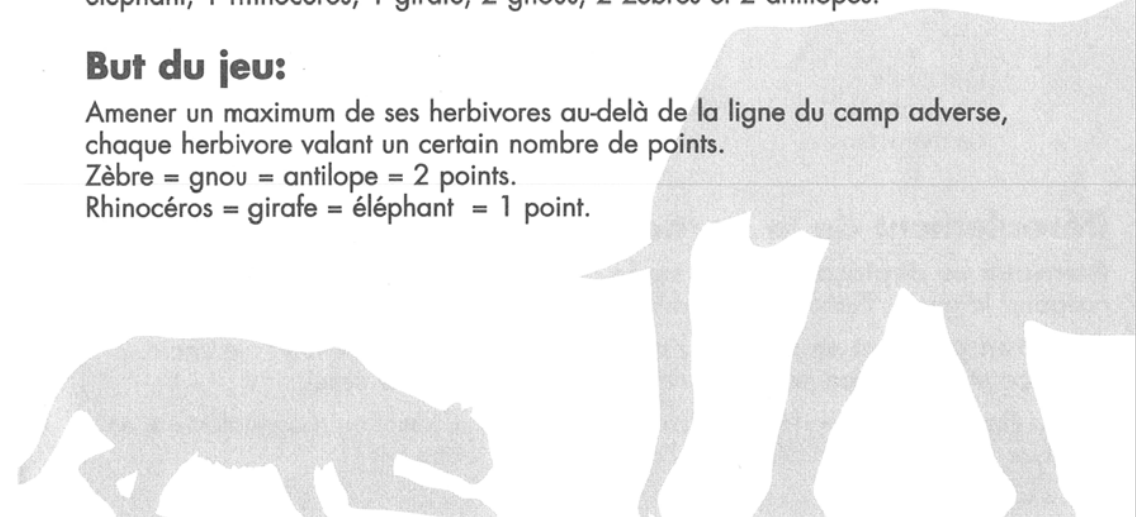
- 1- Un plateau de jeu (représentant la savane) constitué de 40 cases.
- 2- Trente animaux, deux équipes : 15 animaux clairs, 15 animaux foncés. Chacune des deux équipes est constituée de 2 lions, 1 guépard, 3 chacals, 1 éléphant, 1 rhinocéros, 1 girafe, 2 gnous, 2 zèbres et 2 antilopes.

But du jeu:

Amener un maximum de ses herbivores au-delà de la ligne du camp adverse, chaque herbivore valant un certain nombre de points.

Zèbre = gnou = antilope = 2 points.

Rhinocéros = girafe = éléphant = 1 point.



Préparation de la partie:

Chacun des deux joueurs place sur les trois premières lignes situées de son côté ses 15 animaux suivant le schéma ci-dessous.

équipe claire			équipe foncée				
lion	rhino	chacal			chacal	éléphant	lion
antilope	gnou	zèbre			zèbre	gnou	antilope
guépard	girafe	chacal			chacal	girafe	guépard
antilope	gnou	zèbre			zèbre	gnou	antilope
lion	éléphant	chacal			chacal	rhino	lion

Qui mange qui ?

Un carnivore ne mange pas un herbivore de son équipe.
Les carnivores ne s'attaquent pas entre eux.

Une antilope
Un zèbre
Un gnou

peut être mangé(e) par

un lion
un guépard
deux chacals

Une girafe
Un éléphant
Un rhinocéros

peut être mangé(e) par

deux lions

Déroulement de la partie:

Animaux se déplaçant d'une seule case (à chaque tour) : le lion, le chacal, le guépard, la girafe, l'éléphant et le rhinocéros.

Animaux pouvant se déplacer de deux cases (à chaque tour) : le zèbre, l'antilope et le gnou (on peut aussi ne les déplacer que d'une case).

Tout déplacement peut se faire horizontalement, verticalement ou diagonalement, en avant ou en arrière, cela dépend si l'on attaque ou si l'on fuit !

Chacun des deux joueurs, à tour de rôle, effectue **deux déplacements**.
Un déplacement est un déplacement d'une case.

1^e possibilité : le joueur déplace deux de ses animaux d'une seule case chacun, deux animaux identiques ou non. Exemples : deux lions, un lion et une girafe, un guépard et un gnou,...

2^e possibilité : le joueur déplace un seul animal de deux cases (zèbre, antilope ou gnou).

On ne peut déplacer un animal que sur une case vide, sauf si l'on attaque.

Le zèbre, le gnou ou l'antilope, pour se déplacer de deux cases, peuvent pour le premier déplacement, passer sur une case vide ou sur une case où se trouve un herbivore et seulement un herbivore, de n'importe quelle équipe.

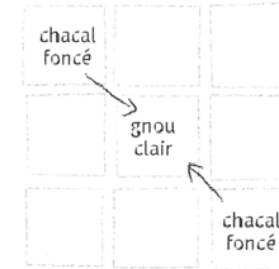
Exemples:

L'attaque

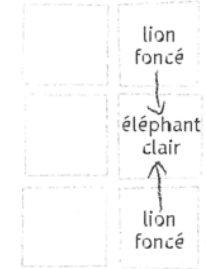
Exemple 1



Exemple 2



Exemple 3



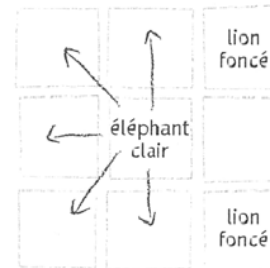
Les flèches correspondent aux déplacements du joueur. Dans l'ex.1, le zèbre et l'antilope foncés sont mangés. Dans l'ex.2 le gnou clair est mangé, et dans l'ex.3 l'éléphant clair est mangé.

Quand un animal est mangé, on le retire du jeu et le joueur qui l'a attaqué le place à côté de lui, couché sur le flanc.

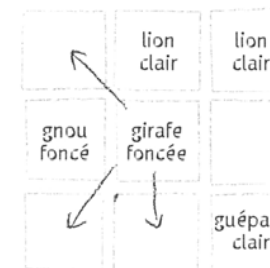
Remarque: après des attaques comme dans l'ex.2 et 3, il restera 2 animaux sur la même case (2 chacals ou 2 lions). Chacun de ces animaux, s'ils n'attaquent pas, doivent être séparés et déplacés sur des cases différentes.

La fuite

Exemple 1



Exemple 2



Exemple 1 :
5 possibilités pour que l'éléphant échappe aux 2 lions.

Exemple 2 :
3 possibilités pour que la girafe échappe aux 2 lions.