

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 ★★★ modulable 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



SAFARÛ

Un jeu d'attrape cartes de Doris Matthäus et Frank Nestel
Nombre de joueurs : 2-4 joueurs, âgés de 10 ans et plus.
Durée : 10 minutes.
Traduction : Frédéric Bizet

MATÉRIEL

60 cartes de 5 couleurs différentes, chaque couleur comprenant 12 cartes numérotées de 0 à 9, avec 2 autres cartes portant les chiffres 1 et 7. Chaque carte possède aussi 0, 1 ou 2 triangles dessus qui indiquent la valeur de la carte.
24 marqueurs en bois de 4 couleurs différentes.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur essaie d'attraper autant de cartes que possible et de les combiner avec d'autres cartes. Si un joueur ne peut pas attraper quelque chose, il doit "libérer" une de ses propres cartes dans la nature, autrement dit sur la table. Naturellement, il y a quelques animaux (cartes) que personne ne veut attraper.

PRÉPARATION

Les cartes sont mélangées et on en distribue 4 à chaque joueur. De plus, 4 cartes sont placées face visible au milieu de la table. Le reste des cartes est placé en pile à côté des 4 cartes sur la table. A 4 joueurs, les joueurs doivent jouer en association avec le joueur vis-à-vis d'eux. A 2 ou 3, les joueurs jouent individuellement.

LA CHASSE

On désigne un joueur pour commencer, chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte sur la table. Il peut utiliser cette carte pour attraper une autre carte ou il peut la laisser sur la table.

ATTRAPER

Il y a trois méthodes pour attraper une carte :

- Si les nombres sur deux ou plus des quatre cartes sauvages s'ajoutent jusqu'au nombre de la carte du joueur, alors il peut prendre les cartes ainsi attrapées et les placer face cachée devant lui. Si le nombre sur la carte jouée peut être atteint de plus d'une façon, alors le joueur peut décider quelle combinaison de cartes il attrape, mais peut seulement attraper une seule combinaison. La carte du joueur reste sur la table, elle est «relâchée» dans la nature.
- Si le nombre sur la carte de joueur peut être ajouté à une ou plusieurs des cartes sur la table afin de faire un total de 17, alors le joueur peut attraper les cartes sur la table et les placer face cachée devant lui. La carte qu'il a jouée reste sur la table.
- Si le joueur joue une carte avec le même nombre qu'une ou plusieurs des cartes sur la table, il attrape une des cartes sur la table et sa propre carte.

Un joueur peut employer une, deux ou les trois méthodes pour attraper des cartes à son tour mais peut seulement utiliser une méthode par tour.

LIBÉRER DES CARTES

Un joueur qui ne peut pas attraper une carte, ou qui ne le veut pas, doit à la place relâcher une de ses cartes dans la nature. Une carte ne peut pas être libérée si elle permettrait à une autre carte d'être attrapée, c-à-d que vous pouvez seulement libérer

des cartes qui ne peuvent attraper des cartes de la table par aucune des trois méthodes décrites ci-dessus. Si une carte attrapait des cartes de plus d'une manière, le joueur n'a pas besoin d'employer toutes les méthodes possibles, mais doit en employer au moins une si c'est possible. Si un joueur pouvait faire une capture, et que ses adversaires ne la signalent pas immédiatement, alors il n'y a pas de pénalité. Un joueur doit libérer une carte si le joueur précédent a attrapé toutes les cartes sur la table.

S'il y a des cartes 0 sur la table, et qu'un joueur choisit d'attraper des cartes par une des deux premières méthodes, alors il doit prendre au moins une des cartes 0.

NOUVEAUX TOURS

Après 4 tours, les joueurs n'ont plus de cartes dans leur main. Le prochain joueur doit maintenant distribuer 4 cartes de plus à chaque joueur, et 4 cartes face visible sur la table (s'il n'y a plus de cartes disponibles). Alors le joueur à sa gauche commence le nouveau tour. De cette façon, chaque joueur a la chance de jouer en premier.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Quand toutes les cartes en main ont été jouées et qu'il n'y en a plus à distribuer, le jeu est terminé. Les cartes restant sur la table ne sont pas marquées. Les points sont marqués comme suit :

Le joueur avec le plus de licornes (bleu) : +24 points.

Le joueur avec le plus de hérissons (jaune) : -12 points.

Chaque bébé Animal (cartes 0) : -5 points.

Chaque triangle sur les cartes attrapées : +1 point (cartes 0 y compris).

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de licornes ou de cartes hérissons, alors les points sont partagés également entre eux. Les joueurs peuvent faire plusieurs parties pour arriver à un nombre précédemment convenu, par exemple 100 points.

Le premier joueur qui atteint ce total a gagné. Ou si plusieurs y arrivent, c'est le joueur avec le plus de points qui gagne.

SAFARÛ RENVERSÉ

Une variante possible du jeu est d'essayer de libérer autant d'animaux que possible. Les joueurs essaient de marquer aussi peu de points que possible. Les mêmes règles s'appliquent comme dans le jeu principal, avec une exception. Si une carte peut attraper des cartes de la table en utilisant plus d'une méthode, le joueur à la gauche de celui qui a joué la carte décide quelle méthode doit être employée. A 4 joueurs on peut encore jouer en équipe, chaque joueur faisant équipe avec le joueur en vis-à-vis. On compte les points comme ceci :

Le joueur ou l'équipe avec le plus grand total de cartes : +24

Le joueur ou l'équipe avec le plus de hérissons (jaune) : +18 points

Chaque triangle sur les cartes attrapées : +1 point.

Les joueurs peuvent jouer un nombre précédemment convenu de tours. Le joueur ou l'équipe avec le plus bas score gagne.