

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

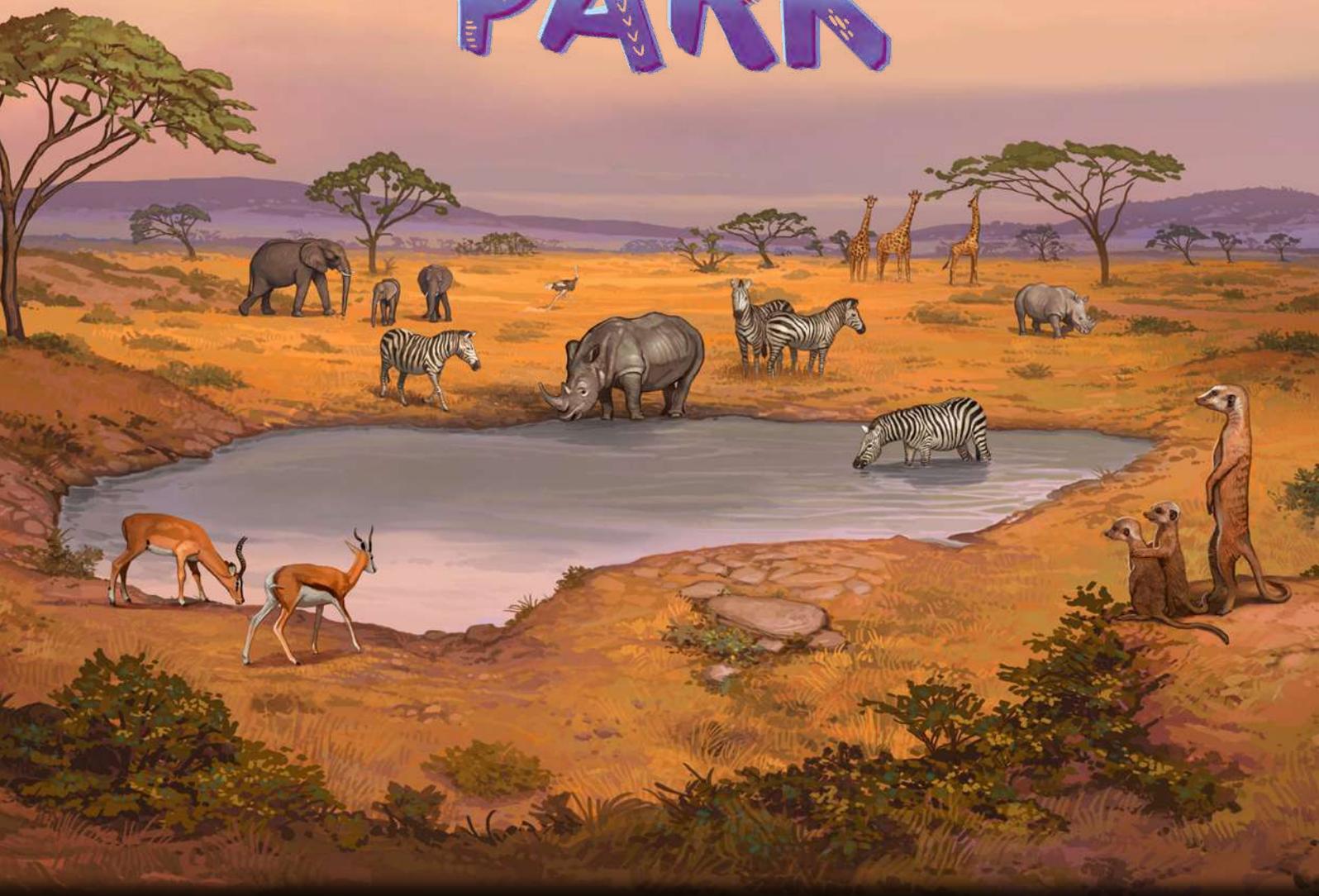
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

SAVANNAH PARK



1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Règles du jeu



Aperçu et but du jeu

Un paradis d'une splendeur incomparable se cache au cœur de l'Afrique. Ces étendues sauvages abritent les plus grands animaux terrestres du continent et offrent des paysages à couper le souffle. Vous et vos adversaires incarnez des guides, chacun disposant de son propre parc, et devez le rendre plus attrayant que ceux des autres. Aidez vos animaux à se rassembler en troupes en les déplaçant d'un endroit à l'autre, donnez-leur accès à de précieux points d'eau pour qu'ils puissent s'abreuver, et préservez vos arbres et vos espaces de verdure. Mais attention aux feux de brousse qui pourraient faire fuir vos petits protégés ! La partie se termine avec un décompte final lorsque tous les animaux ont été déplacés. Le guide qui parvient à marquer le plus de points l'emporte.



Matériel

4 boîtes à assembler



4 parcs

1 par joueur



168 jetons

recto



verso



33 jetons Animal, 6 jetons Arbre et 3 jetons Feu de brousse par joueur

1 plateau de score

recto



verso

pour la Mise en place alternative (p.7)



4 suricates

1 de chaque couleur



4 guides

1 de chaque couleur



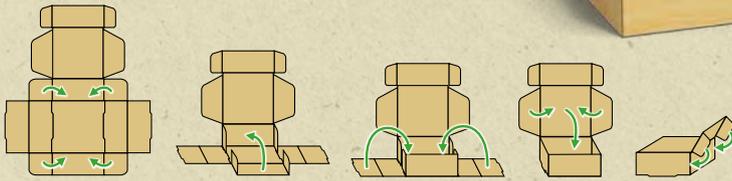
4 lions

pour une variante



Mise en place

1 Choisissez une couleur et prenez la **boîte** correspondante. Cette boîte vous sert d'espace de rangement pour vos pions et jetons.



2 Prenez le **parc** avec la tanière de suricate à votre couleur et placez-le devant vous.



3 Prenez **tous les jetons** au verso de votre couleur.

Placez vos **3 jetons Feu de brousse**  et vos **6 jetons Arbre** 

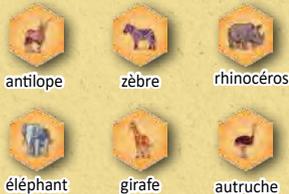
dans votre boîte. Ils ne servent que pour la variante.

Placez vos **33 jetons Animal** à portée de main.

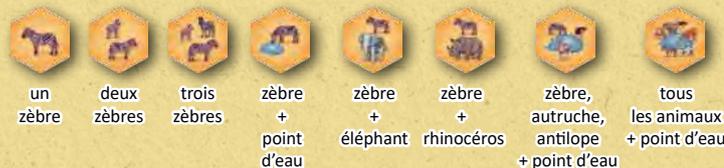


Note :

Il y a 6 espèces d'animaux.



Les jetons de chaque espèce forment les combinaisons suivantes (ici, le zèbre) :



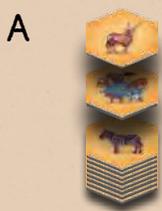
Chacun des 33 jetons Animal est unique et chaque combinaison n'apparaît qu'une seule fois. Chaque joueur reçoit les mêmes combinaisons.

Préparez maintenant simultanément vos parcs en plaçant les jetons Animal dessus.

A Mélangez vos 33 jetons Animal et empilez-les au hasard, **face visible**.

B Prenez le premier animal de la pile et placez-le **face visible** sur la case Savane (jaune) en haut à gauche de votre parc. Puis, en partant du coin supérieur gauche et en avançant vers le coin inférieur droit, remplissez **toutes les cases Savane** avec vos jetons, à raison d'un par case. Laissez les cases Feu de brousse, Rocher, Arbre et Herbe **vides** pour l'instant.

C Placez les 2 jetons Animal restants **face visible** sur 2 cases Herbe de votre choix.



4 Placez le **plateau de score** au centre de la table.



5 Chaque joueur place le **guide** de sa couleur dans la petite hutte à côté de la case 0 de la piste de score.



6 Chaque joueur place le suricate de sa couleur dans son terrier, en haut à droite de son parc.



7 Placez un **lion** à côté du plateau de score.

8 Rangez les boîtes, parcs, jetons, guides, suricates et lions non utilisés dans la boîte.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours. Au début de chaque tour, le premier joueur choisit le jeton Animal que chacun devra déplacer dans son parc. Le dernier joueur à avoir nourri un animal est le premier joueur du premier tour. Ensuite, à chaque nouveau tour, c'est le joueur situé à gauche du premier joueur précédent qui devient le nouveau premier joueur.

- Chaque tour se divise en **2 étapes** :
- 1. Le premier joueur choisit le jeton que chacun devra déplacer**
 - 2. Chacun déplace le jeton choisi dans son parc**



Étape 1

En tant que premier joueur, choisissez un jeton Animal **côté recto** (côté jaune) de votre parc. Retirez-le de votre plateau, montrez-le aux autres joueurs, puis placez votre suricate dans la case que vous avez libérée.

Chaque autre joueur **doit** retirer le même jeton de son plateau et placer son suricate dans la case ainsi libérée.

Étape 2

À présent, chaque joueur déplace simultanément ce jeton au sein de son parc en respectant les règles suivantes :

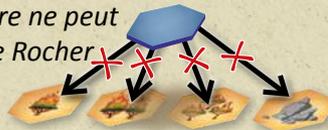
1. Retournez votre jeton Animal et posez-le côté verso (à votre couleur) sur une autre case de votre choix.



2. La nouvelle case doit être

- une case Savane libre, ou
- une case Arbre libre, ou
- une case Herbe libre.

Note: chaque case Savane, Herbe ou Arbre ne peut accueillir qu'un seul jeton Animal. La case Rocher et les cases Feu de brousse ne peuvent accueillir aucun jeton.



Ensuite, remettez votre suricate dans sa tanière (les suricates permettent simplement de vous rappeler que vous n'avez pas le droit de replacer le jeton Animal dans la case où vous l'avez pris).



Exemple :

Lin joue la première. Elle choisit le jeton rhinocéros + point d'eau. Elle retire ce jeton de son plateau et place son suricate dans la case ainsi libérée. Les autres joueurs, **Malik** et **Ambre**, font de même.

Ensuite, chacun d'entre eux retourne ce jeton sur sa face colorée et le place sur une nouvelle case libre de leur choix. Enfin, tous les suricates retournent à leur terrier. **Malik** devient premier joueur du tour suivant.



Fin de la partie

La partie se termine lorsque **tous** les animaux ont été **retournés** et déplacés. Passez au **décompte final**. Placez le lion sur la première catégorie (petit feu de brousse) au centre du plateau de score et faites le compte des points de cette catégorie pour chaque joueur. Une fois que ce décompte est fait, déplacez le lion sur la catégorie suivante (feu de brousse moyen) et faites le compte des points de cette catégorie pour chaque joueur. Poursuivez ainsi jusqu'à avoir fait le décompte des 11 catégories.



👉 Catégories :

Les trois premières catégories sont celles de feux de brousse. Pour chaque feu, vérifiez les six cases adjacentes et retirez les jetons qui doivent l'être.

1. Petit feu de brousse



Retirez tous les jetons Animal adjacents qui représentent **un seul** animal (même avec un point d'eau).

2. Feu de brousse moyen



Retirez tous les jetons Animal adjacents qui représentent exactement **deux** animaux, qu'ils soient de la même espèce ou non.

3. Grand feu de brousse



Retirez tous les jetons Animal adjacents qui représentent exactement **trois** animaux, qu'ils soient de la même espèce ou non (même avec un point d'eau).



4. Herbe

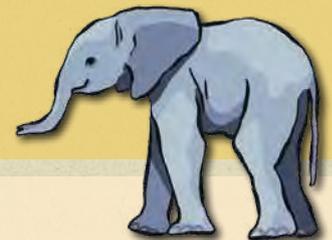


Marquez 1 point pour chaque case Herbe libre. Pour tenir compte de votre score, déplacez votre guide sur la piste de score.

5. Arbres



Marquez 3 points pour chaque case Arbre libre (même si c'est un feu de brousse qui l'a libérée !).



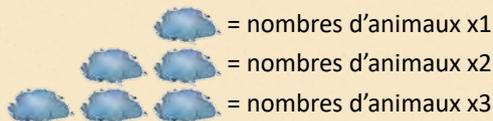
6. à 11. Espèces animales



Pour chaque espèce, vous marquez le **troupeau qui vous rapporte le plus**.

Un **troupeau** est constitué d'animaux d'une **même espèce** qui occupent un ensemble de cases contiguës. Il peut y avoir d'autres animaux dans les mêmes cases : une case est prise en compte si elle abrite au moins un animal de l'espèce voulue. Plus le troupeau est important, mieux c'est. Toutefois, un troupeau **doit** avoir accès à au moins un point d'eau pour être pris en compte.

Pour chaque troupeau, multipliez le nombre d'animaux par le nombre de points d'eau qui font partie de ce troupeau. Un troupeau sans eau ne rapporte rien.



Ce troupeau d'éléphants rassemble 10 éléphants et 3 points d'eau, soit 30 points.

Important: chaque joueur peut marquer un seul troupeau par espèce. Si vous avez plusieurs troupeaux séparés d'une même espèce, calculez celui qui est le plus rentable et marquez uniquement ses points.

Une fois que toutes les catégories ont été évaluées, le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cases Herbe libres dans son parc remporte l'égalité.

Note: si votre score dépasse 100, placez votre suricate sur l'une des cases "100 PV" du milieu du plateau. Il y a une case par couleur.

Exemple de décompte final

Lin marque ses points comme suit :

- Petit feu de brousse :** l'autruche isolée est retirée du plateau avec le point d'eau qu'elle occupait.
- Feu de brousse moyen :** le jeton qui représente 2 éléphants est retiré du plateau.
- Grand feu de brousse :** Lin n'a rien à retirer ici.
- Herbe :** 5 cases Herbe sont libres, chacune rapportant 1 point. Lin fait avancer son guide de 5 cases sur la piste.
- Arbres :** 2 cases Arbre sont libres, chacune rapportant 3 points. Lin fait avancer son guide de 6 cases sur la piste.



- Girafes :** Lin a créé un troupeau de 10 girafes qui ont accès à 3 points d'eau, ce qui vaut 30 points (10 x 3). La girafe solitaire, en haut à gauche de son plateau, ne rapporte rien.



- Éléphants :** la perte du jeton des 2 éléphants coupe en deux le troupeau de Lin. Le plus grand troupeau n'a plus d'accès à l'eau et ne vaut rien. Le plus petit vaut tout de même 4 points (2 éléphants x 2 points d'eau).



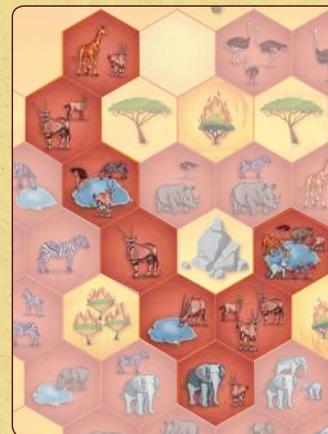
- Rhinocéros :** le troupeau d'en haut ne rapporte que 3 points, contre 7 pour celui d'en bas (7 rhinocéros x 1 point d'eau). Lin choisit donc de marquer les points de ce dernier.



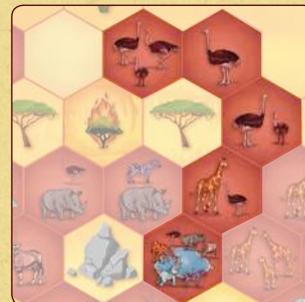
- Zèbres :** Lin marque 16 points (8 zèbres x 2 points d'eau).



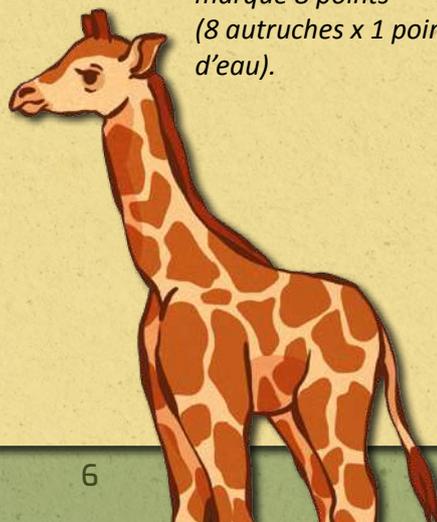
- Antilopes :** toutes les antilopes du plateau de Lin sont dans le même troupeau ! Elle marque le maximum des points : 11 antilopes x 3 points d'eau.



- Autruches :** Lin marque 8 points (8 autruches x 1 point d'eau).



Le score final de Lin est de 109 points.



Mode Solo

Le mode solo (mise en place, déroulement, fin du jeu) se déroule exactement comme le jeu de base. Puisque vous êtes seul, à chaque tour, c'est vous qui choisissez un jeton Animal à déplacer.

QUEL EST VOTRE SCORE ?

- | | |
|--|--|
| <80 Suricate : aïe ! la savane ne vous réussit pas. | 140+ Rhino : vous connaissez la savane ! |
| 80+ Autruche : réessayez ! | 160+ Éléphant : nul ne conteste votre force ! |
| 100+ Antilope : vous ferez mieux la prochaine fois. | 180+ Girafe : vous atteignez des sommets ! |
| 120+ Zèbre : félicitations ! | 200+ Lion : le roi des animaux ! |



Mise en place alternative

Utilisez le verso de votre plateau. En plus des éléments de jeu habituels, chaque joueur va utiliser ses 6 jetons Arbre et ses 3 jetons Feu de brousse.



Avant de placer vos jetons Animal sur le plateau, placez vos jetons Arbre et vos jetons Feu de brousse sur des cases Savane libres. Ainsi, vous définissez un plateau personnalisé pour votre partie. Assurez-vous que chaque joueur place ses jetons de la même façon que les autres : tous les plateaux doivent être identiques. Le dos du plateau de score vous fournit quelques

suggestions, mais vous pouvez aussi laisser libre cours à votre imagination. Le déroulement du jeu et le décompte final obéissent aux mêmes règles.



Jouer avec des enfants

Si vous jouez avec des enfants, utilisez les règles classiques, mais ignorez les premières catégories de décompte (les feux de brousse, les arbres et l'herbe).

Mise en place

Utilisez le verso de votre plateau. Comme dans le jeu de base, mélangez vos 33 jetons Animal pour former une pile et placez-les face visible sur chaque case Savane de votre plateau. Toutefois, comme indiqué ci-contre, laissez 7 cases Savane libres au centre du plateau. Laissez aussi libres les cases Herbe.



Déroulement de la partie

Jouez selon les règles classiques, avec l'exception suivante : vous pouvez uniquement placer vos jetons Animal sur les cases Savane, et jamais sur les cases Herbe.

Fin de la partie

Dès que tous les jetons Animal ont été retournés et déplacés, la partie se termine : passez au décompte final. Placez directement le lion sur la catégorie des girafes afin que chaque joueur, en commençant par le plus jeune, compte le nombre de girafes de son plus grand troupeau de cette espèce. Faites de même pour les éléphants, etc. jusqu'à ce que toutes les espèces aient été comptées. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

- **Rappel** : les points d'eau et les cases Herbe ne rapportent rien dans ce mode de jeu.



Variante : Un lion dans le parc !

Mise en place

En plus des éléments du jeu de base, chaque joueur reçoit une figurine de lion. Faites la mise en place comme d'habitude, puis ajoutez un lion sur une case Arbre ou une case Herbe de votre plateau.

Déroulement de la partie

Jouez selon les règles classiques. Lorsque vous déplacez un jeton Animal sur la case occupée par le lion, retirez d'abord le lion et marquez un point par animal représenté sur le jeton Animal que vous déplacez. Tenez le compte de vos points en déplaçant votre guide sur la piste. Ensuite, déplacez le lion sur une autre case de votre choix, qui peut être :

-  une case Savane libre, ou
-  une case Arbre libre, ou
-  une case Herbe libre.

Fin de la partie

Identique au jeu de base.

Exemple :

Le lion d'Ambre est sur une case Savane. Elle veut placer un jeton avec 3 animaux + un point d'eau à cet endroit.



Elle retire donc le lion du plateau pour placer son jeton Animal dans la case qu'il occupait.



Ambre marque 3 points puis choisit de placer le lion sur une case Arbre.



**Vous pouvez
combiner
plusieurs
variantes si vous
le souhaitez.**