

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



Sifaka



Règles du jeu

2 à 4 joueurs - 30 min. - 8+

Matériel :

- 52 cartes (4 cartes Refuge, 48 cartes Terrain)
- 30 jetons Mangue :
 - 15 vertes (10 x 1point, 5 x 2points)
 - 9 jaunes (6 x 2 points, 3 x 3 points)
 - 6 rouges (4 x 3 points, 2 x 4 points)
- 4 pions Sifaka (rouge, bleu, jaune, vert)

Les Sifakas sont d'adorables lémuriens vivant sur l'île de Madagascar. Ils raffolent de délicieuses mangues. Aidez votre Sifaka à en manger le plus possible !

But du jeu :

Collecter un maximum de mangues pour obtenir le plus de points à la fin de la partie.

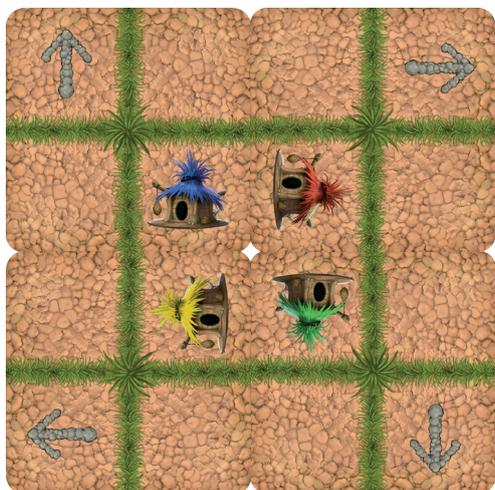
Mise en place :

Avant la première partie, insérez les 4 pions Sifaka dans les socles prévus à cet effet.



Placez les 4 cartes Refuge vers l'intérieur comme illustré sur l'image ci-dessous.

Chaque joueur place ensuite son pion Sifaka sur le refuge de sa couleur et l'oriente dans la direction de son choix.



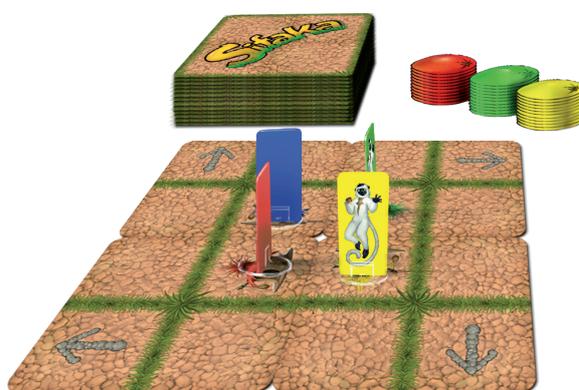
Pour une partie à 2 joueurs, placez les 2 pions en oblique l'un par rapport à l'autre sur leur refuge respectif.

Le joueur qui a mangé le plus récemment une mangue commence la partie, ce sera ensuite au tour du joueur placé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

Mélangez les 48 cartes Terrain et placez-les en une pile face cachée sur la table pour constituer la pioche.

Triez les 30 jetons Mangue par couleur. Mélangez chaque pile de couleur et placez-les à côté de la pioche face mangue vers le haut. Le verso de ces cartes ne pourra pas être consulté durant la partie.

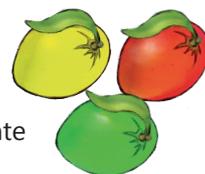
Chaque joueur pioche une carte et la conserve en main à l'abri des regards.



Carte Terrain :

Une carte Terrain est composée de 4 cases. Plusieurs symboles peuvent apparaître sur ces cases :

◇ **Mangue** : lorsqu'une carte Terrain est posée en jeu et qu'une mangue apparaît, placez aussitôt un jeton Mangue de la couleur correspondante sur cette case.



◇ **Palmier** : le nombre de palmiers correspond au nombre de cases de déplacement qu'un Sifaka peut parcourir lors de son tour.



◇ **Flèche** : les flèches permettent de changer de direction lors d'un déplacement.



Déroulement d'un Tour :

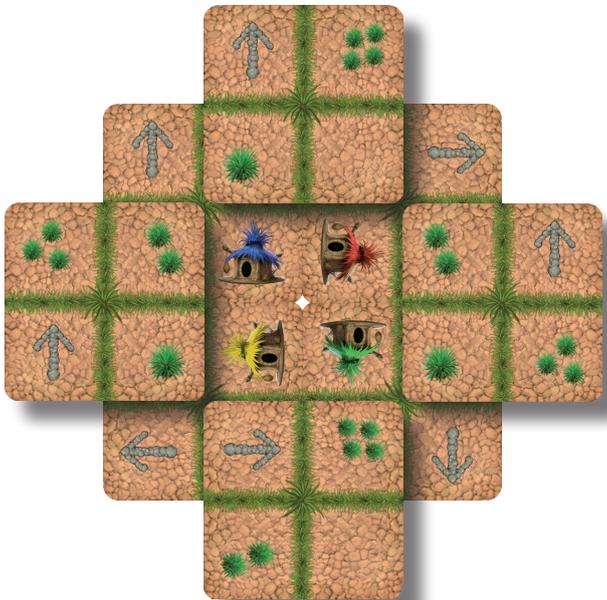
A son tour, un joueur effectue les actions suivantes :

1. Poser la carte Terrain

Le joueur place la carte piochée selon les règles suivantes :

- ◇ La carte doit recouvrir au moins une des 4 cases d'une carte déjà posée en jeu. Elle peut donc recouvrir entièrement une autre carte ou plusieurs cases de plusieurs cartes différentes.
- ◇ Une carte ne peut être placée sur une case occupée par un jeton Mangue ou un pion Sifaka.
- ◇ Placez ensuite les jetons Mangue si nécessaire.

Les quatre premières cartes piochées doivent être placées comme indiqué sur l'image ci-dessous. Le joueur peut choisir l'orientation de la carte, mais l'emplacement doit respecter l'illustration.



2. Déplacer son pion Sifaka

Le joueur déplace son pion Sifaka selon les règles suivantes :

- ◇ Un Sifaka ne peut être déplacé que dans le sens de son orientation. Sa direction est indiquée par la face avant du pion.



- ◇ La somme des palmiers des cases recouvertes correspond aux points de mouvement du tour. La totalité de ces points de mouvement doit être utilisée. Le joueur déplace donc son pion dans la direction dans laquelle il est orienté d'un nombre égal aux points de mouvement obtenus ce tour, tout en restant dans les limites du jeu. S'il n'y a plus de cases dans la direction indiquée, le déplacement ne peut pas être effectué.
- ◇ Si une flèche est recouverte, le joueur doit orienter son pion Sifaka durant ce tour dans la direction indiquée par la flèche. Ceci peut être fait avant, pendant ou après le déplacement. Si le joueur recouvre plusieurs flèches, il peut les utiliser toutes mais il lui est aussi possible de n'en utiliser qu'une seule.
- ◇ Si les cases recouvertes ne comportent ni palmier ni flèche, il ne se passe rien durant ce tour.

3. Récupérer un jeton Mangue

Lorsqu'un Sifaka s'arrête sur une case sur laquelle se trouve un jeton Mangue, le joueur le prend et le garde pour le décompte de fin de partie. La valeur de ce jeton ne doit pas être divulguée aux adversaires avant la fin de la partie.

4. Piocher une carte Terrain

Lorsque le tour est terminé, le joueur pioche à nouveau une carte Terrain et la conserve dans sa main jusqu'à son prochain tour.

Fin de partie :

La partie prend fin lorsque la dernière carte de la pioche est posée en jeu.

Le joueur dont c'est le tour effectue alors ce dernier tour avant de terminer la partie.

Décompte :

Chaque joueur retourne ses jetons Mangue collectés durant la partie et additionne les points obtenus.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, celui qui a collecté le plus de jetons Mangue gagne la partie.

S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a récolté le plus de jetons Mangue rouge, ensuite jaune et pour terminer verte qui remporte la partie.

Auteurs : Jean-Claude Pellin & Christian Kruchten
Illustrateur : Guillaume Ducos

Édité par **Azao Games**

Des questions sur les règles de jeu ?

visitez notre site www.azaogames.com

Remerciement des auteurs :

Nous remercions nos familles pour leur soutien lors de la conception de ce jeu. Merci aux testeurs du jeu : Alain, Carole, Christiane, Dennis, Emma, Jerry, Juliane, Steve, Marc et Michael. Merci au club de jeux Spillfabrik (www.spillfabrik.lu).