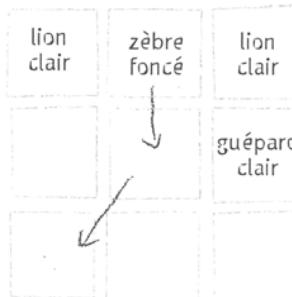


LA LOI DE LA SAVANE®

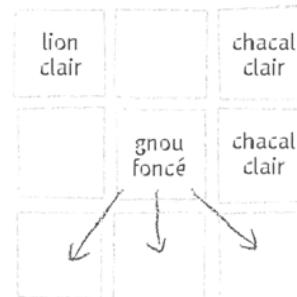
LES FAUVES SONT LÂCHÉS!

Exemple 3



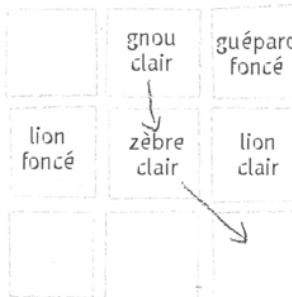
Une seule fuite possible pour le zèbre.

Exemple 4



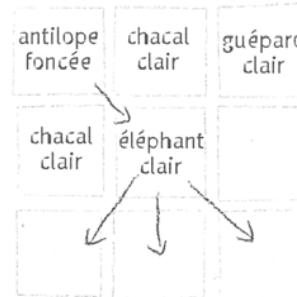
3 possibilités pour que le gnou s'enfuit.

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.

REGLE DU JEU DEUX JOUEURS, À PARTIR DE 7 ANS

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.

