

Savannah

Café

Un jeu de
Sylvie Barc,
Frédéric Bloch
et Philippe des Pallières

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans

Dans la savane, il fait chaud, les animaux ont soif et la course est âprement disputée jusqu'au bar... Chaque joueur déplace trois animaux, le premier qui fait parvenir l'un d'eux au bar gagne la partie.

Matériel

- un plateau de jeu
- 27 cartes
- 12 pions : 4 gazelles, 4 lions et 4 hippopotames
- une règle de jeu

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions gazelle, lion et hippopotame correspondants. Ces pions sont placés sur les cases comportant leur masque, dans le bas du plateau de jeu.
- Les cartes sont battues, chaque joueur en prend trois. Il les étale devant lui, face "masque" visible, après en avoir pris connaissance. Le reste des cartes forme le talon, il est placé près du plateau de jeu, face "masque" visible.
- Le plus jeune joueur commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement des animaux

- La face masque d'une carte indique l'animal concerné par cette carte.
- Les animaux peuvent se déplacer du nombre de cases précisé sur la face "course" des cartes. Il existe deux types de cartes par animal.

• Cartes gazelle

- 0 : la gazelle reste sur place.
- 1 → 9 : la gazelle prend un sprint d'un maximum de 9 cases (au choix du joueur).

• Cartes lion

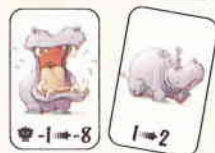
- 1 : le lion doit avancer d'une case.
- 1 → 4 : le lion doit avancer de 4 cases maximum (au choix du joueur).

Attention ! Si le lion arrive en fin de déplacement sur une case où se trouve une gazelle adverse, il peut la croquer. Elle est immédiatement reposée sur sa case départ et devra recommencer la course.

Un lion ne croque jamais une gazelle en reculant.

• Cartes hippopotame

- 1 → 2 : l'hippopotame doit avancer d'une ou 2 cases (au choix du joueur).
- ♣ -1 → -8 : l'hippopotame ne bouge pas, mais son joueur peut faire reculer un lion adverse de son choix (il n'a pas besoin de se trouver sur la même case) de 8 cases maximum.





Déroulement du jeu

- À son tour, chaque joueur a deux possibilités :
 - soit il prend la première carte du talon, la regarde et la place devant lui face "masque" visible avec les trois déjà en sa possession. Puis il choisit l'une de ses quatre cartes et déplace l'animal concerné selon les indications portées sur la face "course".
 - soit il prend la première carte du talon, *ne la regarde pas*, la place devant un adversaire face "masque" visible et prend l'une des cartes de cet adversaire. Il la regarde, la place avec les trois déjà en sa possession, choisit parmi ses quatre cartes et déplace l'animal concerné selon les indications portées sur la face "course".



- Chaque joueur doit donc disposer en permanence de trois cartes, face "masque" visible, étalées devant lui.

- Quand le talon est épuisé, les cartes sont battues pour former un nouveau talon.
Variante Memory : les cartes ne sont pas battues, la défausse est simplement retournée pour former le nouveau talon.



Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un animal arrive au bar. Le joueur qui l'a dirigé gagne la partie.

Conseils tactiques

Non, ce ne sont pas forcément les gazelles qui gagnent la course. Le jeu recèle bien des subtilités que vous découvrirez en jouant. Après les premières parties, les courses seront bien plus serrées.



Voici quelques remarques et conseils qui devraient vous mettre sur la voie :

Repérez et comptez bien les cartes qui sont jouées. Il n'y a toujours qu'un nombre limité de chacune d'elles qui font avancer chaque animal. Essayez de garder les cartes qui sont susceptibles d'aider les autres ou de vous gêner.



Quelques exemples de tactiques :

• Pour contrer une gazelle trop véloce

N'oubliez pas qu'il n'y a que 3 cartes qui font avancer les gazelles. Si vous en avez, gardez-les. Vos adversaires vont penser que vous les gardez parce que ce sont des cartes de gazelles qui broutent. Si, en outre, vous pensez à mélanger les cartes qui sont devant vous, ils auront plus de mal à vous les prendre. Si vous en avez la possibilité, faites avancer un lion de 4 cases dès le premier tour. Cela mettra à sa portée toute gazelle qui avancerait de 9 cases à partir de sa case de départ.



• Pour contrer l'avance d'un lion

Il vous faut vous procurer des cartes hippopotame hurlant, soit en les tirant de la pioche, soit en les prenant dans le jeu de vos adversaires. Gardez-les pour frapper au bon moment. Évidemment, faites avancer votre propre lion.



• Pour contrer un hippopotame qui avance

Rien ne peut arrêter un hippopotame, donc, essayez de faire avancer le vôtre dès le premier tour pour qu'il reste dans la course. Monopolisez les cartes hippopotame.



Évidemment, c'est en mémorisant les cartes déjà jouées qu'on peut avoir une idée plus précise des cartes que les adversaires peuvent avoir devant eux. La variante "Memory" est, à cet égard, très intéressante parce qu'elle permet, aux plus attentifs des joueurs de prédire avec une relative exactitude l'ordre dans lequel les cartes apparaissent.



Un jeu de Sylvie Barc, Frédéric Bloch et Philippe des Pallières
© 2001 Jeux Descartes
Illustrations : François Bruel
Directeur de Collection : Henri Balczesak
Maquette : Guillaume Rohmer/Studio NEXUS

Un jeu Eurogames édité par
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS cedex 15.
<http://www.descartes.editeur.com>



Savannah Café™

A Game by
Sylvie Barc,
Frédéric Bloch
and Philippe des Pallières



For 2 to 4 players,
ages 7 and up



On the Savannah, it is really hot, the animals are thirsty and the race is on to be the first to the café... Each player moves three animals - be the first to get one animal to the café and win the game!

Components

- 1 Game Board
- 12 Animal Pawns: 4 Gazelles, 4 Lions and 4 Hippopotamuses
- 27 Movement Cards
- 1 Rule Book



Setting up

- Each player chooses a color and takes the three pawns (gazelle, lion, and hippo) in that color. These pawns are placed on the spaces marked with the corresponding animal mask on the board.
- The cards are shuffled, and three are dealt to each player. The players look at their cards, and place the cards face down (mask side up) in front of themselves. The rest of the cards form the deck which is placed face down beside the board where all players can reach it.
- The youngest player begins the game. Players then take turns in clockwise order.



The cards

- The back of the cards have a mask. This mask indicates which type of animal is moved by the card.
- Each animal may be moved the number of spaces (from the minimum number to the maximum number) as shown on the front of the card.
- There are two types of cards for each animal.



• Gazelle Cards

- 0: The gazelle is grazing and remains in the current space.
- 1↔9: The gazelle sprints forward 1-9 spaces.



• Lion Cards

- 1: The lion moves forward 1 space.
- 1↔4: The lion moves forward 1-4 spaces.



If a lion ends its move on the same space as the gazelle of an opposing player, the gazelle is eaten. The eaten gazelle is immediately moved to the gazelle starting space and will restart the race as a new gazelle.

Note: A lion never eats a gazelle if the lion has been moved backwards by a roaring Hippopotamus (see below).



• Hippopotamus Cards

- 1↔2: The hippo moves forward 1-2 spaces.
- ♣ -1↔-8: The hippo does not move, but the player moves back an opponent's lion up to 8 spaces. The lion does not need to be on the same space as the roaring hippo.





Desarrollo del juego

. A su vez, cada jugador tiene dos posibilidades :

- sea escoge la primera carta del monte, la mira y la pone delante de él, cara "máscara" visible, con las tres que ya posee. Luego escoge una de sus cuatro cartas y desplaza el animal concernido según las indicaciones anotadas en la cara "carrera".

- sea coge la primera carta del monte, no la mira, la pone delante de un adversario cara "máscara" visible y coge una de las cartas de este mismo adversario. La mira, la pone con las tres que ya posee, elige entre sus cuatro cartas y desplaza el animal concernido según las indicaciones anotadas en la cara "carrera".

. Cada jugador siempre tiene que disponer de tres cartas, cara "máscara" visible, presentadas ante él.

. Cuando se acaba el monte, se mezclan las cartas para formar otro nuevo monte.

Variante Memory : no se mezclan las cartas, solo se le da la vuelta a la descartada para formar el nuevo monte.



Final de la partida

La partida se termina en cuanto un animal llega al bar. El jugador que lo dirigió gana la partida.

Consejos tácticos

No, no son las gacelas las que ganan evidentemente la carrera. El juego tiene muchas sutilidades que usted descubrirá al jugar. Después de las primeras partidas, las carreras serán mucho más reñidas.

He aquí algunas observaciones y algunos consejos que podrán ayudarle :

Localice y cuente bien las cartas que se juegan. Hay siempre solo un número limitado de cada una de ellas que hacen avanzar cada animal.

Intente conservar las cartas que podrían eventualmente ayudar a los otros o molestarle a usted.

Algunos ejemplos de tácticas diversas :

. Para llevar la contra a una gacela demasiado veloz :

No olvide que solo hay 3 cartas que hacen avanzar las gacelas. Si tiene alguna de ellas, guárdelas. Sus adversarios van a pensar que las guarda usted porque son cartas de gacela que pastan. Si, además, piensa en mezclar las cartas que están delante de usted, los otros tendrán mucha más dificultad en cogerselas. Si usted tiene la posibilidad, haga avanzar un león 4 casillas ya en el primer turno. Esto pondrá a su alcance cualquier gacela que avanzará 9 casillas desde su casilla de salida.

. Para llevar la contra al avance de un león :

Usted tiene que procurarse cartas hipopótamo vociferando, sea sacándolas del monte, sea cogiéndolas en el juego de sus adversarios. Guárdelas para dar el golpe en el momento oportuno. Evidentemente, haga avanzar su propio león.

. Para llevar la contra a un hipopótamo que avanza :

Nada puede parar un hipopótamo, entonces intente hacer avanzar el suyo a partir de la primera vuelta para que quede en la carrera. Monopoliche las cartas hipopótamo.

Evidentemente, es al retener en su mente las cartas ya jugadas que uno puede tener una idea más precisa de las cartas que los adversarios pueden tener delante de ellos. La variante "Memory" es, por eso, muy interesante ya que permite, a los jugadores más atentos, predecir con bastante exactitud el orden en el cual aparecen las cartas.

Un juego concebido por Sylvie Barc,
Frédéric Bloch, Philippe des Pallières,
y ilustrado por François Bruel
© 2001 Jeux Descartes

Director de colección : Henri Balczesak
Maqueta : Guillaume Rohmer / Studio NEXUS

Un juego Eurogames publicado por
JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS cedex 15 - France
<http://www.descartes.editeur.com>

