

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Savana – Dal Negro 2007

Wikinger Bande – Parker 2007

Un jeu de Alessandra Nove Veronesi et Leo Colovino
Traduction française par François Haffner

Bien que les thèmes soient bien différents – les animaux d’Afrique et les vikings – Savana et Wikinger Bande sont en fait le même jeu. Ceci est une règle abrégée, à partir des deux règles originales.

Contenu

- 4 cartes de rôle
- 100 cartes :
 - 33 cartes de valeur 4 antilopes ou Olaf
 - 26 cartes de valeur 5 girafes ou Helgi
 - 22 cartes de valeur 6 éléphants ou Thorvid
 - 19 cartes de valeur 7 lions ou Sigmund
- 1 carte aube (dans Savana)

Mise en place

On mélange les 4 cartes de rôle face cachée et chaque joueur en tire une. À 2 ou 3 joueurs, les cartes non tirées sont mises de côté face cachée. On mélange les 100 cartes et on en distribue 5 face cachée à chacun. Le reste des cartes constitue la pioche. On désigne un premier joueur.

But du jeu

Chacun essaye de faire gagner le plus de points à l’animal ou au viking qu’il a tiré. Les cartes ont des forces différentes mais les cartes les plus faibles sont aussi les plus fréquentes.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en manches successives. À l’issue de chaque manche on détermine quel animal ou quel viking l’emporte.

À tour de rôle, les joueurs doivent choisir l’une des deux actions suivantes :

- Soit poser deux cartes face visible, identiques ou non ; les cartes jouées sont placées en colonne de chaque

animal ou viking ; il y aura donc jusqu’à 4 colonnes de cartes visibles.

- Soit poser une seule carte face cachée sur une cinquième colonne.

Après quoi, le joueur pioche pour compléter sa main à 5 cartes.

Si la colonne des cartes cachées vient de recevoir sa troisième carte, la manche est finie et on procède à un décompte. On commence par retourner les trois cartes cachées et on les place sur leur colonne de cartes visibles. Puis on compte le score de chaque colonne en multipliant la valeur par le nombre de cartes. La plus forte colonne remporte la manche. En cas d’égalité, c’est la colonne avec le plus de cartes (donc les cartes de plus faible valeur) qui l’emporte. On regroupe toutes les cartes qui ont été jouées et on les place en un petit paquet de côté avec au sommet l’animal ou le viking qui a gagné la manche.

Puis on attaque la manche suivante en continuant par le joueur suivant.

Fin de la partie

Quand la dernière carte de la pioche a été prise, on continue à jouer sans tirer de nouvelles cartes. Si les joueurs finissent de poser leurs cartes avant que la troisième carte cachée ait été jouée, la manche inachevée ne compte pas et toutes ses cartes ont défaussées.

Décompte

Chacun dévoile son animal ou son viking et on compte les cartes gagnées par chacun en additionnant toutes cartes des manches remportées par chaque animal ou viking

La carte aube

Elle n’existe que dans Savana. On la mélange au début avec les cartes animaux. Les rôles sont cachés car c’est la nuit sur la savane. Quand un joueur joue la carte aube, elle remplace n’importe quel animal. Puisqu’il fait maintenant jour, les animaux se dévoilent : chacun retourne sa carte rôle.