

SAVANA



Wiek: od 8 do 99 lat



Liczba graczy: od 2-4



Zawartość: 48 kart (12 kart „słoń”, 12 kart „lew”, 12 kart „hiena” i 12 kart „zebra”)



Cel gry: Mieć jak najwięcej punktów na koniec gry.



Przygotowanie gry: Przetasować i rozdać wszystkie karty między graczy.

Przebieg gry: Najmłodszy gracz zaczyna, wybiera jedną ze swoich kart i kładzie ją na środek stołu.

Następnie, każdy z reszty graczy, po kolei w kierunku wskazówek zegara kładzie jedną ze swoich kart .

Karty te muszą być z tej samej rodziny (słonia, lwa, hieny lub zebry), co karta położona przez pierwszego gracza lub kartą „zebra”

Jeśli gracz nie ma ani karty żądanej rodziny ani karty „zebra” może grać dowolną kartą którą wybierze.

Gdy wszyscy gracze wyłożą kartę, gracz mający wyłożoną najmocniejszą kartę (z rodziny żądanej lub kartę „zebra”) wygrywa rundę.

N.B.1 Jeśli jest remis między kartą żądanej rodziny a kartą „zebra”, wtedy rundę wygrywa karta rodziny żądanej.

N.B.2 Jeśli grająca karta nie jest ani kartą rodziny żądanej ani kartą „zebra” to nie wygrywa rundy, niezależnie od jej mocy.

Zwycięzca rundy zbiera karty i kładzie je zakryte przed sobą.
Następnie, rozpoczyna nową rundę kładąc nową kartę na stole.

Karty „zebra” są neutralne, ale niektóre z nich mają specjalnie moce:



Na koniec rundy, wszyscy gracze wybierają jedną ze swoich kart i dają ją sąsiadowi po swojej lewej stronie.



Na koniec rundy, wszyscy gracze wybierają jedną ze swoich kart i dają ją sąsiadowi po swojej prawej stronie.

Zakończenie gry:

Gdy nikt już nie ma karty w dłoni, każdy liczy swoje punkty za pomocą gwiazdek umieszczonych na ich wygranych kartach.

+ jeden punkt za każdą zieloną gwiazdkę

- jeden punkt za każdą czerwoną gwiazdkę

Zwycięzcą jest gracz mający najwięcej punktów.

Wariant gry dla dwóch graczy:

W dwójkę, każdy gracz otrzymuje 6 kart.

Następnie, każdy gracz kładzie na przeciw siebie 9 przykrytych kart, pokrytych 9 kartami odkrytymi.

W swojej turze, gracz może zagrać kartą ze swojej ręki lub jedną z 9 odkrytych kart położonych na przeciw niego. Gdy tylko użyje jednej z nich, bierze jedną odwróconą kartę w swoją dłoń.

Karty specjalne „zebra”: Gracze wybierają kartę ze swoich dłoni lub kartę wymienioną i dają ją swojemu przeciwnikowi, który bierze ją do rąk.

Gra stworzona przez Yann Dupont

DJECO