

Règle de la Grande Bataille des Animaux

Distribuer toutes les cartes aux joueurs qui les posent en paquet devant eux, face cachée, sans les regarder.

Principes du jeu :

Les joueurs posent la carte du dessus de leur paquet sur la table, face visible.

1. Si les animaux n'ont aucun territoire en commun, ils ne se rencontrent pas et les joueurs concernés reprennent leur carte.
2. Si les animaux ont un territoire en commun, ils se rencontrent et on applique les règles du **Tableau des Rencontres**.

Loi des Rencontres :

- ▶ Si les animaux ne s'agressent pas, les cartes sont éliminées de la partie et *sortent*.
- ▶ Si l'un est le plus fort, il empêche toute bataille et *prend* toutes les cartes.
- ▶ S'ils sont de même force, une *bataille* s'engage entre eux. Les cartes prises ou reprises en cours de partie se replacent sous le paquet.

Les Batailles :

Poser une 2^e carte (face cachée) sur la 1^e ; puis, une 3^e carte (face visible) et appliquer les **Principes du jeu**.

Si cette 3^e carte est éliminée ou reprise, les joueurs *la remplacent* jusqu'à la victoire de l'un d'eux.

A 2, 3 ou 4 joueurs, le vainqueur remporte toutes les cartes.

A savoir :

- ▶ Plusieurs batailles peuvent s'enchaîner.
- ▶ Tout joueur non engagé dans une bataille reprend sa carte.
- ▶ A 2, 3 ou 4 joueurs, le vainqueur emporte toutes les cartes.
- ▶ A 4 joueurs, 2 batailles peuvent s'engager simultanément. Puis, les 2 vainqueurs font une bataille.
- ▶ Tout joueur qui n'a pas assez de cartes pour finir une bataille quitte la partie et ses cartes reviennent à son adversaire.

Le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes.

Règle du Rami - Safari

But du jeu :

Réussir le meilleur Safari en disposant toutes ses cartes sur la table en suites ou en carrés.

Distribuer 10 cartes à chaque joueur qui les prend en mains. Le reste des cartes forme la pioche, face cachée, et les cartes reposées forment la défausse, face visible.

A chaque tour, les joueurs prennent une carte sur la pioche ou sur la défausse et en reposent une sur la défausse.

4 possibilités :

- **Suites** de 3 cartes avec des animaux dont les régimes alimentaires s'additionnent. Exemple : Lion (*carnivore*), Serpente (*carnivore + insectivore*), Babouin (*carnivore + insectivore + végétarien*).
- **Suites** de 3 cartes minimum basées sur la puissance : 1 ★, 2 ★, 3 ★, 1 👑, 2 👑, 3 👑, 3 👑.
- **Carrés** de 4 animaux ayant la même puissance, 1 territoire et 1 régime alimentaire en commun.
- **Carrés** de 4 animaux prédateurs du Scorpion.
 - ▶ Pour poser une suite, il faut avoir au moins 3 cartes qui se suivent.
 - ▶ Pour poser un carré, il faut avoir les 4 cartes. On ne peut pas compléter un carré.
 - ▶ Pour compléter son jeu ou le jeu des autres, il faut avoir posé des cartes et le faire à son tour.
 - ▶ **Crocodile** et **Scorpion** sont des **Jokers** : ils remplacent toutes les cartes et peuvent être pris par le joueur capable de les remplacer dans la suite ou le carré.

Le joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné la partie. Les autres doivent compter les cartes qui leur restent : 1 point par carte et 5 points par Joker. A la fin du jeu, les joueurs additionnent leurs points.

Le gagnant est celui qui a le plus petit score.

Règle du Casse-tête de Noé

But du jeu :

Rassembler tous les animaux pacifiquement dans l'Arche. Placer les animaux les uns à côté des autres en 6 colonnes de 10 sans qu'aucun ne soit en danger ou ne se batte avec ses voisins. Poser les cartes, face visible et les déplacer jusqu'à la réussite.

Deux niveaux de jeu :

1. Prise en compte des lignes **ou** des colonnes.
2. Prise en compte des lignes **et** des colonnes. C'est le Tableau des Rencontres qui indique les règles de voisinage.

Les animaux qui n'ont pas de territoire en commun ne se menacent ni ne se battent.

Deux exceptions :

1. L'association du **Scorpion** et d'un de ses prédateurs les rend tous les deux inoffensifs pour leurs voisins.
2. Le terrible **Crocodile** a droit à une proie dont la carte sera placée à sa droite ou juste au dessous (jeu en colonnes).

Règle du Maître de la Savane

But du jeu : Découvrir l'identité d'un animal caché.

Un joueur, le **Maître de la savane** tire une carte au hasard sans la montrer aux autres, les **Pisteurs** qui, pour découvrir le nom de l'animal, doivent lui poser **6 questions** dont les réponses figurent sur la carte. Le Maître répond par **oui** ou par **non**.

Puis les Pisteurs proposent ensemble **un seul nom** :

- ▶ S'ils ont perdu, le Maître garde la carte et continue.
- ▶ S'ils ont trouvé, la carte sort du jeu et le joueur suivant devient le **Maître de la Savane**.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes à la fin du jeu.