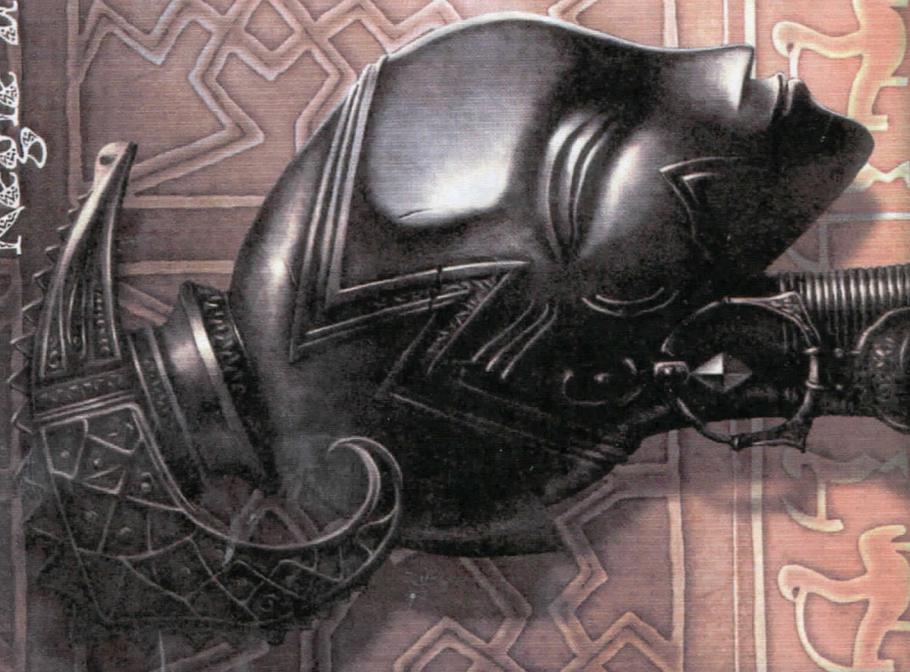


Michael Schacht

# SERENGETI

## Règle du jeu



- Trois cartes de même couleur valent 6 points (1+2+3)
- Quatre cartes d'une même couleur valent 10 points (1+2+3+4)
- Les cinq cartes d'une même couleur valent 15 points (1+2+3+4+5)
- En outre, le joueur ayant le plus de jetons de Hongo en sa possession marque un bonus de 2 points (en cas d'égalité, les ex-aequos marquent 2 points).
- Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-aequos dont les cartes d'œuvres d'art totalisent la plus forte valeur l'emporte.

### Variante

**ÉCHANGES**  
Cette variante ajoute une phase supplémentaire au début de chaque tour. Avant que les cartes mises en vente ne soient révélées, chaque joueur, en commençant par le premier joueur du tour et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut échanger l'une de ses cartes contre une carte d'un autre joueur, qui ne peut pas refuser. En contrepartie, les joueurs qui ont initié de tels échanges – mais pas ceux qui les ont subis – ne peuvent pas participer à l'enchère pour ce tour.

Si tous les joueurs ont initié un échange, aucun d'eux ne peut participer à l'enchère, et le premier joueur obtient gratuitement les cartes qui auraient dû être mises en vente.

**Reliquat :**  
• Lorsque le pot est partagé entre plusieurs joueurs, la division peut ne pas tomber juste. Dans ce cas, le reste est laissé au centre de la table et sera ajouté au pot distribué à l'issue de l'enchère suivante.  
**Nouveau 1er joueur :**  
Le joueur qui a remporté une enchère devient le premier joueur du tour suivant.

### ENCHÈRES HORS JEU

Un joueur qui manque d'argent peut, même en dehors de son tour, vendre aux enchères une et une seule de ses cartes.  
Au début d'un tour, avant que les cartes à vendre ne soient retournées, le joueur annonce quelle œuvre d'art il vend. Puisque c'est lui qui la met en vente, c'est lui qui reçoit la totalité du prix.

*Les joueurs souballant une partie plus agressive peuvent ignorer cette règle.*

### 1er du jeu

- La partie se termine après le quinzième tour, lorsque toutes les cartes ont été mises aux enchères.
- Chaque joueur marque des points en fonction des cartes en sa possession. Plus un joueur a de cartes d'une même couleur (donc d'une même tribu), plus cela lui rapporte de points.
- Une carte d'une couleur vaut 1 point
- Deux cartes de même couleur valent 3 points (1+2)

# SERENGETI

Un jeu de Michael Schacht.  
Illustré par Francis Drom.  
Traduction française de Bruno Fouberté.  
Adaptation de CROC.

Asmodee Éditions

91, rue Tchernou  
BP 408  
78534 BUC cedex  
www.asmodee.com

ASMÔDÉE  
ÉDITIONS

**C'EST LA SAISON SÈCHE ET TOUS LES ARTISANS SONT VENUS VENDRE LEURS MARCHANDISES AU GRAND MARCHÉ DE MOMBASA. AYANT ÉCHAPPÉ AUX RAIDS DES TERRIBLES GUERRIERS MASAÏ, LES WA-KAMBA, LES NANDI ET LES GALLAS ARRIVENT, LE DOS CHARGÉ DE LEURS PLUS BELLES ŒUVRES D'ART. KHALID ET SES PUISSANTS ASKARIS S'ASSURERONT QUE LES TRANSACTIONS S'EFFECTUERONT LE PLUS HONNÊTEMENT DU MONDE. LES COMMERCANTS VENUS DE ZANZIBAR SONT PRÊTS À DÉPENSER LEUR HONGO POUR ACQUÉRIR LES PLUS BELLES COLLECTIONS D'ŒUVRES D'ART. LE MARCHÉ PEUT COMMENCER.**

### Matériel

Le jeu comprend 30 cartes représentant des œuvres d'art africaines, cinq de chacune des six couleurs (chaque couleur représente les œuvres d'une tribu particulière), ainsi que 72 jetons représentant le Hongo (les matières premières utilisées pour le troc). Chaque carte porte une valeur, entre 0 et 9, et le jeu comprend 3 cartes de chaque valeur. Ces cartes vont être vendues aux enchères entre les joueurs, par lots de 1, 2 ou 3 cartes.

### Bret du jeu

Les joueurs doivent acheter le maximum d'œuvre d'art, tout en essayant de constituer le plus de collections possible.

### Mise en place

- Les cartes sont mélangées et placées en pile, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.
- Chaque joueur reçoit douze jetons représentant le Hongo qu'il pourra dépenser pendant la partie. Durant toute la partie, la richesse de chacun doit rester secrète.
- Les jetons restants sont écartés de la partie.
- Le premier joueur est tiré au sort.



### Déroulement du jeu

Le jeu se joue en 15 tours. Chaque tour se compose de trois phases successives. Les cartes destinées à être vendues sont tout d'abord révélées, elles sont ensuite mises aux enchères, puis le pot est partagé entre certains joueurs.

### 1<sup>RE</sup> PHASE : RÉVÉLER LES CARTES D'ŒUVRES D'ART

Au premier tour, on retourne la première carte de la pioche. Au second tour, on retourne les deux premières. Au troisième tour les trois premières. Au quatrième tour, on ne retourne de nouveau qu'une seule carte, et ainsi de suite : 1-2-3-1-2-3-1...

### 2<sup>E</sup> PHASE : ENCHÈRES

- Toutes les cartes révélées sont vendues ensemble, en un lot indivisible.
- Le premier joueur entame les enchères (il peut offrir 0), qui se déroulent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit ; soit surenchérir en offrant une somme supérieure ; soit passer et se retirer de l'enchère. Un joueur qui a passé ne peut plus prendre part à l'enchère. L'enchère se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé.
- Le meilleur enchérisseur place alors les cartes achetées, face visible, devant lui et paie le prix offert au pot, au centre de la table.

**Cas particulier :** si tous les joueurs passent, le premier joueur reçoit les cartes sans rien déboursier.

### Restrictions aux enchères :

- Un joueur ne peut pas enchérir d'une somme supérieure à ce qu'il possède. La pénalité en cas d'erreur constatée est la perte d'une carte, au choix du joueur, qui est retirée du jeu. L'enchère est ensuite recommencée et le joueur pénalisé ne peut plus y participer (les askaris engagés par Khalid n'aiment pas voir les marchands se parjurer).

- De plus, afin d'éviter que le courroux de Ngai, le dieu Masaï dont la tombe se trouve au sommet du Kilimanjaro ne vienne s'abattre sur lui et toute sa descendance, un joueur ne peut pas enchérir d'une somme dont l'unité correspond à une ou plusieurs des cartes déjà en sa possession. Ainsi, un joueur ayant des cartes 3, 4 et 6 ne peut pas annoncer 3, 4, 6, 13, 14 ou 16. En cas d'erreur constatée, le joueur doit payer un jeton au pot (une obole aux chamans qui devront jeter des sorts afin que Ngai ne puisse s'en prendre à lui) et soit se retirer de l'enchère, soit modifier immédiatement son offre.
- Ce sont les seules restrictions. Il n'y a aucune limite à la hauteur de l'ouverture ou aux relances.

### 3<sup>E</sup> PHASE : PARTAGE DU POT

- À l'issue de l'enchère, après que l'acheteur a payé le prix qu'il avait offert au pot, ce dernier est partagé entre les autres joueurs en fonction des cartes en leur possession et du chiffre des unités du montant payé par le joueur qui a emporté l'enchère. Ainsi, par exemple, si l'acheteur a payé 5 ou 15, le chiffre pris en compte sera 5.
- Si un seul joueur possède devant lui des cartes du chiffre correspondant, ou si un joueur est, de tous les joueurs, celui qui a le plus de cartes de ce chiffre, il reçoit la totalité du pot. Ainsi, si les cartes ont été achetées pour 15 jetons, et si un joueur a deux cartes 5 et un autre une seule, celui qui a deux cartes 5 reçoit les 15 jetons.
- Si deux ou trois joueurs sont à égalité, ayant chacun une carte du chiffre correspondant, ils se partagent le pot.
- Si aucun joueur n'a de carte du chiffre correspondant, le pot est partagé entre tous les joueurs, à l'exception de l'acheteur.