

L'explorateur dans la savane– Création LuAPE

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu circulaire + 6 palets verts à poignée
25 cartes en bois (16 oranges, 9 marrons) + 1 porte-cartes tournant
6 circuits individuels
6 pions en bois
6 objets + petite valise
1 règle de jeu

But du jeu :

Chaque joueur est un explorateur qui doit avancer dans la savane et arriver à la cabane (au bout de son circuit).

Le premier qui l'atteint est le gagnant.

Préparatifs :

Disposer le plateau circulaire au milieu de la table et un circuit individuel devant chaque joueur. Placer le pion choisi sur la première case de son circuit.

Disposer les 2 tas de cartes à l'envers (dessins non visibles) d'un côté du porte-cartes.

Les cartes de chaque tas doivent être mélangées.

Disposer les objets 3D autour de la valise, de façon à ce qu'ils soient visibles par tous les joueurs durant la partie.

Disposer, de façon aléatoire, les 6 palets verts sur les 6 emplacements du plateau puis les montrer aux joueurs en leur laissant le temps de les mémoriser.

Replacer les palets ; le plateau ne doit plus tourner dès lors.

Règle :

C'est le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour, prend la carte orange sur le dessus du tas et regarde le dessin qui y est représenté puis la replace à l'envers de l'autre côté du porte-cartes tournant.

➤ 1 ou 2 objets (?)

L'explorateur doit retrouver l'objet désigné pour pouvoir avancer dans la savane.

Il doit dire à haute voix ou indiquer clairement le (ou les) palet puis le retourner pour vérifier. Il montre alors le dessin sous le palet vert aux autres joueurs puis le remet à sa place.

- S'il s'est trompé : il ne peut pas avancer ! C'est au joueur suivant de jouer.

- Si c'est exact : il peut avancer. Il prend alors la carte marron située sur le dessus du tas. Si des traces de pas sont représentées, il avance d'une case. Si c'est une jeep, il avance de deux cases puis replace la carte de l'autre côté du porte-cartes. C'est alors le tour du joueur suivant.

➤ Eléphant ou singe

Les animaux s'amuse avec les affaires de l'explorateur. Le joueur doit échanger la place de 2 palets verts, en les faisant glisser ou en les soulevant. Mais attention : lors de cette manoeuvre, ni lui ni les autres joueurs ne doivent voir les dessins ! Une fois les palets déplacés, c'est au tour du joueur suivant.

➤ Pygmée

L'explorateur a de la chance !

Des habitants lui offrent l'hospitalité et lui indiquent son chemin. Il peut avancer sans avoir à désigner un objet. Il prend donc directement une carte marron et avance comme indiqué plus haut. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

➤ Serpent ou lion

L'explorateur n'a pas de chance !

Des bêtes féroces l'obligent à reculer :

- Serpent : Le joueur recule d'une case
- Lion : Le joueur recule de deux cases

Fin du jeu :

Quand tous les joueurs sont arrivés à la cabane (le nombre exact de points n'est pas obligatoire).

Variante :

1. Pour diminuer le niveau du jeu :

On peut diminuer le nombre d'objets à rechercher. Choisir les objets qui n'apparaîtront pas dans la partie et retirer les palets, les cartes et les objets 3D correspondants.

2. Pour que le jeu soit plus rapide :

Retirer les cartes lion et serpent du jeu.

3. Pour ceux qui ont des difficultés à mémoriser :

Retirer les cartes éléphant et singe.