



Un jeu de Charles Chevallier

Kenya

pour 2 à 5 joueurs
à partir de 7 ans

Le jour se lève sur le Kenya. Les animaux se déplacent vers les points d'eau et l'herbe fraîche des plaines. Tous redoutent cependant le rugissement du roi de la savane. C'est cette Afrique, belle et sauvage, que le soleil réchauffe.



MATÉRIEL

Le jeu est constitué de 55 cartes :

- **6 cartes brunes** (double zèbre, double gnou, double phacochère, double gazelle, double girafe, double babouin),
- **49 cartes vertes comprenant :**
 - 16 cartes Animal : 4 Suricate, 5 Lion, 3 Eléphant, 4 Rhinocéros,
 - 30 cartes Animal Joueur (2 animaux différents par carte, chacune des six espèces présente sur 10 cartes),
 - 3 cartes Point d'eau



MISE EN PLACE

Les cartes vertes et brunes sont mélangées séparément.

Chaque joueur reçoit une carte brune et trois cartes vertes qu'il garde en main sans les montrer.

Les cartes brunes restantes sont remises dans la boîte, sans être révélées, et ne serviront pas de toute la partie.

a) Une carte verte est placée face visible au centre de la table. Elle représente la savane qui s'étendra au cours de la partie.

b) Trois cartes vertes sont placées face visible sur le bord de la table et forment la pioche visible. Le reste des cartes vertes est placé face cachée à côté de la pioche visible et forme la pioche cachée.

Un premier joueur est désigné par la méthode de votre choix.

Définitions

- Une carte verte est dite posée face visible lorsque des animaux ou un point d'eau est apparent et dite posée face Baobab lorsqu'elle est retournée.
- Une carte est dite être à côté d'une autre lorsqu'elle touche cette dernière par l'un de ses quatre bords (jamais en diagonale).

But du jeu

L'objectif de chaque joueur est qu'à la fin de la partie son animal (représenté en double sur sa carte brune) soit le plus nombreux dans la savane.



TOUR DE JEU



Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

A son tour, le joueur effectue les trois actions suivantes :

1. Il pioche une carte de la pioche visible et l'ajoute à sa main. Si la pioche visible est vide, à l'approche de la fin de partie, il ne pioche pas de carte et continue son tour.
2. Il étend la Savane en posant une carte de sa main (verte ou brune) sur la table à côté de l'une des cartes constituant déjà la savane.

S'il pose une carte Animal il exécute immédiatement l'action :

- ➔ **Suricate** (c) : Le joueur actif prend une carte depuis la pioche visible ou depuis la pioche cachée et l'ajoute à sa main.
- ➔ **Lion** (d) : Les cartes Animal Joueur à côté de la carte Lion sont retournées face Baobab (derrière lequel les animaux effrayés se cachent !).
- ➔ **Eléphant** (e) : Les cartes Animal Joueur face Baobab à côté de la carte Eléphant sont retournées face visible (les animaux se sentent rassurés par la présence de l'éléphant et sortent de leur cachette !).
- ➔ **Rhinocéros** (f) : Une (et une seule) carte Animal Joueur à côté du Rhinocéros s'éloigne de lui d'un emplacement. La carte déplacée ne peut être qu'une carte animal joueur et elle ne peut recouvrir qu'une carte animal joueur ou un emplacement vide. L'emplacement initial devient alors vide (g) et pourra être comblé lors d'un prochain tour.

S'il pose une carte Animal joueur, le joueur doit la poser face cachée s'il la pose directement à côté d'un Lion déjà posé dans la Savane. Le joueur choisit le sens de la carte s'il la pose à la fois à côté d'un Lion et d'un Eléphant. Il doit la poser face visible dans les autres cas.

Pas d'action particulière s'il pose une carte Point d'eau (h) dont l'effet s'appliquera à la fin de la partie.

3. Il complète la pioche visible à 3 cartes tant que la pioche cachée n'est pas vide.



FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu prend fin immédiatement lorsque le joueur dont c'est le tour n'a plus de carte en main.

Chaque joueur compte alors le nombre de fois où son animal est visible dans la savane. Une carte Animal joueur peut donc rapporter 1 point à 2 joueurs différents alors qu'une carte brune visible rapporte 2 points à un seul joueur. Les points sont doublés pour les cartes à côté d'un point d'eau.

Le joueur totalisant le plus de points est le gagnant.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant posé sa carte brune en premier dans la savane.