

## Règles du jeu : les animaux de la savane

































### But du jeu :

Le but du jeu est d'amener un de ses herbivores (seulement un herbivore, pas un carnivore) sur une des cases de la dernière rangée du camp adverse, c'est-à-dire, traverser le plateau de jeu sans se faire dévorer par les carnivores adverses. Il est possible de jouer avec les pions fournis ou bien d'utiliser des figurines représentant les animaux. Le plateau de jeu est divisé en cases : 9 en longueur, 6 en largeur.

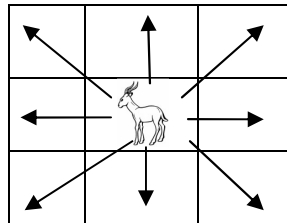
Chaque Joueur dispose de 15 pions : 4 pions carnivores (1 guépard, 1 panthère et 2 lions), ainsi que de 11 herbivores : 2 girafes, 3 zèbres, 3 antilopes, 3 gnous.

**Préparation de la partie :** Chaque joueur place ses animaux comme il le veut sur les trois dernières rangées de son côté en commençant par placer les pions sur la dernière rangée (la rangée du fond) puis la deuxième et enfin la première (voir schéma).

Schéma ci-dessous d'un exemple de placement possible :

Dernière rangée			Deuxième rangée			Première rangée			première rangée			deuxième rangée			dernière rangée		
																	
																	
																	
																	
																	
																	

**Déroulement de la partie :** A tour de rôle, chacun des deux joueurs peut bouger 2 animaux d'une seule case chacun dans toutes les directions (voir schéma) à condition que la case d'arrivée soit libre (pas d'autre animal déjà présent dessus). Exception : si un carnivore attaque un autre animal, il se place sur la même case que lui (voir plus loin).

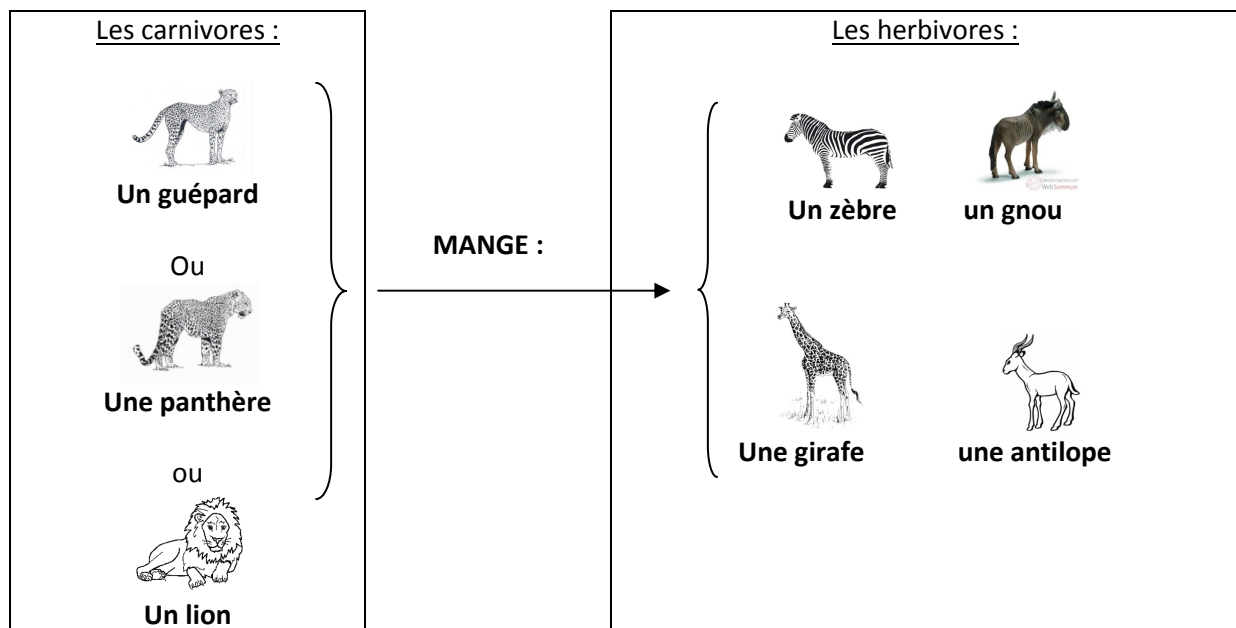


Ceci dit, un joueur n'est jamais obligé de déplacer ses animaux. A chaque tour, il peut donc en déplacer 2, ou bien un seul ou bien pas du tout.

**Les fauves sont lâchés :**

Seuls les carnivores peuvent attaquer les autres animaux. Les herbivores sont mangés automatiquement dès qu'ils sont attaqués par un carnivore et ils sont retirés du plateau de jeu. Pour cela, le carnivore doit simplement se déplacer sur la même case que l'herbivore. Il n'y a aucun jet de dé à faire dans ce cas.

**Qui mange qui ?** (Rappel visuel). Les carnivores mangent les herbivores.



**Les combats entre carnivores :**

Les carnivores peuvent se battre entre eux : un joueur peut décider d'attaquer un carnivore adverse avec un de ses carnivores pour tenter de l'éliminer. Dans ce cas, chaque joueur lance l'un après l'autre un dé 6 faces. Le joueur qui obtient le score le plus grand gagne le combat et le pion (ou la figurine) adverse est retiré(e) du plateau.

**Attention : Les lions étant les plus forts, ils ont droit à un bonus de +2 (on ajoute 2 au résultat de leurs dés).**

**Les panthères ont droit à un bonus de +1. Les guépards n'ont pas de bonus.**

**Exemple 1 : un carnivore attaque un herbivore pour le manger:**

Un guépard se trouve sur une case située à côté de celle d'un gnou. Le joueur décide d'attaquer le gnou pour le manger. Le joueur déplace son guépard sur la case du gnou. Les deux animaux se retrouvent donc sur la même case. Le gnou est mangé et on le retire du plateau. On ne lance pas de dé.

**Exemple 2 : un carnivore attaque un autre carnivore pour l'éliminer :**

Un lion se trouve sur une case située à côté de celle d'une panthère adverse. Le joueur décide de l'attaquer pour tenter de l'éliminer. Il déplace son lion sur la même case que celle de la panthère. Les deux animaux se retrouvent sur la même case. Comme il s'agit de 2 carnivores. Il y a alors un combat.

Chaque joueur lance un dé à 6 faces. Le joueur qui possède le lion doit ajouter 2 à son résultat de dé. Celui qui possède la panthère doit ajouter 1 à son résultat de dé.

Celui qui obtient le score le plus élevé gagne le combat et élimine son adversaire.

Exemple de résultat : le joueur représentant le lion obtient 3 sur son dé, auquel il ajoute 2 puisqu'il s'agit d'un lion, soit un score total de 5. Le joueur représentant la panthère obtient 2, auquel il ajoute 1 puisqu'il s'agit d'une panthère, soit un score de 3. Mais 3 est inférieur à 5 : la panthère est donc retirée du plateau de jeu.

**Le gagnant : La partie s'arrête quand un herbivore atteint une des cases située sur le côté opposé au plateau.**

Le but du jeu n'est donc pas de manger ou de battre tout le monde, mais plutôt de se frayer un passage vers le côté opposé du plateau sans être mangé, (un peu à la manière d'un rugbyman qui voudrait marquer un essai). Si tous les herbivores des deux camps sont mangés avant d'arriver à ce but, le vainqueur est celui qui a le plus de carnivores encore sur le plateau lorsqu'il n'y a plus d'herbivores. En cas d'égalité, il y a match nul.

**Ce jeu est avant tout destiné aux élèves de grande section, mais peut être utilisé par les moyens aussi.**

Les compétences mises en œuvre lors de la construction du jeu ainsi que celles liées à l'assimilation des règles et au jeu lui-même sont en accord avec les programmes scolaires.

Domaine : Découvrir le monde. Découvrir le vivant : Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction. Différenciation entre carnivores et herbivores. Connaissance des animaux et de certaines de leurs caractéristiques.

Domaine : Découvrir le monde. Approcher les quantités et les nombres : Comparer des quantités (plus que, moins que, autant que). Reconnaissance d'une quantité exprimée sous forme de constellation de dé et d'écriture chiffrée. Manipulation des petits nombres. Prémices de l'utilisation de l'addition pour des petites quantités.

Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer : Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, support, matériels).

Domaine : S'approprier le langage : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent.

Domaine : Devenir élève : Compréhension d'une règle de jeu. Respect des règles.

**Résumé des règles principales :**

A chaque tour, chaque joueur déplace 2 animaux.

Un carnivore mange automatiquement un herbivore dès qu'il finit son déplacement sur la case de cet herbivore.

Lors des combats entre carnivore, chaque joueur lance 1 dé à 6 faces.

Les lions ont droit à un bonus de +2 lors de leur jet de combat contre un autre carnivore. (Les panthères +1, les guépards 0).

La partie s'arrête quand un herbivore atteint une des cases située sur le côté opposé au plateau.

**Règle optionnelle pour les GS** : le guépard étant le plus rapide à la course, il peut se déplacer de 2 cases au lieu d'une seule à condition d'être sûr que la dernière case lui permettra de manger un herbivore. Sinon, il ne se déplace que d'une seule case comme les autres animaux. Il ne peut toutefois manger qu'un seul herbivore à chaque tour (autrement dit, il ne peut pas en manger 2 en passant sur deux cases sur lesquelles il y aurait à chaque fois un herbivore dans le même tour). Cette règle est liée au fait qu'un guépard peut utiliser sa grande vitesse pour attraper une proie. Cette règle n'est qu'optionnelle, ne l'utiliser que si les règles de base ont été assimilées et si vous souhaitez réellement l'essayer. . .

**Notes sur la conception du jeu et l'utilisation de figurines à la place des pions** : nous avons cette fois-ci fabriqué un jeu de plateau « de poche » plus facile à emporter. De ce fait, si on souhaite utiliser des figurines en plastique plutôt que des pions, il est nécessaire d'utiliser le plateau du jeu original, ou bien d'en fabriquer un plus grand.

Ci-dessous : planche de pions à découper et coller sur du carton. Ces pions sont compatibles avec le plateau « de poche » (voir dernière page).































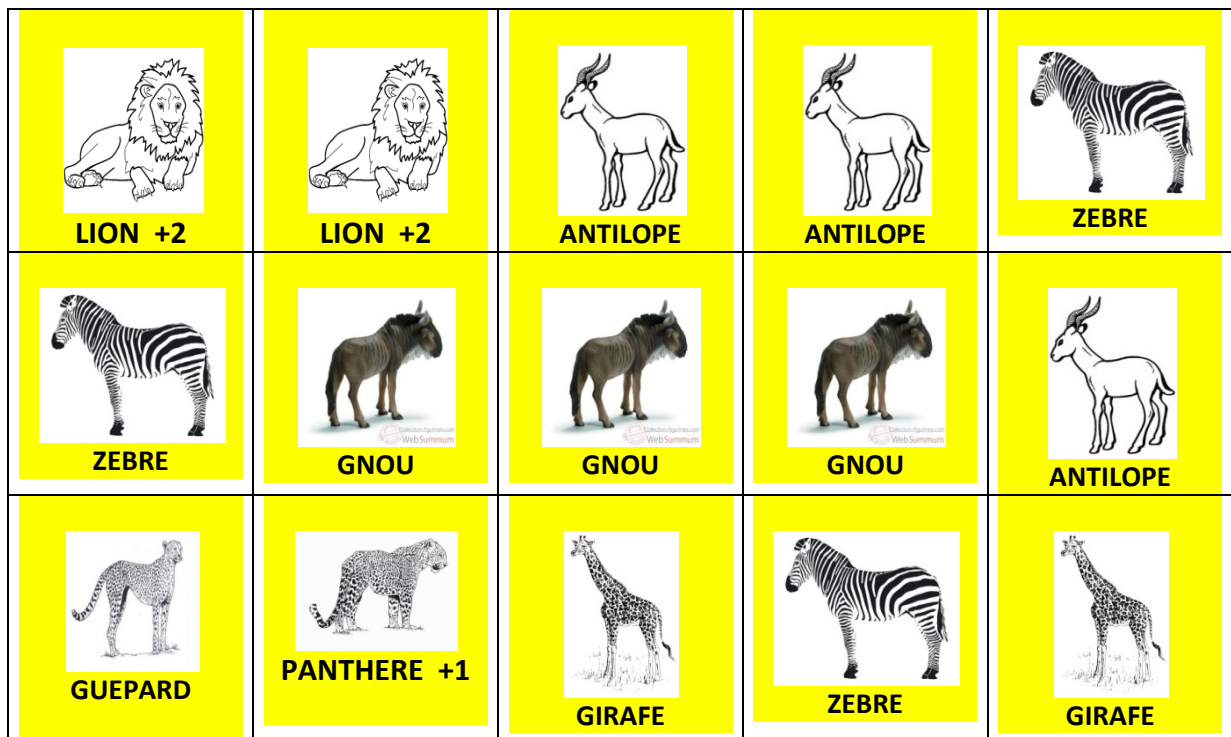
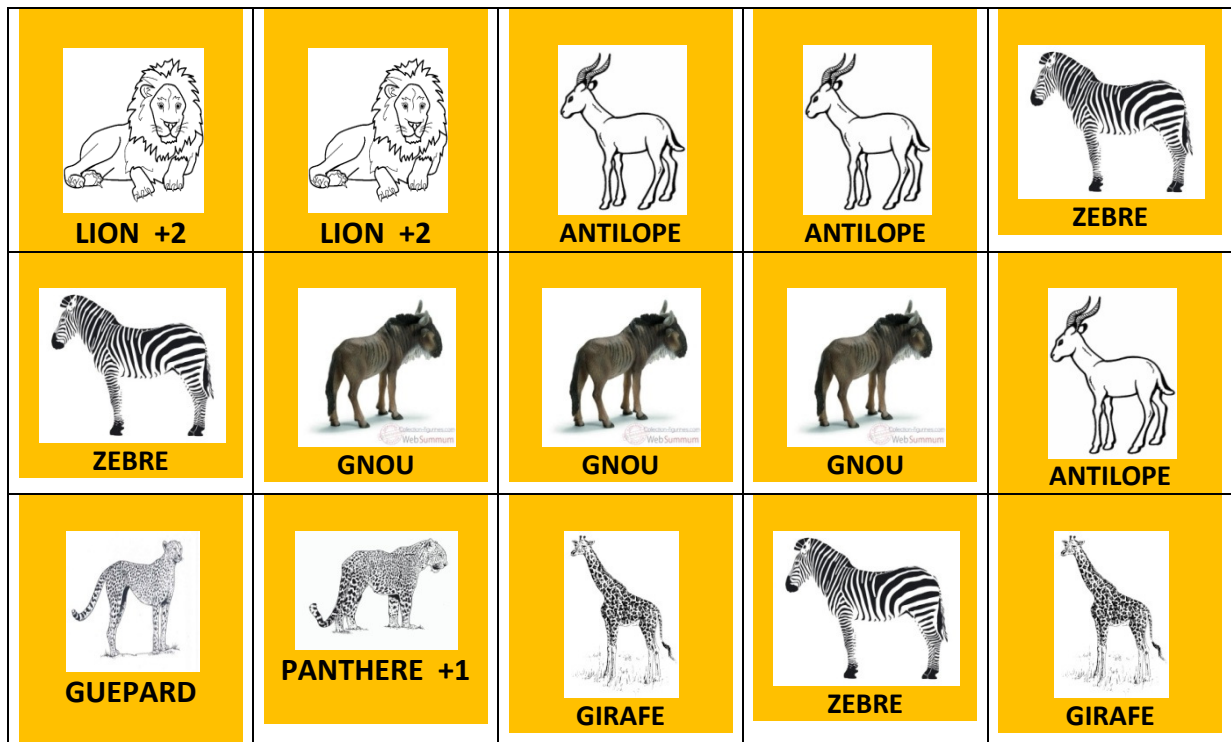
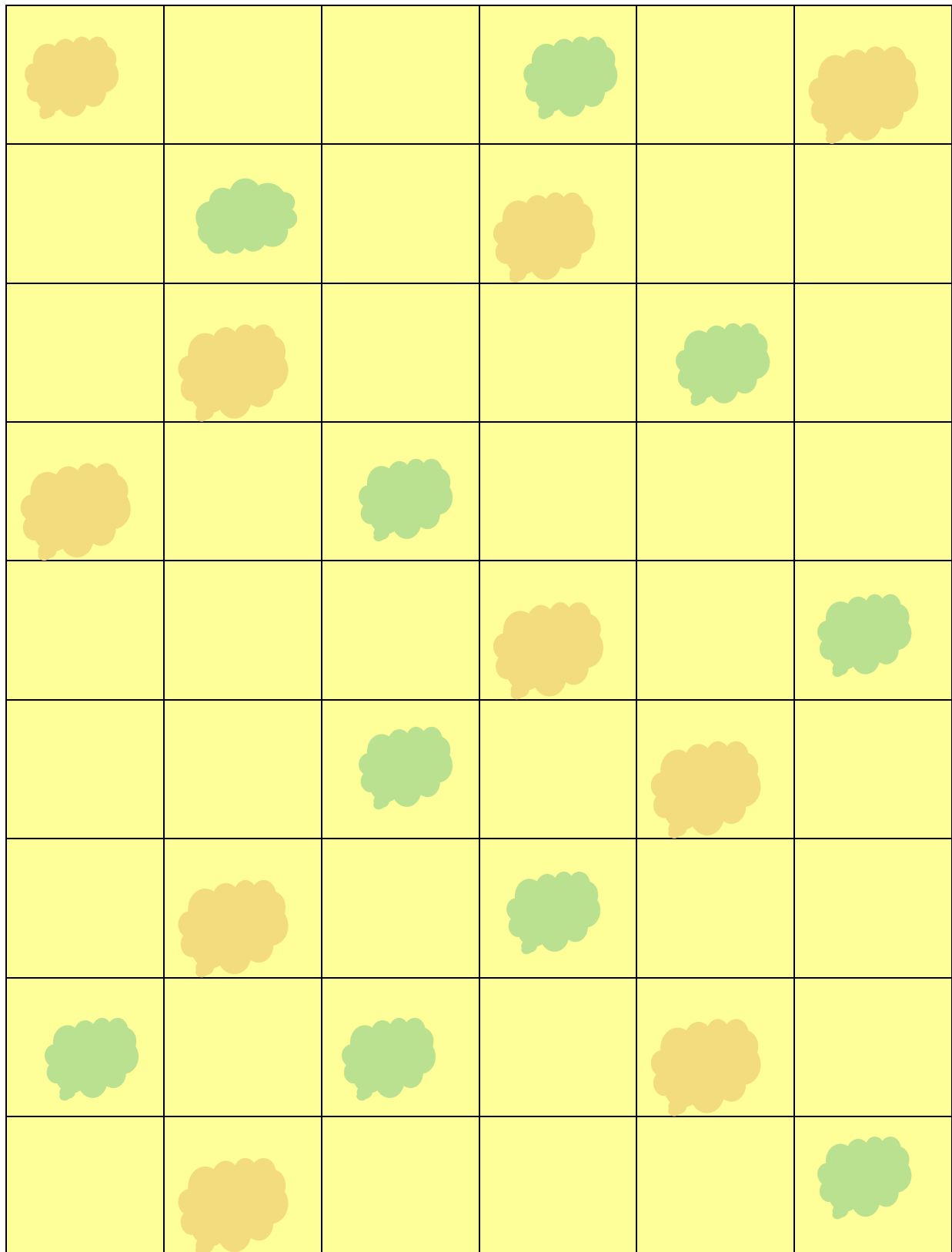
 <b>GIRAFE</b>	 <b>GNOU</b>		 <b>GIRAFE</b>	 <b>GNOU</b>	
 <b>ANTILOPE</b>	 <b>LION +2</b>	 <b>ZEBRE</b>	 <b>ANTILOPE</b>	 <b>LION +2</b>	 <b>ZEBRE</b>
 <b>PANTHERE +1</b>	 <b>GIRAFE</b>	 <b>GUEPARD</b>	 <b>GUEPARD</b>	 <b>GIRAFE</b>	 <b>PANTHERE +1</b>
 <b>GNOU</b>	 <b>ZEBRE</b>	 <b>ANTILOPE</b>	 <b>GNOU</b>	 <b>ZEBRE</b>	 <b>ANTILOPE</b>
 <b>ZEBRE</b>	 <b>GNOU</b>		 <b>ZEBRE</b>	 <b>GNOU</b>	
 <b>LION +2</b>	 <b>ANTILOPE</b>		 <b>LION +2</b>	 <b>ANTILOPE</b>	

Planche à découper et coller sur du carton. Ces pions ont une taille compatible avec celle du plateau de jeu standard.



## Plateau de jeu de la version de poche.



Note : les tâches situées sur le plateau de jeu, ci-dessus, sont uniquement décoratives, elles n'ont aucune incidence sur les règles du jeu. Le plateau de jeu représente la savane.

