



# Règles du jeu



## Jeu à partir de 3 ans

### BUT DU JEU

Être le premier à faire **traverser la savane** à ses zèbres !

### MISE EN PLACE

- Donner **2 zèbres** de la même couleur à chaque joueur et les poser dans le cercle de la couleur correspondante sur le plateau.
- Utiliser le côté du **plateau carré** et le **dé à 3 numéros**.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

*Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.*

- **Lancer le dé** et **avancer son pion** case par case dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, **en fonction du nombre indiqué** sur le dé.
- Afin de pouvoir **mettre un zèbre** sur la piste, **le joueur doit faire un 3** avec le dé. Il pose alors un zèbre sur sa **case départ** (celle qui est **zébrée**) et **rejoue**.
- S'il ne fait pas de 3, **il passe son tour**, c'est au joueur suivant.
- Au cours de la partie, si un joueur **fait un 3**, il peut **rejouer** ou **sortir un nouveau zèbre**.
- Le joueur **avance le zèbre qu'il souhaite** avec les points obtenus par le dé s'il en a plusieurs en piste.
- Attention, si un joueur arrive sur **la même case** qu'un zèbre adverse, **le zèbre de l'adversaire retourne dans son cercle**, et le joueur devra faire à nouveau un 3 pour pouvoir le sortir !
- Un joueur **peut dépasser un autre joueur**.
- Lorsqu'un zèbre a fait **un tour complet**, il peut alors se positionner **devant la colonne numérotée** de sa couleur : c'est la dernière ligne droite ! Si le joueur ne fait pas le nombre exact, il **arrête** quand même son zèbre devant la colonne.
- Arrivé en bas de la colonne, pour pouvoir rentrer, le joueur doit **faire le chiffre exact** écrit sur la case devant son zèbre, **donc 1 pour rentrer puis 2, puis 3**. Il est impossible de reculer.
- Une fois au 3, le joueur doit **faire à nouveau un 3** pour que son zèbre termine la traversée et sorte du plateau !

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève quand un joueur arrive à faire **terminer le parcours à ses 2 zèbres** !

### QUE SE PASSE-T-IL SI...

*... on veut faire durer un peu plus la partie ?*  
On joue avec 3 ou 4 zèbres.

*... on veut compliquer les règles progressivement ?* On ajoute la règle qui oblige le joueur à faire le chiffre exact pour se positionner devant sa colonne. Puis on peut ajouter la règle du dépassement interdit.

## Jeu à partir de 5 ans

### BUT DU JEU

Être le premier à faire **traverser la savane** à ses zèbres !

### MISE EN PLACE

- Donner **4 zèbres** de la même couleur à chaque joueur et les poser dans le cercle de la couleur correspondante sur le plateau.
- Utiliser le côté du **plateau rond** et le **dé à 6 numéros**.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

*Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.*

- **Lancer le dé** et **avancer son pion** case par case dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, **en fonction du nombre indiqué** sur le dé.
- Afin de pouvoir **mettre un zèbre** sur la piste, **le joueur doit faire un 6** avec le dé. Il pose alors un zèbre sur sa **case départ** (celle qui est **zébrée**) et **rejoue**.
- S'il ne fait pas de 6, **il passe son tour**, c'est au joueur suivant.
- Au cours de la partie, si un joueur **fait un 6**, il peut **rejouer** ou **sortir un nouveau zèbre**.
- Le joueur **avance le zèbre qu'il souhaite** avec les points obtenus par le dé s'il en a plusieurs en piste.
- Attention, si un joueur arrive sur **la même case** qu'un zèbre adverse, **le zèbre de l'adversaire retourne dans son cercle**, et le joueur devra faire à nouveau un 6 pour pouvoir le sortir !
- En revanche, si un joueur **fait un numéro supérieur** à la case d'un autre joueur (il ne peut pas le dépasser !), il doit **reculer du nombre de points en trop**.
- Lorsqu'un zèbre a fait **un tour complet**, il peut alors se positionner **devant la colonne numérotée** de sa couleur : c'est la dernière ligne droite ! Mais pour pouvoir y entrer, il doit d'abord arriver **exactement devant la case 1**. Si son lancer de dé est supérieur, il doit reculer d'autant de cases en trop. Par exemple, un joueur doit faire 2 pour arriver devant le début de la colonne, mais il fait 5, il avance alors de 2 et recule de 3.
- Arrivé en bas de la colonne, pour pouvoir rentrer, le joueur doit **faire le chiffre exact** écrit sur la case devant son zèbre, **donc 1 pour rentrer puis 2, puis 3... jusqu'à 6**. Il est impossible de reculer.
- Une fois au 6, le joueur doit **faire à nouveau un 6** pour que son zèbre termine la traversée et sorte du plateau !

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève quand un joueur arrive à faire **terminer le parcours à ses 4 zèbres** !

### QUE SE PASSE-T-IL SI...

*... on veut accélérer la partie ?* On peut jouer avec 2 ou 3 zèbres par joueur.