

SAVANA



Age : 8-99 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 48 cartes (12 cartes "éléphant", 12 cartes "lion", 12 cartes "hyène" et 12 cartes "zèbre").



But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie.



Préparation du jeu : Mélanger et distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, il choisit une carte de son jeu et la pose au centre de la table. Puis, chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs posent une de leurs cartes.

Ces cartes doivent être de la même famille (éléphant, lion, hyène ou zèbre) que la carte posée par le premier joueur ou une carte "zèbre".

Si un joueur n'a, ni une carte de la famille demandée, ni de carte "zèbre", il peut alors jouer ce qu'il veut.

Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, le joueur ayant mis la carte la plus forte (de la famille demandée ou "zèbre") remporte le pli.

N.B.1 : S'il y a égalité entre une carte de la famille demandée et une carte "zèbre", alors c'est la carte de la famille demandée qui remporte le pli.

N.B.2 : Si une carte jouée n'est, ni de la famille demandée, ni une carte "zèbre", elle ne remportera pas le pli quel que soit sa force.

Le gagnant du pli, récupère les cartes et les pose devant lui faces cachées. Il démarre ensuite un nouveau tour en posant une nouvelle carte sur la table.

Les cartes "zèbre" sont neutres et certaines ont un pouvoir spécial :



A la fin du tour, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes et la donnent à leur voisin de gauche.



A la fin du tour, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes et la donnent à leur voisin de droite.

Fin de la partie : Quand plus personne n'a de carte en main, chacun compte ses points grâce aux étoiles présentes sur ses cartes gagnées :

+1 point pour chaque étoile verte

-1 point pour chaque étoile rouge

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points.

Variante pour un jeu à 2 joueurs :

A deux, chaque joueur reçoit 6 cartes. Puis, chaque joueur place 9 cartes faces cachées devant lui recouvertes de 9 cartes faces découvertes.

À son tour de jeu, le joueur peut jouer une carte de sa main ou une des 9 cartes faces découvertes posées devant lui. Dès qu'il utilise l'une de celles-ci, il prend la carte face cachée du dessous dans sa main.

Cartes spéciales "zèbre" : les joueurs choisissent une carte de leur main ou une carte retournée et la donnent à leur adversaire qui la prend en main.

Jeu créé par Yann Dupont

DJECO

SAVANA



Ages: 8-99 years



Number of players: 2-4



Contents: 48 cards: 12 'elephant' cards, 12 'lion' cards, 12 'hyena' cards and 12 'zebra' cards.



Object: To be holding the most points at the end of the game.



Preparing to play: Shuffle the cards and deal them all out between the players.

How to play: The youngest player leads by choosing a card from her hand and laying it in the centre of the table. Then, taking turns in a clockwise direction, the other players each lay down one of their cards.

These cards must either be from the same family (elephant, lion, hyena or zebra) as that of the card played by the first player, or a zebra card.

If a player has neither a card from the family which was led, nor a zebra card, she may play whatever card she chooses.

When everyone has played, the player who laid down the highest card (from the family which was led, or a zebra) wins the trick.

NB1: If there is a tie between a card from the family which was led and a zebra card, then it is the card from the family which was led that wins the trick.

NB2: A card played which is neither from the family which was led, nor a zebra card, cannot win the trick, whatever its value.

The winner of the trick gathers up the cards and places them face down in front of her. She then starts a new round by laying a new card on the table.

Zebra cards are neutral and some have a special power:



At the end of the turn, the players all choose one of their cards and give it to their neighbour on the left



At the end of the turn, the players all choose one of their cards and give it to their neighbour on the right

Winning: When all the cards have been played, players all count their points by referring to the stars on the cards they have won:

- players win 1 point for each green star
- players lose 1 point for each red star

The winner is the player with the most points.

Variation for a game with 2 players:

With 2 players, each player receives 6 cards. Then, both players place 9 cards face down in front of them, covered with 9 cards face up.

On your turn, you may play a card from your hand or one of the 9 cards placed face up in front of you. As soon as you use one of these, pick up the card which was face down underneath it, and place it in your hand.

Special zebra cards: The players choose a card from their hand or from amongst the cards laid out face up, and give it to their opponent who incorporates it into her hand.

A game created by Yann Dupont

DJECO

Warning. Small parts.

SAVANA



Alter: 8-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-4



Inhalt: 48 Karten: 12 Elefantenkarten, 12 Löwenkarten, 12 Hyänenkarten und 12 Zebrakarten.



Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreichen.



Vorbereitung des Spiels: Alle Karten mischen und unter den Spielern verteilen.

Spielablauf: Der jüngste Spieler fängt an. Er sucht sich eine Karte aus seinem Hand aus und legt sie in die Tischmitte. Dann legen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine ihrer Karten ab. Diese Karten müssen zu derselben Familie gehören (Elefant, Löwe, Hyäne oder Zebra) wie die von dem ersten Spieler abgelegte Karte oder es muss eine Zebrakarte sein.

Wenn ein Spieler weder eine Karte der geforderten Familie noch eine Zebrakarte hat, kann er eine Karte seiner Wahl spielen.

Wenn alle Spieler eine Karte abgelegt haben, gewinnt der Spieler, der die höchste Karte (der geforderten Familie oder der Zebras) abgelegt hat, den Stich.

Anmerkung 1: Wenn es zwischen einer Karte der geforderten Familie und einer Zebrakarte unentschieden steht, gewinnt die Karte der geforderten Familie den Stich.

Anmerkung 2: Wenn eine gespielte Karte weder der geforderten Familie entspricht noch eine Zebrakarte ist, gewinnt sie den Stich nicht, egal wie hoch sie ist.

Der Gewinner des Stichs nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich hin. Dann beginnt er mit einer neuen Spielrunde, indem er eine neue Karte auf den Tisch legt.

Die Zebrakarten sind neutral, und manche besitzen eine besondere Fähigkeit:



Am Ende der Spielrunde suchen sich alle Spieler eine ihrer Karten aus und geben sie ihrem linken Nachbarn.



Am Ende der Spielrunde suchen sich alle Spieler eine ihrer Karten aus und geben sie ihrem rechten Nachbarn.

Ende des Spiels: Wenn alle Spieler keine Karten mehr haben, werden die Punkte gezählt. Dabei muss man auf die Sterne auf den Karten achten:

+1 Punkt für jeden grünen Stern

-1 Punkt für jeden roten Stern

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Punkte hat.

Spielvariante für eine Partie mit 2 Spielern:

Zu zweit bekommt jeder Spieler 6 Karten. Dann legt jeder Spieler 9 Karten verdeckt vor sich hin und dann 9 Karten aufgedeckt darüber.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine Karte aus seiner Hand oder eine der 9 Karten spielen, die aufgedeckt vor ihm liegen. Sobald er eine der letzteren verwendet, nimmt er die darunter befindliche verdeckte Karte auf die Hand.

Die besonderen Zebrakarten: Die Spieler suchen sich eine Karte aus ihrer Hand oder eine aufgedeckte Karte aus und geben sie ihrem Gegner, der sie auf die Hand nimmt.

Spiel entworfen von Yann Dupont

DJECO

SAVANA



Leeftijd: 8-99 jaar



Aantal spelers: 2-4



Inhoud: 48 kaarten: 12 olifantkaarten, 12 leeuwkaarten, 12 hyenakaarten en 12 zebra kaarten.



Doel van het spel: aan het eind van het spel de meeste punten hebben.



Vorbereiding van het spel: de kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld.

Verloop van het spel: De jongste speler begint. Hij kiest een kaart uit zijn eigen stapel en legt deze in het midden van de tafel. Vervolgens leggen de andere speler om beurten en met de klok mee één van hun kaarten.

Deze kaarten moeten uit dezelfde groep komen (olifant, leeuw, hyena of zebra) als de door de eerste speler gelegde kaart. Ook kunnen de spelers altijd een zebra kaart leggen. Wanneer een speler geen kaart uit de gevraagde groep heeft en geen zebra kaart, mag hij een kaart naar wens leggen..

Wanneer alle spelers een kaart hebben gelegd, wint de speler die de sterkste kaart heeft gelegd (uit de gevraagde groep of een zebra kaart) de ronde.

Opmerking: wanneer een kaart uit de gevraagde groep en een zebra kaart even sterk zijn, wint de kaart uit de gevraagde groep.

Opmerking 2: als een gelegde kaart niet tot de gevraagde groep behoort en ook geen zebra kaart is, wint deze kaart de ronde nooit, hoe sterk deze ook is.

De rondewinnaar pakt de kaarten en legt ze voor zich neer met het plaatje naar beneden. Hij begint vervolgens een nieuwe ronde en legt een nieuwe kaart op tafel.

De zebrakaarten zijn neutraal en sommige hebben een speciale waarde:



Aan het einde van de ronde kiezen de spelers één van hun kaarten en geven deze aan de persoon links van hen.



Aan het einde van de ronde kiezen de spelers één van hun kaarten en geven deze aan de persoon rechts van hen.

Einde van de partij: Wanneer niemand meer kaarten in zijn hand heeft, telt iedereen zijn punten op aan de hand van de sterren op de verzamelde kaarten:

+1 punt voor elke groene ster

-1 punt voor elke rode ster

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Variant voor een spel met 2 spelers: Bij 2 spelers krijgt elke speler 6 kaarten. Vervolgens legt elke speler 9 kaarten met het plaatje naar beneden voor zich, met daar bovenop 9 kaarten met het plaatje naar boven.

Elke speler legt om de beurt een kaart uit zijn hand of één van de 9 kaarten die met het plaatje naar boven voor hem liggen. Wanneer hij één van laatstgenoemde kaarten gebruikt, pakt hij de kaart met het plaatje naar beneden die onderop de stapel ligt en neemt deze in zijn hand.

Speciale zebrakaarten: de spelers kiezen een van de kaarten in hun hand of een kaart die met het plaatje naar boven ligt en geven deze aan hun tegenstander, die deze kaart in de hand neemt.

Een spel van Yann Dupont

DJECO

Opgepast. Kleine onderdelen.

SAVANA



Edad: 8-99 años



N.º de jugadores: 2-4



Contenido: 48 cartas: 12 cartas “elefante”, 12 cartas “león”, 12 cartas “hiena” y 12 cartas “cebra”.



Objetivo del juego: Tener el mayor número de puntos al final de la partida.



Preparación del juego: Se barajan y reparten todas las cartas entre los jugadores.

Desarrollo del juego: Empieza el jugador más joven, que elige una de sus cartas y la pone en el centro de la mesa. A continuación, por orden y jugando en el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores muestran una de sus cartas. Estas cartas deben ser de la misma familia (elefante, león, hiena o cebra) que la carta mostrada por el primer jugador o bien una carta “cebra”.

Si un jugador no tiene ninguna carta de la familia mostrada ni una carta “cebra”, entonces puede jugar la que quiera.

Cuando todos los jugadores hayan presentado una carta, el jugador que tenga la carta más alta (de la familia mostrada o “cebra”), gana esa mano.

NOTA 1: Si se produce un empate entre una carta de la familia mostrada y una carta “cebra”, entonces gana la mano la carta de la familia mostrada.

NOTA 2: Si una carta jugada no es ni de la familia mostrada ni una carta “cebra”, el jugador de esta carta no se llevará la mano aunque sea la más alta.

El ganador de la mano recupera las cartas y las pone delante suyo boca abajo. Comienza otro turno con la colocación de una nueva carta sobre la mesa.

Las cartas “cebra” son neutras y algunas tienen un poder especial:



Al final del turno, todos los jugadores eligen una de sus cartas y se la pasan a su vecino de la izquierda.



Al final del turno, todos los jugadores eligen una de sus cartas y se la pasan a su vecino de la derecha.

Fin de la partida: Cuando ningún jugador tenga cartas en la mano, cada uno cuenta sus puntos gracias a las estrellas indicadas en las cartas ganadas:

+1 punto por cada estrella verde

-1 punto por cada estrella roja

Gana la partida el jugador que consigue más puntos.

Variante cuando solo hay 2 jugadores: Al ser dos, cada jugador recibe 6 cartas. A continuación, cada jugador coloca 9 cartas boca abajo delante suyo, tapadas por 9 cartas boca arriba.

Cuando le toque el turno, el jugador puede jugar una carta de su mano o una de las 9 cartas colocadas boca arriba delante suyo. En el momento en que utiliza una de estas cartas, incorpora a su mano la carta puesta boca abajo correspondiente.

Cartas especiales “cebra”: los jugadores eligen una carta de su mano o una carta de las colocadas boca arriba y se la da a su adversario, el cual la incorpora a su mano.

Juego creado por Yann Dupont

DJECO

SAVANA



Età: 8-99 anni



N. di giocatori: 2-4



Contenuto: 48 carte (12 carte "elefante", 12 carte "leone", 12 carte "iena" e 12 carte "zebra")



Scopo del gioco: totalizzare il maggior numero di punti alla fine della partita.



Preparazione del gioco: mescolare e distribuire tutte le carte ai giocatori.

Svolgimento del gioco: si inizia dal giocatore più piccolo il quale sceglie una delle sue carte e la mette al centro del tavolo. Procedendo a turno e in senso orario, ciascun giocatore scarta una carta che deve essere della stessa famiglia (elefante, leone, iena o zebra) della carta scartata dal primo giocatore oppure una carta "zebra".

Se un giocatore non possiede né una carta della famiglia richiesta né una carta "zebra", scarterà una carta a piacere.

Quando tutti i giocatori hanno scartato una carta, il giocatore che ha scartato la carta più forte (della famiglia richiesta o una carta "zebra") vince la mano e prende tutte le carte presenti sul tavolo.

N.B. Se c'è parità di punteggio tra una carta della famiglia richiesta e una carta "zebra", vincerà la carta della famiglia richiesta.

N.B.2 Se la carta giocata non è né della famiglia richiesta né una carta "zebra", non vincerà in nessun caso, qualsiasi sia il suo valore.

Chi vince la mano raccoglie tutte le carte giocate e le mette davanti a sé con la faccia rivolta verso il basso. Quindi dà inizio a un nuovo turno di gioco mettendo un'altra carta sul tavolo.

Le carte "zebra" sono neutrali e alcune hanno un potere speciale:



- alla fine del turno, ciascun giocatore sceglie una delle proprie carte e la consegna al vicino di sinistra.



- alla fine del turno, ciascun giocatore sceglie una delle proprie carte e la consegna al vicino di destra.

Fine della partita: quando tutti i giocatori sono rimasti senza carte in mano, si contano i punti grazie alle stelle presenti sulle carte vinte:

+1 punto per ogni stella verde;

-1 punto per ogni stella rossa.

Vince chi ha totalizzato più punti.

Variante per una partita con 2 giocatori: in una partita a 2, ciascun giocatore riceve 6 carte da tenere in mano e mette davanti a sé 9 carte coperte sulle quali aggiunge altre 9 carte scoperte.

Quando arriva il suo turno, il giocatore può scegliere se giocare una delle carte che ha in mano oppure una delle 9 carte scoperte che ha davanti. Se usa una di queste, prenderà poi la carta coperta che sta sotto e la terrà in mano insieme alle altre.

Carte speciali "zebra": i giocatori prendono una delle carte in mano o una delle carte scoperte e la danno all'avversario che la terrà in mano insieme alle altre.

Gioco creato da Yann Dupont

DJECO

Attenzione. Piccole parti.

SAVANA



Idades: 5 - 99 anos



N.º de jogadores: 2-4



Conteúdo: 48 cartas: 12 cartas “elefante”, 12 cartas “leão”, 12 cartas “hiena” e 12 cartas “zebra”.



Objetivo do jogo: Ter o maior número de pontos no final da partida.



Preparação do jogo: Baralhar e distribuir todas as cartas pelos jogadores.

Desenrolar do jogo: Começa a jogar o jogador mais novo, escolhendo uma carta do seu jogo e colocando-a no centro da mesa. Depois, cada um na sua vez, e no sentido dos ponteiros do relógio, os outros jogadores jogam uma das suas cartas. Essas cartas devem ser da mesma família (elefante, leão, zebra ou hiena) que a carta colocada pelo primeiro jogador ou uma carta “zebra”.

Se um jogador não tiver nenhuma carta da família solicitada nem nenhuma carta “zebra”, pode então jogar o que quiser.

Quando todos os jogadores tiverem jogado uma carta, o jogador que tiver lançado a carta mais forte (da família solicitada ou “zebra”) ganha a vaza.

N.B.: Se houver empate entre uma carta da família solicitada e uma carta “zebra” então é a carta da família solicitada que ganha a vaza.

N.B. 2: Se a carta jogada não for nem da família solicitada nem uma carta “zebra”, ela não ganhará a vaza, independentemente do seu valor.

O vencedor da vaza pega nas cartas e coloca-as na sua frente com as faces viradas para baixo. Começa então uma nova rodada, colocando uma nova carta em cima da mesa.

As cartas “zebra” são neutras e algumas têm um poder especial:



No final da rodada, todos os jogadores escolhem uma das suas cartas e dão-na ao seu vizinho da esquerda.



No final da rodada, todos os jogadores escolhem uma das suas cartas e dão-na ao seu vizinho da direita.

Fim da partida: Quando já mais ninguém tiver cartas, cada um calcula os seus pontos consoante as estrelas presentes nas cartas ganhas:

+ 1 ponto por cada estrela verde;

-1 ponto por cada estrela vermelha.

O vencedor é o jogador que tiver o maior número de pontos.

Variante para um jogo com 2 jogadores: Com 2 jogadores, cada um recebe 6 cartas. Depois, cada jogador coloca à sua frente 9 cartas com as faces viradas para baixo cobertas com 9 cartas com as faces visíveis.

Na sua vez, o jogador pode jogar uma das cartas que tiver na mão ou uma das 9 cartas com as faces visíveis colocadas à sua frente. Assim que ele utilizar uma delas, pega na mão a carta de baixo das que têm a face oculta.

Cartas especiais “zebra”: os jogadores escolhem uma carta das que têm na mão ou uma carta virada e dá-a ao seu adversário que pega nela na mão.

Jogo concebido por Yann Dupont

DJECO

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.

SAVANA



Ålder: 8-99 år



Antal spelare: 2-4



Innehåll: 48 kort: 12 elefantkort, 12 lejonkort, 12 hyenakort och 12 zebrakort.



Spelets mål: Att ha flest poäng när spelet är slut.



Spelförberedelser: Blanda korten och dela ut dem till alla spelare.

Spelet: Den yngsta spelaren börjar genom att välja ett av sina kort och lägga det mitt på bordet. Sedan fortsätter man medurs och övriga spelare lägger sina kort i tur och ordning.

Man kan antingen lägga ett kort från samma djurfamilj (elefant, lejon, hyena eller zebra) eller ett zebrakort.

Om du varken har ett kort i samma familj eller ett zebrakort lägger du ett valfritt kort från en annan djurfamilj.

När alla spelare lagt sina kort vinner den spelare som lagt det starkaste kortet (av samma familj eller zebrakort) sticket.

NB: Om ett kort av samma djurfamilj och ett zebrakort är lika starka vinner kortet av samma djurfamilj.

NB2: Ett kort som varken är ett zebrakort eller tillhör samma familj som det första kortet kan aldrig vinna, oavsett hur starkt det är.

Spelaren som vunnit sticket tar upp korten och lägger dem framför sig med framsidan nedåt och lägger sedan första kortet i nästa omgång.

Zebrakorten är neutrala och en del har särskilda egenskaper:



I slutet av en omgång väljer alla spelare ut ett av sina kort och ger det till grannen till vänster



I slutet av en omgång väljer alla spelare ut ett av sina kort och ger det till grannen till höger

Spelets slut:

När alla spelare har slut på kort räknas poängen med hjälp av stjärnorna på de vunna korten:

+1 poäng för varje grön stjärna

-1 poäng för varje röd stjärna

Spelaren med flest poäng vinner.

Variant för 2 spelare: Varje spelare får 6 kort på hand. Sedan placerar spelarna ut nio kort var på bordet framför sig, med framsidan nedåt, och täcker dem med 9 kort med framsidan uppåt.

Spelarna kan sedan välja mellan att spela ett kort på hand eller ett av de uppvända korten på bordet. Efter att man spelat ut ett uppvänt kort från bordet tar man upp kortet som ligger under på handen.

Zebrakort med särskilda egenskaper:

Spelarna väljer ett kort var från handen eller ett av de uppvända korten från bordet och ger till motståndaren, som behåller det nya kortet på handen.

Ett spel skapat av Yann Dupont

DJECO

SAVANA



Alder: Fra 8 til 99 år



Antal spillere: 2-4



Indhold: 48 kort: 12 elefantkort, 12 løvekort, 12 hyænekort og 12 zebrakort.



Spillets formål: At have så mange point som muligt ved spillets afslutning.



Forberedelse af spillet: Kortene blandes og fordeles mellem spillerne.

Spilleregler: Den yngste spiller begynder med at vælge et kort og lægge det midt på bordet. Herefter lægger de andre spillere, efter tur og i urets retning, et kort ned hver.

Disse kort skal være fra samme familie (elefant, løve, hyæne eller zebra) som kortet, der blev lagt ned af den første spiller eller et zebrakort.

Hvis man hverken har et kort fra den bestemte familie eller et zebrakort, kan man lægge et kort ned efter eget valg.

Når samtlige spillere har lagt et kort ned, vinder den spiller, som har lagt det stærkeste kort ned (fra den bestemte familie eller et zebrakort) alle kortene.

NB: Hvis et kort fra den bestemte familie og et zebrakort er lige stærke, er det spilleren med kortet fra den bestemte familie, der vinder kortene på bordet.

NB2: Hvis et kort hverken er fra den bestemte familie eller et zebrakort, vinder man ikke bunken, uanset hvor stærkt, kortet er.

Vinderen af kortene på bordet samler dem sammen og lægger dem foran sig med billedsiden nedad. Han eller hun begynder så næste omgang ved at lægge et nyt kort ned på bordet.

Zebrakortene er neutrale, og nogle af dem har en særlig evne:



Når turen er slut, vælger alle spillere et kort og giver det til personen til venstre.



Når turen er slut, vælger alle spillere et kort og giver det til personen til højre.

Spillets afslutning: Når ingen har flere kort tilbage, tæller man hver især point i form af stjernerne på kortene:

+1 point for hver grøn stjerne

-1 point for hver rød stjerne

Vinderen er den, der har flest point.

Særlig udgave for 2 spillere:

De 2 spillere får 6 kort hver. Derefter lægger hver spiller 9 kort med billedsiden nedad foran sig og dækker dem med 9 kort med billedsiden opad.

Man kan så vælge, om man vil spille et kort fra hånden eller et af kortene med billedsiden opad fra bordet. Når man har spillet et kort fra bordet, tager man kortet med billedsiden nedad derunder op på hånden.

Særlige zebrakort: Spillerne vælger enten et kort på hånden eller et kort, som er vendt om, og giver det til modstanderen, som tager det på hånden.

Et spil af Yann Dupont

DJECO

Advarsel. Små dele.

SAVANA



Возраст: 8–99 лет



Количество игроков: 2–4



В комплекте: 48 карточек: 12 карточек «слон», 12 карточек «лев», 12 карточек «гиена» и 12 карточек «зебра».



Цель игры: набрать больше всех очков в конце партии.



Подготовка к игре: перемешайте и раздайте все карточки игрокам.

Ход игры

Начинает самый младший игрок: он выкладывает в центр стола любую из своих карточек. Затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) также выкладывают по одной карточке. Необходимо выложить либо карточку того же семейства (слон, лев, гиена или зебра), что и карточка первого игрока, либо карточку «зебра». Если у игрока нет карточки нужного семейства и карточки «зебра», он может выложить любую карточку.

Когда все игроки выложили по карточке, тот, кто выложил самую сильную карточку (нужного семейства или «зебру»), забирает себе все карточки хода.

Примечание 1. Если игроки выложили карточку нужного семейства и карточку «зебра» равной силы, побеждает карточка нужного семейства.

Примечание 2. Если игрок сходил не карточкой нужного семейства и не «зеброй», он не сможет забрать карточки хода независимо от силы его карточки.

Игрок, забравший карточки хода, кладет их перед собой лицевой стороной вниз. Затем он начинает следующий раунд, выложив на стол новую карточку.

Карточки «зебра» — нейтральные. У некоторых из них есть особые возможности:



В конце раунда каждый игрок выбирает одну из своих карточек и дает ее соседу слева.



В конце раунда каждый игрок выбирает одну из своих карточек и дает ее соседу справа.

Конец партии

Когда ни у кого не останется карточек на руках, игроки подсчитывают свои очки. Очки зависят от звездочек на заработанных карточках:

+1 очко за каждую зеленую звездочку.

-1 очко за каждую красную звездочку.

Побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

Вариант для игры вдвоем

При игре вдвоем каждый игрок получает по 6 карточек. Затем каждый игрок кладет перед собой 9 карточек лицевой стороной вниз, а поверх них — 9 карточек лицевой стороной вверх.

Получив право хода, игрок может выложить либо карточку из руки, либо одну из 9 открытых карточек, лежащих перед ним. Во втором случае он берет в руку карточку, которая лежала лицевой стороной вниз под открытой карточкой.

Специальные карточки «зебра». Игроки выбирают одну из карточек в руке или одну из открытых карточек и дают ее сопернику, а тот берет ее в руку.

Автор игры: Ян Дюпон (Yann Dupont)

DJECO