

SERENGETI



Un jeu pour 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.
Temps de jeu: 30 minutes.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en 15 manches.

Chaque manche se déroule en 2 étapes:

- Pioche de cartes
- Vente aux enchères de cartes

A) Pioche de cartes

Pour débiter chaque manche de jeu, on pioche un nombre variable de cartes, que l'on pose, faces visibles, sur la zone de jeu pour former une nouvelle pile.

Au cours de la première manche, on pioche 1 carte;

au cours de la 2^e, 2 cartes et de la 3^e manche, 3 cartes.

Ensuite, recommencez en piochant 1 carte, puis 2, puis 3 et ainsi de suite (soit 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - etc.).

B) Vente aux enchères de cartes

Toutes les cartes tirées lors de l'étape de « pioche des cartes » sont maintenant mises aux enchères.

Le premier joueur fait la première offre, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à tour de rôle, doit surenchérir sur la dernière offre ou se retirer de l'enchère (et ainsi passer son tour).

L'enchère se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur (les autres ayant passé leur tour).

Le dernier joueur qui subsiste, ayant fait l'offre la plus élevée,

Les cartes de l'adjudicataire, y compris la pile en cours, ne sont jamais prises en considération pour identifier le ou les destinataires de l'argent. L'adjudicataire ne reçoit jamais l'argent de ses enchères...

- Si un joueur possède une carte portant le même nombre que le montant de l'enchère gagnante, ce même joueur est susceptible de recevoir une partie de l'argent payé par l'adjudicataire.

- Si un seul joueur détient une ou plusieurs cartes correspondant au montant de l'enchère gagnante, ce joueur reçoit la totalité du montant de l'adjudication.

Anne remporte la pile avec une enchère de 7 jetons.

Burt (et aucun autre joueur) possède une carte portant le numéro 7. Anne paie à Burt 7 jetons.

- Si plus d'un joueur possèdent une ou plusieurs cartes correspondant au montant de l'enchère gagnante, l'argent est alors distribué entre les joueurs en fonction du nombre de cartes adéquates qu'ils possèdent. Pour déterminer le montant à encaisser par carte « rémunératrice », on applique le principe suivant: On divise le montant de l'enchère gagnante par le nombre de cartes « rémunératrices ».

Rich remporte une pile en faisant une enchère de 9. Anne, Burt et Chris disposent chacun d'une carte portant le numéro 9.

Rich paie à Anne, Burt et Chris respectivement 3 jetons chacun (9 / 3 = 3).

Jetons restants

L'enchère ne sera pas toujours divisible en parts égales.

Dans ce cas, arrondissez au nombre inférieur pour procéder au partage égal des jetons (voir le paragraphe « Qui reçoit l'argent? »). Les jetons restants sont donnés à la banque.

Anne doit payer 13 jetons pour son enchère victorieuse à Burt et Chris, qui possèdent chacun une carte portant le numéro 3.

Burt et Chris reçoivent chacun 6 jetons. Le jeton restant retourne à la banque.

Restriction d'enchères

Un joueur ne peut faire d'enchère équivalente à chacun des nombres indiqués sur les cartes qu'il a collectées durant le jeu.

En cas d'enchères à 2 chiffres, le 2^e chiffre est celui sur lequel porte la restriction. Si un joueur fait une enchère interdite, il doit payer 1 jeton à la banque (s'il a des jetons), même s'il avoue son erreur immédiatement. Toute enchère interdite est invalide et le joueur doit refaire une nouvelle enchère ou passer son tour.

Anne a des cartes 4 et 6. Elle ne peut dès lors faire des enchères de 4, 6, 14 ou 16.

Prochaine manche

Le vainqueur de la manche en cours devient le 1^{er} joueur de la manche suivante. Répétez les 2 phases d'une manche:

piochez et procédez à l'enchère.

IDÉE

Une fois par an, des marchands d'art se réunissent au Grand Marché de Tombouctou pour mettre en vente leurs œuvres.

Les sculptures des tribus Nuba, Massai, Bantu, Nandi, Tonga et Samburu sont particulièrement convoitées. Dès l'ouverture du marché, l'argent transite de mains en mains dans une atmosphère fébrile de négociations!

Qui deviendra l'heureux acquéreur de la collection la plus précieuse de sculptures tribales? Qui parviendra-t-il à faire fructifier son capital initial de la façon la plus rentable?

OBJECTIF

Acquérir la plus précieuse collection de sculptures tribales.

CONTENU

30 cartes, 65 jetons et 1 règle de jeu.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez la pile de cartes, faces cachées, sur la zone de jeu.

Donnez à chacun des joueurs 10 jetons.

Posez les jetons restants sur la zone de jeu pour créer une « banque ».

Choisissez le joueur qui débitera la partie (appelé « 1^{er} joueur »).

remporte la pile de cartes et doit s'acquitter de sa dette (correspondant à l'enchère la plus élevée qu'il ait émise) à l'aide de ses jetons. Il pose les cartes remportées faces visibles dans sa zone de jeu.

Si un joueur décide de ne pas faire d'enchère (ex. Il passe immédiatement son tour le moment venu de faire une proposition), il prend 2 jetons de la banque. Si la banque ne possède plus 2 jetons, le joueur prend ce qui est encore disponible dans la banque, soit 0 ou 1 jeton.

Si personne ne fait d'enchère sur la pile de cartes, le 1^{er} joueur reçoit la pile gratuitement.

Important: Si l'adjudicataire ne peut payer son enchère, il doit se débarrasser d'une des cartes acquises (s'il en a) et doit se retirer du tour lorsque les cartes sont remises aux enchères.

Important: Au cours du jeu, chaque joueur abrite ses jetons du regard des autres joueurs.

Qui reçoit l'argent?

Pour pouvoir déterminer qui récolte l'argent de chaque vente aux enchères, il faut prendre en considération 2 facteurs: le montant de l'enchère gagnée et le nombre de cartes collectées par les joueurs lors des enchères précédentes.

Chris remporte son enchère à 6. Anne possède 2 cartes portant le nombre 6 et Rich dispose d'une carte portant le 6. Chris paie à Anne 4 jetons et 2 jetons à Rich (chaque carte vaut 2 jetons, soit 6 / 3).

- Si personne ne possède de carte « rémunératrice », l'argent est distribué de façon équitable entre les joueurs. Ce cas de figure se présentera souvent en début de partie lorsque les joueurs disposent d'un petit nombre de cartes.

Anne remporte l'enchère avec 5. Aucun joueur ne possède de carte avec le nombre 5. Anne distribue ses jetons de façon équitable entre les joueurs.

Enchère à 2 chiffres

En cas d'enchères à 2 chiffres, seul le 2^e chiffre est pris en considération pour déterminer à qui l'argent reviendra, par ex. pour une enchère de 14, le nombre à prendre en considération est le 4. Pour une enchère de 10, le chiffre à prendre en considération est le 0, etc.

Chris remporte une enchère pour 12 jetons. Burt est le seul joueur ayant une carte portant le numéro 2. Chris paie à Burt les 12 jetons.

FIN DU JEU

Le jeu se clôture après que la dernière pile a été mise aux enchères (c.-à.-d que la pile de cartes est épuisée). Chaque joueur détermine son score.

Chaque joueur détermine son score par couleur collectée, de la façon suivante:

- 1 carte d'1 couleur = 1 point
- 2 cartes de couleur identique = 3 points
- 3 cartes de couleur identique = 6 points
- 4 cartes de couleur identique = 10 points
- 5 cartes de couleur identique = 15 points
- Le joueur qui possède le plus de jetons en fin de partie remporte 3 points. Si deux ou trois joueurs obtiennent le nombre le plus élevé de jetons, ils reçoivent chacun 3 points.

Le joueur ayant le plus de points remporte le jeu. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes remporte la partie.

S'il y a toujours égalité entre les joueurs, celui ayant le plus de jetons est sacré gagnant!

Auteur: Michael Schacht, Illustrations: Franck Dion

© 2006 Michael Schacht, ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All Rights Reserved. Made in Germany. www.abacusspiele.de