



Objectif

- Être le premier à avoir un animal qui franchit l'arrivée

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit sa couleur
- Place ses 3 pions sur chaque case départ correspondante
- Reçoit 3 cartes au hasard
 - en prend connaissance,
 - les pose face cachée devant lui

Commun

- Mélange cartes
 - 3 cartes pour chaque joueur
 - Le reste = pioche
- Plateau au milieu

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

- Pioche une carte
- 2 possibilités :
 - Regarde la carte et la place face cachée avec ses 3 autres cartes
 - Ne regarde pas la carte et la place face cachée avec les 3 autres cartes d'un autre joueur
- Choisit et joue une des 4 cartes du joueur qui en possède 4 (cf. point précédent : lui ou un autre joueur).
 - La carte jouée concerne l'animal représenté sur le verso de la carte
 - La carte jouée concerne un pion correspondant à l'animal au choix du joueur (son pion ou un autre)
 - Description des cartes



0	Reste sur place
1 → 9	Avance de 1 à 9 cases
1	Avance de 1 case
1 → 4	Avance de 1 à 4 cases
-1 → -8	Reste sur place, mais un lion recule de 1 à 8 cases
1 → 2	Avance de 1 à 2 cases

Si le lion termine sur une gazelle, il la mange (retour au départ)

Fin de partie

Condition et victoire

- Dès qu'un animal a dépassé la dernière case (assis au bar), son propriétaire est déclaré vainqueur

