

Attention aux lions

Jeux de société pour 2 à 4 joueurs

A partir de 5 ans Durée de la partie : Moins de 30 minutes

But du jeu : L'objectif est de réussir à échapper aux prédateurs tout en faisant manger les animaux des autres joueurs ! Il y a deux façons de gagner :

- Être le premier joueur à traverser la savane sans se faire manger par les lions
- Être le dernier joueur en vie

Contenu du jeu :

- 20 pions animaux de la savane
- 6 pions prédateur « lion »
- 2 dés
- 1 plateau de jeu
- La règle de jeu

Matériel nécessaire :

- 1 planche en bois, 1 carton, ou 1 calendrier format A4 pour le plateau
- Du carton pour fabriquer les pions
- Ciseaux, colle, règle, feutre de couleur pour le quadrillage,
- 2 dés numérotés

Les étapes de fabrication :

C'est parti, construisons notre jeu !

Prendre un carton, un ancien calendrier, une plaque en bois, etc. Format feuille classique A4 (21 cm * 29.7cm).

Ces dimensions sont bien évidemment indicatives, il est possible d'adapter ce jeu en le grossissant ou à l'inverse, tout en gardant les proportions au niveau des pions.

Création du plateau plateau de jeu

1 - Imprimer une image de paysage de la savane pour décorer votre plateau ou **dessiner** selon votre envie ou laisser le plateau vierge.

Créer la zone de départ et d'arrivée

2 - Dessiner un quadrillage de :
10 cases en longueur (25 cm)
8 cases en hauteur (16 cm)



Les pions

3 - Créer pour chaque joueur 5 pions

Représentant un animal de 1 case * 1 case
Par exemple Gnou, Gazelle, Phacochère, zèbre, etc... Imprimez des images ou dessinez selon l'âge des participants.



2,5 cm * 1,5 cm
Pour chaque pion



2,5 cm * 1,5 cm



5 cm * 1,5 cm



5 cm * 3 cm





















4 - Créer 6 pions méchants « Lions » :

2 *grands prédateurs* de 2 cases * 2 cases







2 *prédateurs moyens* de 1 case en hauteur * 2 cases longueur

2 *Petits prédateurs* de 1 case * 1 case

Exemple de pions « joueurs » pour un plateau format A4

Exemple de pions « prédateurs » au format d'un plateau A4

Les 2 dés

Plusieurs possibilités :

Soit créer des dés à animaux :

Prendre 2 dés à 6 faces numérotés de 1 à 6

remplacer chaque face 2, 3, 4, 5 par une image d'animal des joueurs

Remplacer les faces 1 et 6 par une image de lions

Soit créer des dés par association :

Prendre 2 dés à 6 faces numérotés de 1 à 6

Indiquer sur chaque pion des joueurs par association un chiffre correspondant au dé

Par exemple

1 et 6 : Lions

2 : le gnou

3 : le zèbre

4 : la gazelle

5 : le phacochère



Tout comme les dimensions, la thématique du jeu peut être modifiée. Par exemple, il est possible de le réaliser sur le thème de la montagne en hiver avec des alpinistes à la place des animaux et des boules de neiges (avalanches) qui dévalent les pentes à la place des prédateurs.

On peut imaginer également une thématique avec des chiens et chats. Les chats de différentes couleurs représentent les pions joueurs tandis que les chiens incarnent des prédateurs.

Laissez votre imagination parler en fonction de l'univers dans lequel votre enfant trouvera beaucoup de plaisir.

La règle :

But du jeu : L'objectif est de réussir à échapper aux prédateurs tout en faisant manger les animaux des autres joueurs ! Il y a deux façons de gagner :

- Être le premier joueur à traverser la savane sans se faire manger par les lions
- Être le dernier joueur en vie

Mise en place :

Chaque joueur choisit un animal et prend les 5 pions (4 qu'il va mettre en jeu et le 5^{ème} qu'il va garder devant lui pour se rappeler quel est son animal). Les pions non attribués à un joueur seront des pions neutres mais seront mis en jeu tout de même.

Les joueurs définissent ensuite quels prédateurs (3 pions) vont être en jeu (plus les prédateurs sont gros plus la partie est difficile et inversement) et vont les placer dans la zone après le fleuve (zone d'arrivée).

Les joueurs définissent le 1^{er} joueur : le dernier joueur à avoir vu un Lion est désigné 1^{er} Joueur.

Le tour de jeu :

A tour de rôle en commençant par le 1^{er} joueur, les joueurs vont placer un de leurs pions dans la zone de départ, jusqu'à ce que tous les pions animaux soient placés.

Puis le 1^{er} joueur prend les 2 dés et les lance :

- S'il obtient un animal ou le chiffre d'un autre joueur, il doit avancer le pion correspondant en ligne droite vers la zone d'arrivée.
- S'il obtient son propre animal ou son chiffre, il peut soit l'avancer d'une case vers la zone d'arrivée, soit le faire monter ou descendre d'une case pour s'éloigner d'un prédateur.
- S'il obtient une face ou un chiffre correspondant au lion, il doit faire avancer, monter ou descendre un lion et si le lion arrive sur une case où il y a un animal celui-ci est mangé et retiré du jeu.

Il est possible qu'un joueur avance donc 2 fois un de ses animaux, ou même 2 fois un lion prédateur. Si un joueur n'a plus d'animaux, il continue de jouer

Le joueur passe ensuite les dés à son voisin de gauche, et c'est au joueur suivant de lancer les dés et ainsi de suite.

Fin de la partie :

La partie se termine quand un animal franchit la rivière, ou s'il ne reste plus qu'un seul animal sur le plateau, il est alors déclaré vainqueur de la partie.