

## Le matériel

- 44 cartes animaux
  - soit 4 x 11 animaux : éléphant, flamant, girafe, hippopotame, kangourou, koala, lion, panda, serpent, singe et zèbre
- 1 livret de règles
- 48 jetons : 16 **source** et 32 **sécheresse**

## Le principe de jeu

Les joueurs doivent attraper un jeton **source** dès que l'un d'eux a réuni quatre cartes identiques. Le plus lent récupère un jeton **sécheresse**.

La partie se joue en plusieurs manches et se termine lorsque tous les joueurs sauf deux ont été éliminés.

Les règles de Shashawa sont présentées comme une recette de cuisine : d'abord la recette de base, conseillée pour les plus jeunes, puis différents ingrédients à ajouter, selon les envies, pour pimenter les parties.

2

## Recette de base

### Mise en place

- Choisir autant de familles d'animaux que de joueurs. Les familles non utilisées sont écartées et ne seront pas utilisées durant la partie.
- Mélanger les cartes et en distribuer quatre à chacun, face cachée.
- Placer au centre de la table un jeton **sécheresse** et un nombre de jetons **source** égal au nombre de joueurs moins un (6 pour 7 joueurs, par exemple).

### Déroulement d'une manche

- Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes puis le plus jeune joueur mène la première manche.
- Il choisit l'une de ses cartes, la pose face cachée devant lui et compte jusqu'à 3 à haute voix.

3

Durant ce temps, les autres joueurs choisissent également une de leurs cartes et la posent devant eux. Puis le meneur crie *Hop !* et chacun glisse sa carte sélectionnée à son voisin de droite qui la regarde.

- Si un joueur se retrouve avec quatre cartes identiques, il crie *Source !* et tous les participants essaient d'attraper un jeton **source**. Le plus lent à réagir se retrouve avec le jeton **sécheresse**.
- Si aucun joueur n'a quatre cartes identique, le meneur recommence à compter : 1, 2, 3... *Hop !*
- La manche se déroule ainsi jusqu'à ce qu'un joueur crie *Source !*
- Le joueur qui a crié *Source !* devient meneur de la manche suivante.

### Élimination

- Dès qu'un joueur a ramassé 3 jetons **sécheresse**, il est éliminé.
- Il faut alors retirer une famille d'animaux et un jeton **source**.

4



### Fin de partie

- La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs : celui des deux qui a récupéré le moins de jetons **sécheresse** remporte la victoire.

## Ingrédients

Ces ingrédients peuvent être joués séparément ou cumulés. Ils peuvent être déterminés pour toute la durée de la partie ou choisis à chaque manche par le meneur.

### "Zèbre !"

Au lieu de crier *Source !*, le joueur qui a réuni une famille d'animaux crie le nom de cette famille.

### "Gauche, droite !"

Au lieu de crier *Hop !*, le meneur peut crier *Gauche !* ou *Droite !* et varier à chaque fois. Selon le cas, chacun passera sa carte à son voisin de gauche ou de droite.

5

### "Gauche, droite, centre !"

Comme ci-dessus. Mais si le meneur crie *Centre !*, chacun pose sa carte face cachée au centre de la table et en prend une autre. Il peut arriver qu'un joueur se retrouve avec la sienne s'il n'est pas assez rapide...

### Grosse sécheresse

Mettre plus de jetons **sécheresse** et moins de jetons **source**.

Exemple pour 11 joueurs : 3 jetons **sécheresse** et 8 jetons **source** (ou 2 et 9...)

Cet ingrédient raccourcit la durée de partie.

*SHASHAWA* est un jeu de Michael Ferch  
édité par La Haute Roche - [www.lahauteroche.fr](http://www.lahauteroche.fr)  
sous licence MJ Games - [www.mjgames.ca](http://www.mjgames.ca)

illustré par Laure Phelipon  
[www.laure-illustrations.com](http://www.laure-illustrations.com)

© 2015

ÉDITIONS DE  
**LA HAUTE  
ROCHE**



**Dans Shashawa, inspiré d'un jeu traditionnel, chaque joueur s'efforce de réunir le plus vite possible les quatre cartes d'une famille d'animaux.**