



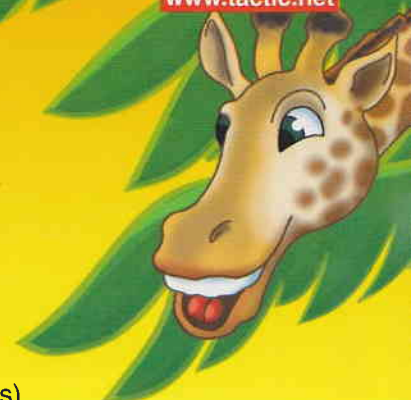
4+ ans 2-4 joueurs 20+ minutes



SAFARI MALIN

TACTIC

www.tactic.net



F Français

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu, 24 animaux en bois (6 différents: 4 lions, 4 girafes, 4 chimpanzés, 4 zèbres, 4 éléphants et 4 hippopotames)
1 explorateur (pion de jeu), 6 abris de feuilles, 1 dé, 4 tableaux de jeu

Aventure et suspense pour aider les animaux de la jungle. Contient également une version de jeu simplifiée pour les 3 ans.

Participe à la grande expédition de "Safari Malin" et aux aventures d'un explorateur dans le monde des animaux sauvages.

Accomplis ta mission dans la jungle et rassemble 6 différents animaux sauvages. Mais attention, ce n'est pas si facile! Les animaux sont farouches et peuvent être cachés. A toi de les retrouver!
Sois aux aguets et prêt pour l'aventure!

Préparation du jeu:

Place les 24 animaux les uns derrière les autres sur le plateau de jeu sur la piste extérieure, et l'explorateur sur la piste intérieure (photo 1). Cache 1 lion, 1 girafe, 1 hippopotame, 1 éléphant, 1 chimpanzé, et 1 zèbre sous un abri de feuilles (photo 2). Distribue 1 tableau de jeu à chaque joueur, sur lequel seront collectés les animaux gagnés pendant la partie.

Déroulement du jeu (à partir de 4 ans):

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et déplace l'explorateur selon le tirage du dé.

1. Explication des faces du dé

Si le dé indique:

- **1 chiffre de 1 à 4:** le joueur déplace l'explorateur du nombre de cases indiquées (1 case = 1 animal ou 1 abri de feuilles ou 1 point d'eau). (photo 3)
- **1 point d'eau:** il déplace l'explorateur sur le point d'eau de son choix.

– **L'explorateur:** il déplace l'explorateur sur la case de son choix

OU

il prend un animal qu'il n'a pas à l'un de ses adversaires, si celui-ci en a déjà gagné 5.

2. Les actions sur la piste:

Lorsque l'explorateur s'arrête devant:

- **1 animal qu'il n'a pas;** il le prend
- **1 animal qu'il a déjà;** il le laisse
- **1 point d'eau;** il replace un de ses animaux à l'endroit de son choix sur la piste extérieure.
- **1 abri de feuilles;** il a le choix entre:
 - le soulever et prendre l'animal s'il ne l'a pas, il replace alors l'abri de feuilles sur n'importe quel autre animal du plateau.
 - le soulever et le laisser s'il a déjà le même animal.
 - ne pas le soulever, et c'est au joueur suivant de jouer.

Dès que tu gagnes un animal, tu le places sur ton tableau de jeu sur son emplacement, de cette façon tu vois bien quels animaux te manquent pour gagner.

Le joueur qui réussit le premier à rassembler 6 animaux différents gagne la partie.

Version de jeu simplifiée pour les 3 ans:

Il suffit de jouer sans les abris de feuilles. Les joueurs n'ont alors pas besoin de se souvenir de l'endroit où se trouvent les animaux qu'ils cherchent.

En route pour l'aventure dans le monde extraordinaire de "Safari Malin"

Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

