

# AFRICA PARK



## FR Règles du jeu

Dans les contrées sauvages du continent Africain, les animaux de la savane mènent une vie paisible dans la réserve naturelle d'**Africa Park**. Des soigneurs attentionnés veillent sur eux en permanence pour les maintenir en bonne santé et en sécurité. Malheureusement, les animaux sont curieux et échappent parfois à la vigilance des soigneurs pour aller voir ce qu'il se passe à l'extérieur de la réserve. Les soigneurs, inquiets, doivent alors redoubler d'efforts pour les retrouver avant que le Lion, dissimulé derrière un baobab, n'en fasse qu'une bouchée.

### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'aider les Soigneurs à retrouver les 10 Animaux fugueurs avant que le Lion sorte de sa cachette. Si tous les Animaux sont placés sur le plateau sans que le Lion apparaisse, la partie est gagnée. **Africa Park** est un jeu coopératif, c'est à dire que tous les joueurs sont dans la même équipe.

Pour l'introduction du jeu, nous vous invitons à encourager votre enfant à inventer sa propre histoire.

### AVANT DE JOUER

Le jeu est composé de 2 éléments de décor (un Abri pour les Soigneurs et un Baobab), d'1 plateau Savane, de 4 Soigneurs, d'1 Dé en bois, d'une feuille de 6 stickers et 10 Animaux (5 couples).

#### Avant de débiter la partie :

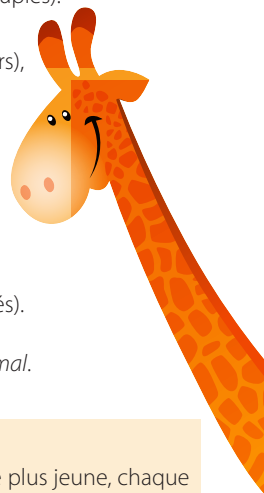
- montez l'Abri en emboîtant les 4 parties qui le composent (1 toit, 1 fond et 2 murs),
- assemblez les 2 socles avec le tronc du Baobab,
- fixez les 2 pattes sur le corps de chaque Animal,
- fixez les 2 pieds de chaque Soigneur,
- collez les 6 stickers sur les 6 faces du Dé.

### PRÉPARATIFS

- 1 - Placez le plateau de la Savane au centre de la table.
- 2 - Placez le Baobab à côté de la Savane et cachez le Lion derrière lui.
- 3 - Placez l'Abri de l'autre côté de la Savane et placez y les 4 Soigneurs.
- 4 - Placez les 10 Animaux près des joueurs (à côté de la Savane car ils se sont égarés).
- 5 - Placez le Dé près des joueurs.

La Savane est composée de 5 Zones dont chacune est dédiée à une espèce d'Animal.

Le Dé comporte 5 faces Animaux et 1 face Lion/Soigneur.



### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A chaque Tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par le plus jeune, chaque joueur doit lancer le Dé.

- Si un Animal apparaît **et qu'il reste au moins un Animal de cette espèce hors de la Savane**, le joueur place l'Animal en question sur la Zone de la Savane qui lui est attribuée.
- Si un Animal apparaît **et que les 2 Animaux de cette espèce sont déjà dans la Zone de la Savane qui leur est attribuée**, le joueur retire 1 des Animaux en question et le place hors de la Savane. SAUF si un Soigneur est présent dans cette Zone car il surveille les Animaux.
- Si un Lion/Soigneur apparaît **et qu'il reste au moins une figurine Soigneur dans l'Abri**, le joueur place un Soigneur dans une Zone de la Savane de son choix. Le Soigneur surveille alors la Zone et cette espèce est protégée (l'Animal ne peut plus s'échapper).
- Si un Lion/Soigneur apparaît **et que toutes les figurines Soigneurs sont déjà dans la Savane** (aucun Soigneur dans l'Abri), le Lion sort de sa cachette (placez le Lion devant le Baobab). Si un Lion apparaît de nouveau, il sème la panique dans la Savane et la partie est perdue.

### FIN DE PARTIE

Si tous les Animaux sont retournés dans la Savane avant que le Lion n'arrive, c'est gagné !

In the wilds of the African continent, savanna animals lead a peaceful life in the **Africa Park** Nature Reserve. Attentive caregivers constantly watch over them to keep them healthy and safe. Unfortunately, the animals are curious and sometimes escape the vigilance of the healers to see what is happening outside the reserve. The healers, worried, must redouble their efforts to find them before the Lion, hidden behind a baobab, makes a mouthful.

### GOAL OF THE GAME

The goal of the game is to help the *Healers* to find the 10 runaway *Animals* before the *Lion* comes out of hiding. If all the *Animals* are placed on the board without the *Lion* appearing, the game is won. **Africa Park** is a cooperative game, meaning that all players are in the same team. For the introduction of the game, we invite you to encourage your child to invent his own story.

### BEFORE PLAYING

The game is composed of 2 elements of decoration (a *Shelter* for the *Healers* and a *Baobab*), 1 *Savannah* tray, 4 *Healers*, 1 wooden *Dice*, a sheet of 6 stickers and 10 *Animals* (5 couples).

#### Before starting the game:

- mount the *Shelter* by integrating the 4 parts that compose it (1 roof, 1 bottom and 2 walls),
- assemble the 2 bases with the trunk of *Baobab*,
- fix the 2 legs on the body of each *Animal*,
- fix the 2 feet of each *Healer*,
- paste the 6 stickers on the 6 faces of the *Dice*.

### PREPARATIONS

- 1 - Place the *Savannah* tray in the centre of the table.
- 2 - Place the *Baobab* next to the *Savannah* and hide the *Lion* behind him.
- 3 - Place the *Shelter* on the other side of the *Savannah* and place the 4 *Healers* there
- 4 - Place the 10 *Animals* near the players (next to the *Savannah* because they have gone astray)
- 5 - Place the *Dice* near the players

The *Savannah* is made up of 5 *Zones* each of which is dedicated to an *Animal* species.

The *Dice* has 5 faces *Animals* and 1 face *Lion/Healer*.



### CONDUCT OF A GAME

At each turn, clockwise, and starting with the youngest, each player must roll the *Dice*.

- If an *Animal* appears **and there is at least one *Animal* of this species outside the *Savannah***, the player places the *Animal* in question on the *Savannah Zone* assigned to it.
- If an *Animal* appears **and the 2 *Animals* of this species are already in the *Savannah Zone* assigned to them**, the player removes 1 of the *Animals* in question and places it outside the *Savannah*. EXCEPT if a *Healer* is present in this *Zone* because he is watching the *Animals*.
- If a *Lion/Healer* appears **and there is at least one *Healer* figure remaining in the *Shelter***, the player places a *Healer* in a *Savanna Zone* of his choice. The *Healer* then watches the *Zone* and this species is protected (the *Animal* cannot escape anymore).
- If a *Lion/Healer* appears **and all the *Healer* figures are already in the *Savannah*** (no *Healer* in the *Shelter*), the *Lion* comes out of hiding (place the *Lion* in front of the *Baobab*). If a *Lion* appears again, he sows panic in the *Savannah* and the game is lost.

### GAME OVER

If all the *Animals* have returned to the *Savannah* before the *Lion* arrives, it's won!

## DE Spielregeln

In der Wildnis auf dem afrikanischen Kontinent führen die Tiere der Savanne ein friedliches Leben im Naturreservat **Africa Park**. Aufmerksame Pfleger haben stets ein Auge auf sie, damit diese bei bester Gesundheit und in Sicherheit sind. Leider sind die Tiere jedoch sehr neugierig und schaffen es von Zeit zu Zeit der Achtsamkeit der Pfleger zu entweichen, um zu schauen, was sich außerhalb des Reservats abspielt. Die besorgten Pfleger müssen also den Aufwand verdoppeln, um die Tiere wieder einzufangen, bevor der Löwe, verborgen hinter einem Baobab, einen Happen nehmen kann.

### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, den Pflegern zu helfen, die 10 entwischten Tiere wieder einzufangen, bevor der Löwe aus seinem Versteck kommt.

Wenn alle Tiere auf dem Spielbrett versammelt sind, ohne dass der Löwe erschienen ist, gilt die Partie als gewonnen.

**Africa Park** ist ein kooperatives Spiel und alle Spieler sind im selben Team. Für die Einleitung des Spiels schlagen wir vor, dass Ihr Kind sich seine eigene kleine Geschichte ausdenkt.

### VOR SPIELBEGINN

Das Spiel besteht aus 2 Deko-Elementen (eine Hütte für die Pfleger und ein Baobab), einem Spielbrett 'Savanne', 4 Pflegern, 1 Holzwürfel, einem Blatt mit 6 Stickern und 10 Tieren (5 Paare).

#### Vor Spielbeginn:

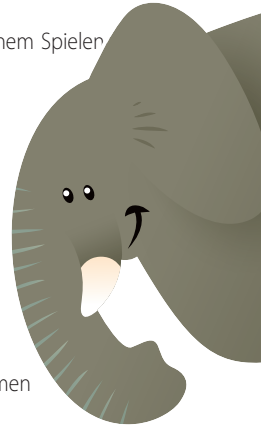
- Bauen Sie aus den 4 mitgelieferten Einzelteilen die Hütte zusammen (1 Dach, 1 Boden und 2 Mauern),
- Stecken Sie die 2 Sockel mit dem Stamm des Baobabs zusammen,
- Befestigen Sie die 2 Beine am Körper jedes Tieres,
- Befestigen Sie die 2 Füße von jedem Pfleger,
- Kleben Sie die 6 Sticker auf die 6 Seiten des Würfels.

### VORBEREITUNGEN

- 1 - Legen Sie das Spielbrett 'Savanne' in die Mitte des Tisches.
- 2 - Stellen Sie den Baobab neben die Savanne und verstecken Sie den Löwen dahinter.
- 3 - Stellen Sie die Hütte an die andere Seite der Savanne und setzen Sie die 4 Pfleger hinein
- 4 - Legen Sie die 10 Tiere in die Nähe der Spieler (neben die Savanne, da sie bereits entkommen sind)
- 5 - Legen Sie den Würfel neben die Spieler

Die Savanne besteht aus 5 Bereichen von denen jeder einem speziellen Tier gewidmet ist.

Der Würfel weist 5 Tier-Seiten und eine Seite mit einem Löwen/Pfleger auf.



### ABLAUF EINER SPIELPARTIE

In jeder Spielrunde muss jeder Spieler im Uhrzeigersinn würfeln, beginnend mit dem jüngsten Spieler.

- Wenn ein Tier gewürfelt wird **und sich noch mindestens ein Tier dieser Art außerhalb der Savanne befindet**, dann setzt der Spieler dieses Tier auf den Bereich der Savanne, die diesem Tier gewidmet ist.
- Wenn ein Tier gewürfelt wird **und die 2 Tiere dieser Art sich bereits auf dem für sie vorgesehenen Bereich auf dem Spielbrett befinden**, dann nimmt der Spieler eines dieser Tiere herunter und stellt dieses neben die Savanne. ES SEI DENN, es befindet sich ein Pfleger in diesem Bereich, da dieser die Tiere bewacht.
- Wenn ein Löwe/Pfleger gewürfelt wird **und sich noch mindestens eine Pfleger-Figur in der Hütte befindet**, dann setzt der Spieler einen Pfleger in einen Bereich der Savanne seiner Wahl. Dieser Pfleger bewacht nun diesen Bereich und die Tierart befindet sich in Sicherheit (das Tier kann nicht entkommen).
- Wenn ein Löwe/Pfleger gewürfelt wird **und alle Pfleger-Figuren bereits auf dem Spielbrett stehen** (kein Pfleger mehr in der Hütte), dann kommt der Löwe aus seinem Versteck (Stellen Sie den Löwen vor den Baobab). Sollte der Löwe erneut erscheinen, dann löst dies eine Panik in der Savanne aus und die Partie gilt als verloren.

### ENDE DER PARTIE

Wenn alle Tiere in die Savanne zurück geholt worden sind, bevor der Löwe aus seinem Versteck gekommen ist, gilt die Partie als gewonnen!

En las selvas del continente africano, los animales de la Sabana viven una vida tranquila en la reserva natural de **África Park**. Atentos Cuidadores los vigilan constantemente para mantenerlos sanos y salvos. Lamentablemente, los animales son curiosos y, a veces, escapan de la atenta mirada de los Cuidadores para ver lo que sucede fuera de la reserva. Los Cuidadores, preocupados, tienen que redoblar sus esfuerzos para encontrarlos antes de que el León, escondido tras un Baobab, les dé un bocado.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ayudar a los *Cuidadores* a recuperar a los 10 *Animales* fugitivos antes de que el *León* salga de su escondite. Si se colocan todos los animales en el tablero sin que aparezca el León, se gana el juego. **África Park** es un juego de cooperación, lo que significa que todos los jugadores están en el mismo equipo.

Para la introducción del juego, le invitamos a alentar a su hijo a inventar su propia historia.

## ANTES DE JUGAR

El juego incluye 2 elementos decorativos (un *Refugio* para los *Cuidadores* y 1 *Baobab*), 1 *Sabana*, 4 *Cuidadores*, 1 *Dado* de madera, 1 hoja de 6 pegatinas y 10 *Animales* (5 parejas).

### Antes de comenzar el juego:

- Coloque el *Refugio* ajustando las cuatro partes que lo componen (1 superior, 1 inferior y 2 paredes),
- Ensamble las dos bases con el tronco del *Baobab*,
- Sujete los 2 salientes en el cuerpo de cada *Animal*,
- Fije los 2 pies de cada *Cuidador*,
- Pegue las 6 pegatinas sobre las 6 caras del *Dado*.

## PREPARATIVOS

- 1 - Coloque la *Sabana* en el centro de la mesa.
- 2 - Coloque el *Baobab*, junto a la *Sabana* y esconda al *León* detrás .
- 3 - Coloque el *Refugio* al otro lado de la *Sabana* y a los 4 *Cuidadores* dentro de éste.
- 4 - Coloque los 10 *Animales* cerca de los jugadores (junto a la *Sabana*, ya que se han extraviado)
- 5 - Coloque el *Dado* cerca de los jugadores

La *Sabana* se compone de 5 *Zonas*, cada una de las cuales está dedicada a una especie *Animal*.

El *Dado* tiene 5 caras con *Animales* y cara *León/Cuidador*.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

En cada *Turno*, en el sentido de las agujas del reloj, y comenzando por el jugador más joven, cada jugador deberá lanzar el *Dado*.

- Si sale un *Animal* **y hay al menos un Animal de esta especie fuera de la Sabana**, el jugador colocará el *Animal* en cuestión en la zona de *Sabana* que le ha sido asignada.
- Si sale un *Animal* **y los dos Animales de esta especie ya se encuentran en la zona de la Sabana que les ha sido asignada**, el jugador quitará 1 de los *Animales* en cuestión y lo colocará fuera de *Sabana*. A menos haya un *Cuidador* presente en esta *Zona*, ya que supervisa a los *animales*.
- Si sale un *León/Cuidador* **y hay al menos una figura Cuidador en el Refugio**, el jugador colocará un *Cuidador* en una *Zona* de *Sabana* de su elección. El *Cuidador* entonces vigilará la *Zona* y esta especie estará protegida (el *Animal* no podrá escapar).
- Si sale un *León/Cuidador* **y todas las figura de Cuidadores ya están en la Sabana** (sin ningún *Cuidador* en el *Refugio*), el *León* saldrá de su escondite (coloque el *León* delante del *Baobab*). Si sale un *León* de nuevo, se sembrará el pánico en la *Sabana* y se perderá la partida.

## FINAL DE LA PARTIDA

Si todos los *Animales* regresan a la *Sabana* antes de que llegue el *León*, ¡habrá ganado!

## NL Spelregels

In de wildernis van het Afrikaanse continent leiden savanne dieren een vredig leven in het natuurreservaat **Park Afrika**. Aandachtige verzorgers waken voortdurend over hen om ze gezond en veilig te houden. Helaas zijn de dieren nieuwsgierig en ontsnappen ze soms aan de waakzaamheid van de verzorgers om te zien wat er buiten het reservaat gebeurt. De verzorgers zijn bezorgd en moeten hun inspanningen verdubbelen om ze terug te vinden voordat de Leeuw, verborgen achter een apenbroodboom er een lekker hapje van maakt.

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om de Verzorgers te helpen de 10 weggelopen Dieren te vinden voordat de Leeuw uit de Schuilplaats komt. Als alle dieren op de vlakte staan zonder dat de Leeuw te voorschijn komt, is het spel gewonnen. **Park Afrika** is een samenwerkingsspel, wat betekent dat alle spelers in hetzelfde team zitten.

Voer de introductie van het spel, nodigen we u uit om uw kind aan te moedigen zijn eigen verhaal te verzinnen.

### VOOR HET SPELEN

Het spel bestaat uit 2 decoratieve elementen (een Schuilplaats voor de Verzorgers en een Apenbroodboom), 1 Savannevlakte, 4 Verzorgers, 1 houten Dobbelsteen, een vel met 6 stickers en 10 Dieren (5 paren).

Voordat u het spel start:

- zet de Schuilplaats op door de 4 onderdelen waaruit het bestaat in elkaar te zetten (1 dak, 1 bodem en 2 muren).
- zet de 2 voetstukken in elkaar met de stam van Apenbroodboom.
- maak de 2 poten vast aan het lichaam van elk dier,
- maak de 2 voeten vast aan elke Verzorger,
- Plak de 6 stickers op de 6 zijden van de Dobbelsteen.

### VOORBEREIDINGEN

- 1 - Plaats de Savannevlakte in het midden van de tafel.
- 2 - Plaats de Apenbroodboom naast de Savanne en verberg de Leeuw er achter.
- 3 - Plaats de Schuilplaats aan de andere kant van de Savanne en plaats daar de 4 Verzorgers.
- 4 - Plaats de 10 Dieren in de buurt van de spelers (naast de Savanne omdat ze op een dwaalspoor zijn geraakt)
- 5 - Leg de Dobbelsteen in de buurt van de spelers

De Savanne bestaat uit 5 Gebieden, die elk zijn gewijd aan een Diersoort.

De Dobbelsteen heeft 5 Dier gezichten en 1 Leeuw/Verzorger gezicht.



### VERLOOP VAN HET SPEL

Bij elke Beurt met de klok mee, en beginnend met de jongste moet elke speler met de Dobbelsteen gooien.

- Als er een Dier wordt gegooid en **er ten minste nog één Dier van deze soort buiten de Savanne is**, plaatst de speler het betreffende Dier op het Gebied van de Savanne die aan dit dier is toegewezen.
- Als een Dier wordt gegooid **er 2 Dieren van deze soort al in het Gebied van de Savanne**, die aan hun is toegewezen zijn, verwijdert de speler 1 van de betreffende Dieren en plaatst deze buiten de Savanne. BEHALVE als er een Verzorger staat in dit Gebied omdat hij waakt over de Dieren.
- Als er een Leeuw/Verzorger verschijnt en **er ten minste één Verzorgersfiguur in de Schuilplaats is gebleven**, plaatst de speler een Verzorger in een Savannegebied van zijn keuze. De Verzorger bewaakt dan het gebied en deze soort is beschermd (het Dier kan niet meer ontsnappen).
- Als er een Leeuw/Verzorger wordt gegooid en **alle Verzorgersfiguren al in de Savanne staan (geen Verzorger meer in de Schuilplaats)**, komt de Leeuw uit zijn Schuilplaats (plaats de Leeuw voor de Apenbroodboom). - Als er een opnieuw een Leeuw wordt gegooid zaait hij paniek in de Savanne en is het spel verloren.

### EINDE VAN HET SPEL

Als alle Dieren zijn teruggekeerd naar de Savanne voordat de Leeuw te voorschijn komt, is het spel gewonnen!

Nelle regioni selvagge del continente africano, gli animali della savana conducono una vita tranquilla nella riserva naturale dell'**Africa Park**. Dei guardiani attenti li sorvegliano costantemente per mantenerli in buona salute e in sicurezza. Sfortunatamente, gli animali sono curiosi e talvolta sfuggono alla loro vigilanza per andare a vedere cosa accade fuori dalla riserva. I guardiani, preoccupati, devono raddoppiare i loro sforzi per ritrovarli prima che il Leone, nascosto dietro un baobab, ne faccia un boccone.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è aiutare i *Guardiani* a ritrovare i 10 *Animali* in fuga prima che il Leone esca dal suo nascondiglio. Se tutti gli *Animali* sono posizionati sul tabellone senza che il Leone appaia, si vince la partita. **Africa Park** è un gioco cooperativo, nel senso che tutti i giocatori sono nella stessa squadra.

Per l'introduzione del gioco, suggeriamo di incoraggiare i vostri bambini a inventare la loro storia.

## PRIMA DI GIOCARE

Il gioco è composto da 2 elementi di decorazione (un *Riparo* per i *Guardiani* e un *Baobab*), 1 tabellone *Savana*, 4 *Guardiani*, 1 *Dado* in legno, un foglio con 6 adesivi e 10 *Animali* (5 coppie).

### Prima di iniziare il gioco:

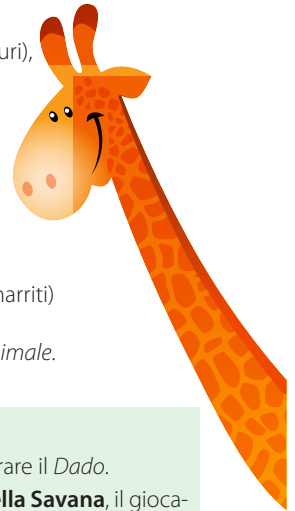
- Montare il *Rifugio* unendo le 4 parti che lo compongono (1 tetto, 1 sfondo e 2 muri),
- assemblare le 2 basi con il tronco del *Baobab*,
- fissare le 2 zampe sul corpo di ogni *Animale*,
- fissare i 2 piedi di ciascun *Guardiano*,
- incollare i 6 adesivi sui 6 lati del *Dado*.

## PREPARAZIONE

- 1 - Posizionare il tabellone della *Savana* al centro del tavolo.
- 2 - Posizionare il *Baobab* accanto alla *Savana* e nascondere il *Leone* dietro di esso.
- 3 - Posizionare il *Rifugio* sull'altro lato della *Savana* insieme ai 4 *Guardiani*
- 4 - Posizionare i 10 *Animali* vicino ai giocatori (vicino alla *Savana* perché si sono smarriti)
- 5 - Posizionare il *Dado* vicino ai giocatori

La *Savana* è composta da 5 *Zone* ognuna delle quali è dedicata a una specie di *Animale*.

Il *Dado* è composto da 5 facce di *Animali* e 1 faccia di *Leone/Guardiano*.



## SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

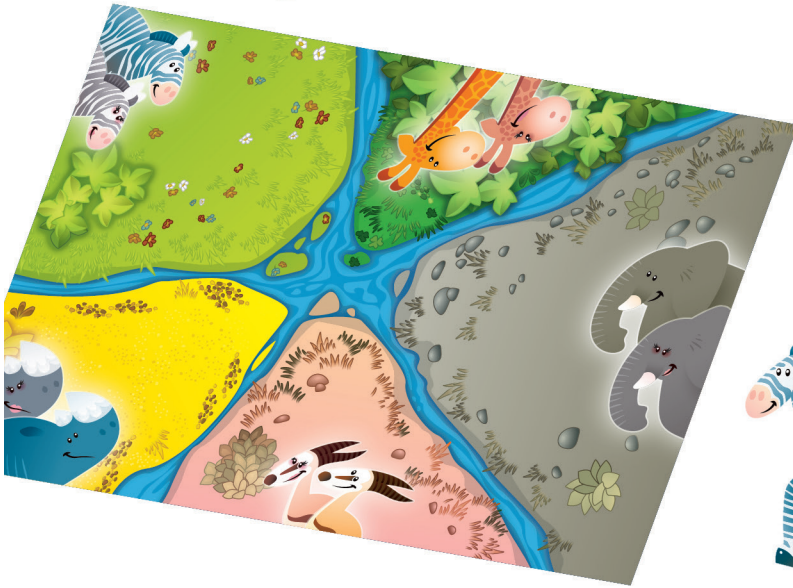
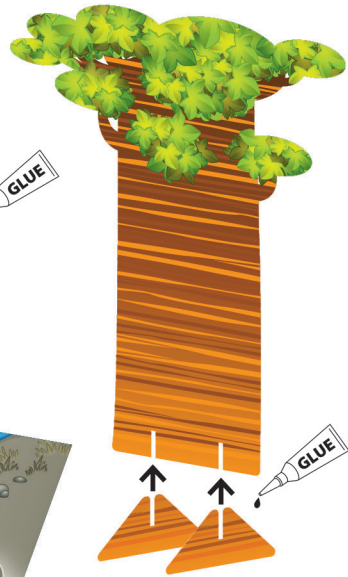
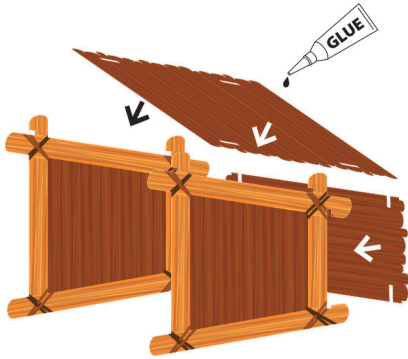
Ad ogni Turno, in senso orario, partendo dal più piccolo, ciascun giocatore deve tirare il *Dado*.

- Se appare un *Animale* **e vi è almeno un Animale di questa specie al di fuori della Savana**, il giocatore posiziona l'*Animale* in questione nella zona di savana che gli è stata assegnata.
- Se appare un *Animale* **e i 2 Animali di questa specie si trovano già nella Zona di Savana a loro assegnata**, il giocatore rimuove 1 degli *Animali* in questione e lo posiziona fuori dalla *Savana*. **TRANNE** se un *Guardiano* è presente in questa *Zona* perché sta sorvegliando gli *Animali*.
- Se appare un *Leone/Guardiano* **e c'è almeno una figura Guardiano nel Rifugio**, il giocatore posiziona un *Guardiano* in una *Zona* della *Savana* a sua scelta. Il *Guardiano* quindi sorveglia la *Zona* e questa specie è protetta (l'*Animale* non può più scappare).
- Se appare un *Leone/Guardiano* **e tutte le figure dei Guardiani sono già nella Savana** (nessun *Guardiano* nel *Rifugio*), il *Leone* esce dal suo nascondiglio (posizionare il *Leone* davanti al *Baobab*). Se un *Leone* appare di nuovo, semina il panico nella *Savana* e la partita è persa.

## FINE DELLA PARTITA

Si vince se tutti gli *Animali* sono tornati nella *Savana* prima che il *Leone* arrivi.

Assemblage - Assembly - Anordnung - Ensamblaje - Assembleren - Assemblaggio



**LES JEUX DU LAC**

jeuxdulac.com

