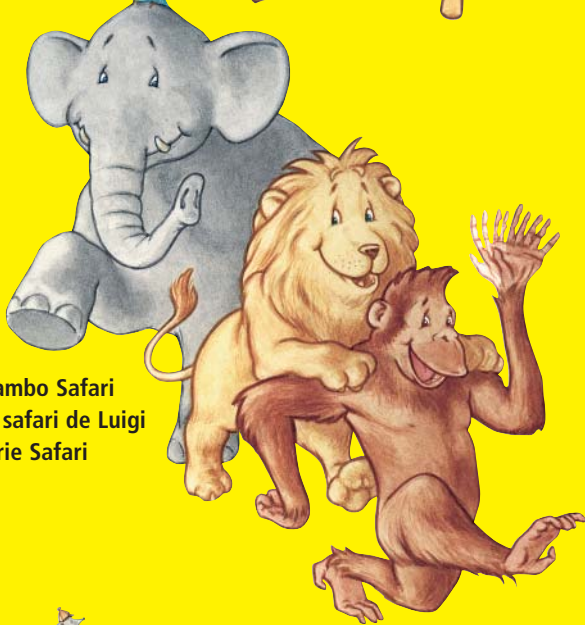




# Lari Safari



Mambo Safari  
Le safari de Luigi  
Larie Safari



# Le safari de Luigi

Un jeu de mémoire plein d'actions  
pour 2 à 5 aventuriers de 5 à 99 ans.

**Idée :** Frédéric Moyersoen

**Illustration :** Guido Hoffmann

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Qu'est-ce qu'on s'amuse pendant le safari de Luigi ! L'éléphant se tient debout sur une patte, le lion dandine du postérieur, le singe fait des grimaces qui déclenchent l'hilarité générale. Même le perroquet s'intéresse au spectacle : il bat des ailes et applaudit les autres ! Luigi voudrait maintenant se souvenir des attitudes désopilantes des animaux et les imiter. Est-ce que tu vas pouvoir l'aider ?

## Contenu

- 1 Luigi, l'aventurier
- 24 cartes d'animaux
- 16 pièces safari
- 1 dé
- 1 règle du jeu



## But du jeu

---

Quel aventurier se souviendra le mieux des mouvements des animaux et les imitera correctement ? Chaque imitation correcte rapportera une pièce safari. Celui qui récupérera en premier quatre pièces safari gagnera la partie.

## Préparatifs

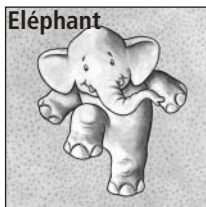
---

Mélanger les cartes d'animaux, en faire une pile, face cachée et la poser au milieu de la table. Préparer le dé et les pièces safari.

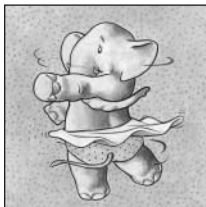
Prenez les cinq premières cartes d'animaux de la pile et posez-les en cercle, face vers le haut. Regardez-les bien tous ensemble et imitez chacun des mouvements. Retenez-les bien, car il faudra les imiter plus tard ! Ensuite retournez de nouveau les cinq cartes d'animaux, face cachée, et posez Luigi à côté de n'importe quelle carte.

## Voici les mouvements des animaux en résumé

---



rester debout sur une  
jambe

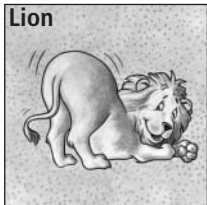


faire un tour sur  
soi-même

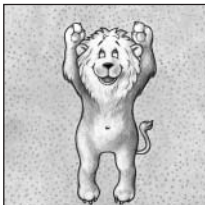


barrir comme un  
éléphant

**Lion**



dandiner du postérieur

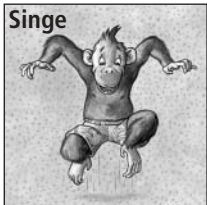


se « gonfler »



montrer ses muscles

**Singe**



faire des bonds

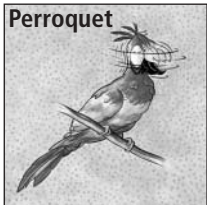


faire une grimace



faire un signe avec la main

**Perroquet**



secouer la tête



applaudir



agiter les deux bras  
comme des ailes

## Déroutement de la partie

---

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le barrissement de l'éléphant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

Faites avancer Luigi dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points du dé. Chaque carte d'animal compte pour une case. Tu devras alors imiter le mouvement de la carte retournée posée à côté de celle où vient d'atterrir Luigi. Les autres joueurs retournent ensuite la carte et vérifient si ton imitation était la bonne :

- **L'imitation ne correspond pas ?**

Domage ! Tu ne prends pas de pièce safari.

Regarde encore une fois le mouvement de l'animal. Luigi viendra certainement encore à côté de cette carte pendant le jeu. La carte est de nouveau retournée face cachée.

- **L'imitation est la bonne ?**

Bravo ! Tu es un grand aventurier. En récompense, tu prends une pièce safari que tu poses devant toi.

Tu tires alors une nouvelle carte d'animal de la pile retournée. Pose-la devant toi et imite le nouveau mouvement pour les autres joueurs. Ensuite la nouvelle carte d'animal est posée face cachée, à côté de celle où se trouve Luigi (= sur celle dont tu viens de faire l'imitation).

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

**Que se passe-t-il lorsque Luigi atterrit à côté d'une pile où il y a déjà plusieurs cartes d'animaux les unes sur les autres ?**

Le joueur doit alors imiter tous les mouvements de tous les animaux figurant sur les cartes. Le joueur a le droit de choisir lui-même l'ordre des imitations. Si tous les mouvements des animaux sont corrects, il prend une pièce safari.

## **Fin de la partie**

---

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre pièces safari : il gagne alors la partie.

## **Variantes**

---

- **Variante plus simple**

Ne poser que trois ou quatre cartes d'animaux face cachée en cercle.

- **Variante échange**

Les cartes d'animaux ne sont pas posées les unes sur les autres une fois que l'imitation est correcte, mais échangées avec une nouvelle carte animaux de la pile retournée. Mets les cartes utilisées sous le tas, faces cachées. Regardez tous ensemble la nouvelle carte puis posez-la face cachée à la place de l'ancienne carte d'animal.

# Mémo Safari

---

Vous pouvez également jouer à un jeu de mémoire passionnant avec les 24 cartes d'animaux :

Toutes les cartes d'animaux sont mélangées, faces cachées, et posées les unes à côté des autres sur la table. Faire attention à ce qu'aucune carte ne soit posée sur une autre. Le joueur dont c'est le tour retourne deux cartes d'animaux l'une après l'autre :

- **Les deux cartes d'animaux font une paire ?**

Bravo ! Prends la paire de cartes. Tu as le droit de retourner deux autres cartes. Celui qui le voudra pourra imiter les mouvements des animaux.

- **Les deux cartes d'animaux ne font pas de paire ?**

Domage ! Retourne les cartes, faces cachées, après que tous les joueurs les aient vues. C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

La partie se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées. Chacun empile alors ses cartes d'animaux : celui qui pourra faire la plus haute tour gagne la partie.

# **Erfinder für Kinder**

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs*

*Uitvinders voor kinderen*



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)