

# SAFARI MALIN

---

## Contenu du jeu:

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

## Préparation du jeu:

Place les 24 animaux les uns derrière les autres sur le plateau de jeu sur le circuit extérieur, et l'explorateur sur le circuit intérieur. Cache 1 lion, 1 girafe, 1 hippopotame, 1 éléphant, 1 singe, et 1 zèbre chacun sous un abri de feuilles.

## 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).

- 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 adversaire, si celui-ci en a déjà gagné 5.

### 2. Les actions sur le circuit:

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 le circuit extérieur.

- 1 abri de feuilles; il a le choix entre: • le soulever et prendre l'animal s'il ne l'a pas, ou le laisser s'il a déjà le même animal.

• ne pas le soulever,  et c'est au joueur suivant de jouer.

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

## Version de jeu simplifiée pour les 3 ans:

Pour simplifier le jeu, il suffit simplement 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"

---