

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AFRICA PARK



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*.

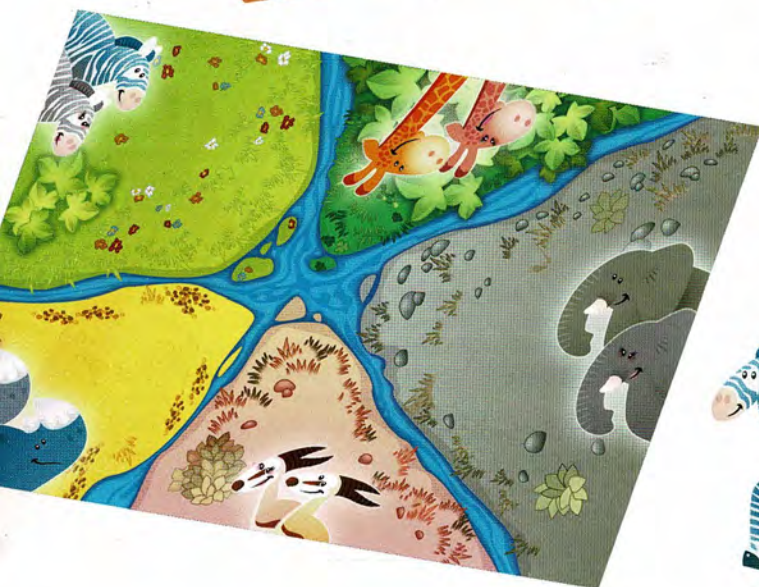
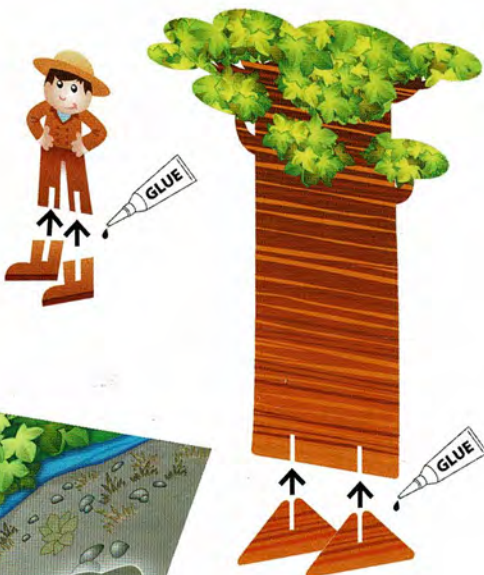
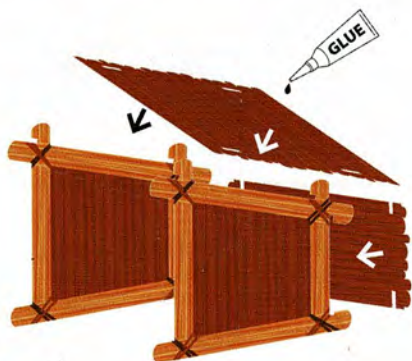
- Si un *Animal* apparaît **et qu'il reste au moins un *Animal* de cette espèce hors de la *Savane***, le joueur place l'*Animal* en question sur la *Zone* de la *Savane* qui lui est attribuée.
- Si un *Animal* apparaît **et que les 2 *Animaux* de cette espèce sont déjà dans la *Zone* de la *Savane* 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 !



Assemblage - Assembly - Anordnung - Ensamblaje - Assembleren - Assemblaggio



LES JEUX DU LAC

jeuxdulac.com

