

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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 adversaires, 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 ; **c'est alors au joueur suivant de jouer.**
 - ne pas le soulever ; **le même joueur joue alors à nouveau.**

Attention !

La règle de l'édition française est fautive : un joueur qui décide de ne pas soulever un arbre rejoue.

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"

