

# SAFARI PHOTOS INSTRUCTIONS

POUR 2 JOUEURS

CONTENU:

- 1 jeu
- 4 pions magnétiques

**BUT DU JEU:** Rapporter de votre safari le maximum de photos d'animaux sauvages.



## 1 PREPARATION

Figure

### 1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNÉTIQUES:

A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



## 2

Figure

### 2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

Secouer la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.

## 3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Un joueur prend les deux pions rouges, l'autre les deux pions bleus. Chaque joueur place un de ses pions sur la case départ de couleur correspondante au bas du circuit: c'est le pion de jeu. Les deux pions restants sont placés sur la case "0" du tableau de score: ce sont les pions de marque qui serviront à comptabiliser le nombre de photos prises par chaque joueur.



## 3

Figure

### 4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de course et le lâcher.

**REMARQUE:** Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

## LE JEU

### 1) LES DÉPLACEMENTS

A votre tour, faites tourner les cadrans et déplacez votre pion sur le plateau dans le sens des flèches. Vous devez vous déplacer du nombre exact de cases indiqué sur le cadran A. Quelquefois, vous aurez le choix entre deux chemins.

– Si vous vous arrêtez sur une case blanche, votre tour est terminé.

– Si vous vous arrêtez sur une case rouge avec un chiffre, vous pouvez prendre des photos d'animaux.

– Les deux joueurs peuvent se trouver sur la même case.

### 2) LES PHOTOS

Vous avez toujours le choix de prendre des photos ou non.

– Si vous voulez prendre des photos, faites tourner les cadrans autant de fois que le chiffre indiqué sur votre case et notez le meilleur score annoncé par le cadran B. Puis déplacez votre pion de marque du nombre de cases correspondant sur le tableau de score.

### REMARQUE:

Vous ne pouvez photographier qu'une seule fois chaque animal.

### EXCEPTIONS:

● Si vous obtenez "Appareil défectueux" sur le cadran B, vous ne pouvez pas prendre la photo et vous ne déplacez pas votre pion de marque (voir Fig. 4).

Attention! Vous ne pouvez plus photographier cet animal pendant le reste de la partie.



## 4

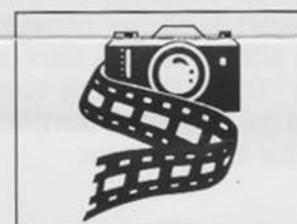
Figure

● Si vous obtenez "Négatif défectueux" sur le cadran B, vous devez reculer votre pion de marque de 4 cases sur le tableau de score (voir Fig. 5).

### REMARQUE:

Vous ne pouvez jamais avoir un score négatif.

Attention! Vous ne pouvez plus photographier cet animal pendant le reste de la partie.



## 5

Figure

– Une fois que vous avez photographié un animal, vous déplacez immédiatement votre pion de jeu jusqu'à la plus proche case comportant un point noir. (A certains endroits du parcours, vous aurez le choix entre deux cases).

## LE GAGNANT

Le gagnant est soit le joueur qui atteint le premier le score de 15 photos, soit le joueur qui a le score le plus élevé lorsqu'un des joueurs atteint la case arrivée verte. (Il n'est pas nécessaire d'y arriver par un compte exact).