

NL Beestensafari

Inhoud:
1 legpuzzelspelbord
4 spelstukkaarten (op elke kaart is een jeep afgebeeld)
4 gekleurde kaarthouders
2 dobbelstenen
40 dierenkaarten met daarop 1, 2 of 3 dieren

Beginnen

- Maak het legpuzzelspelbord gereed;
- Plaats de spelstukkaarten in de overeenkomstige gekleurde kaarthouders om de spelstukken te maken;
- Plaats de spelstukken in het kamp op het spelbord.
- Schud de dierenkaarten en deel deze aan alle spelers uit, met de beeldzijde naar beneden, in gelijke stapels, op de gemarkeerde cirkels naast de uitzichtpunten op het bord, en houd twee dierenkaarten over voor iedere speler;
- Iedere speler plaatst zijn twee dierenkaarten voor zich met de beeldzijde naar boven.

Doeel

De speler zijn die de meeste dieren heeft verzameld wanneer alle spelers zijn teruggekeerd naar het kamp.

Spelregels

- De jongste speler begint door beide dobbelstenen te gooien. Hij of zij kan het aantal gegooide ogen optellen en op het bord dit aantal plaatsen aflopen met de wijzers van de klok mee, of:
 - Het aantal plaatsen aflopen dat door een van de dobbelstenen wordt aangegeven;
 - Als de speler bij een uitzichtpunt aankomt (daarvoor moet het exacte aantal ogen zijn gegooid), kan hij of zij een dierenkaart pakken van de stapel naast dat uitzichtpunt en deze voor zich leggen met de beeldzijde naar boven;
- Wanneer bij het gooien der dobbelstenen een van de stenen een getal aangeeft en op de andere dobbelsteen het pictogram van een verrekijker te zien is, kan die speler zijn of haar spelstuk het aantal vakjes verplaatsen overeenkomstig de waarde van de dobbelsteen, en een dierenkaart weggooien van een van de andere spelers. Als de speler bij een uitzichtpunt aankomt, mag hij of zij ook een dierenkaart oppakken van de stapel naast dat uitzichtpunt;
- Als de speler met beide dobbelstenen een verrekijker scoort, kan hij of zij of twee dierenkaarten van een speler pakken, of, een kaart van twee spelers, maar de speler mag die keer niet verder op het bord;
- Daarna is het de beurt van de volgende speler;
- Zodra een speler het kamp heeft bereikt, zijn diens dierenkaarten veilig en kunnen deze niet meer worden opgeëist door een andere speler als deze met het werpen der dobbelstenen een verrekijker scoort;
- Zodra een speler het kamp echter heeft bereikt, kan hij of zij het spel vervolgen bij de volgende beurt. Als de speler een of twee dobbelstenen krijgt met een verrekijker als score, kan hij of zij dierenkaarten pakken van andere spelers, zoals hierboven vermeld, maar als de speler ogen gooit, kan hij of zij niet verder;
- Zodra alle spelers het kamp hebben bereikt, wordt het aantal dieren geteld dat ze voor zich hebben (niet het aantal kaarten) om vast te stellen wie er heeft gewonnen.

De winnaar

De winnaar is de speler die de meeste dieren heeft weten te verzamelen nadat iedere speler in het kamp teruggekeerd.

Spelvariant voor oudere kinderen

Bij dit spel kunnen spelers uit drie mogelijkheden kiezen om te bepalen hoeveel plaatsen de spelers vooruit gaan als de dobbelstenen zijn gegooid:

- Tel de twee getallen op
- Of - gebruik een van de getallen op een dobbelsteen
- Of - trek het kleinste getal van de ene dobbelsteen af van het grotere getal op de andere.
(Zo kan er tactisch worden gespeeld door het aantal plaatsen tot het volgende uitzichtpunt te tellen en kan de speler dat aantal behalen door te kiezen voor optie 1, 2 of 3 hierboven).

NB. Als een speler een dubbele waarde gooit, kunnen ze ook de twee getallen van elkaar aftrekken. Dat levert natuurlijk 0 op en dat betekent dat de speler die beurt niet verder hoeft. De speler kan op het uitzichtpunt blijven staan en een andere kaart oppakken.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 080 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.

I II safari degli animali

Contiene:
1 tabellone
4 segnaposti raffiguranti una jeep
4 supporti colorati per i segnaposti
2 dadi
40 tessere raffiguranti 1, 2 o 3 animali

Preparazione

- Assemblare il tabellone.
- Inflare i segnaposti sul supporto colorato corrispondente per creare le pedine del gioco.
- Posizionare i segnaposti sul tabellone in corrispondenza dell'accampamento.
- Mescolare le tessere con gli animali e metterle a faccia in giù in pile uguali sui cerchi segnati sul tabellone in prossimità dei punti di osservazione, lasciando due tessere con gli animali per ogni giocatore.
- Ogni giocatore mette davanti a sé le proprie due tessere con gli animali, tenendole a faccia in su.

Obiettivo

Avere il maggior numero di animali quando tutti i giocatori sono tornati all'accampamento.

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che lancia i dadi. Il giocatore può sommare il punteggio di entrambi i dadi e muoversi in senso orario del numero di caselle corrispondenti, oppure
 - Muoversi del numero di caselle indicato da un dado soltanto.
 - Se si ferma su un punto di osservazione (bisogna fare il punteggio esatto), il giocatore può prendere la tessera con gli animali in cima alla pila di quel punto di osservazione e metterla a faccia in su davanti a sé.
 - Quando, lanciando i dadi, il primo mostra un numero e il secondo l'immagine del binocolo, il giocatore può far avanzare il segnaposto del numero di caselle indicato dal primo dado e prendere una delle tessere con gli animali posizionate davanti agli altri giocatori. Se il giocatore si ferma su un punto di osservazione, può prendere anche una tessera con gli animali dalla pila corrispondente.
 - Se lanciando i dadi esce l'immagine del binocolo per entrambi, il giocatore può prendere due tessere con gli animali dalla stessa persona oppure una tessera da due persone diverse, ma non si può muovere.
 - Il turno passa quindi al giocatore successivo.
- Quando un giocatore raggiunge l'accampamento, le sue tessere con gli animali sono al sicuro e non possono più essere prese dagli altri giocatori che lanciano i dadi ottengono l'immagine del binocolo.
- Tuttavia anche dopo aver raggiunto l'accampamento il giocatore continua a lanciare i dadi quando è il suo turno, e se ottiene una o due immagini del binocolo può prendere le tessere con gli animali dagli altri giocatori, come indicato in precedenza, senza però muoversi quando ottiene un numero.
- Quando tutti i giocatori hanno raggiunto l'accampamento si conta il numero di animali che hanno davanti a sé (non il numero di tessere) per scoprire chi ne ha di più.

Il vincitore

Vince chi ha più animali quando tutti i giocatori hanno raggiunto l'accampamento.

Gioco avanzato (per bambini più grandi)

In questa versione i giocatori stabiliscono di quante caselle muoversi scegliendo una di queste tre opzioni dopo aver lanciato i dadi:
1. Sommare i due numeri.
2. Usare il numero indicato da uno dei due dadi.
3. Sottrarre il numero minore indicato da un dado dal numero maggiore indicato dall'altro.
(In questo modo è possibile giocare strategicamente contando il numero di caselle necessarie per raggiungere il punto di osservazione più vicino per vedere se si riesce a ottenere quel numero attraverso le opzioni 1, 2 o 3 indicate qui sopra.)

N.B. Se lanciando i dadi esce un numero doppio, il giocatore può sottrarre un numero dall'altro ottenendo un punteggio pari a 0, per cui non dovrà muoversi per quel turno. In questo modo se si trova già su un punto di osservazione potrà rimanerci e prendere un'altra tessera.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 080 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.

E Safari de animales

Contenido:
1 tablero de juego
4 tarjetas de juego, cada una con un Jeep
4 peanas de colores para tarjetas
2 dados
40 tarjetas de animales con 1, 2 o 3 animales

Preparación

- Monte el tablero de juego.
- Coloque las tarjetas de juego en sus peanas de colores correspondientes para crear las piezas de juego.
- Coloque las piezas de juego en el campamento del tablero de juego.
- mezcle las tarjetas de animales y repártalas boca abajo en montones iguales sobre cada uno de los círculos marcados que están situados al lado de los miradores del tablero, dejando dos tarjetas de animales para cada jugador.
- Cada jugador coloca sus dos tarjetas de animales boca arriba frente a él.

Objetivo

Ser el jugador con más animales cuando todos los jugadores hayan vuelto al campamento.

Cómo jugar

- El jugador más joven comienza tirando los dos dados. Una opción es sumar los puntos de ambos y moverse de derecha a izquierda el número de casillas correspondiente.
 - Otra opción es moverse el número de casillas indicado en solo uno de los dados.
 - Si el jugador cae en un mirador (deben tener el número exacto), puede coger una tarjeta de animales de la parte superior del montón situado al lado de ese mirador y colocarla boca arriba frente a él.
 - Si, tras tirar los dados, uno de ellos muestra un número y el otro el icono de unos prismáticos, ese jugador puede mover su pieza de juego el número de casillas indicado en el dado y coger una tarjeta de animales de enfrente de cualquier otro jugador. Si el jugador cae en un mirador, también puede coger una tarjeta de animales del montón situado al lado de ese mirador.
 - Si el jugador tira ambos dados y le salen dos prismáticos, puede coger o dos tarjetas de animales de un jugador, o solo una tarjeta de dos jugadores diferentes, pero no puede moverse.
 - El siguiente jugador continúa con el juego.
- Cuando un jugador llega al campamento, todas sus tarjetas de animales están seguras y no puede quitárselas ningún otro jugador al sacar los prismáticos en el dado.
- Sin embargo, cuando el jugador llega al campamento, continúa jugando en su turno y, si saca en uno o ambos dados los prismáticos, puede coger tarjetas de animales de cualquier otro jugador (previamente descrito) pero no se puede mover al sacar un número.
- Cuando todos los jugadores han llegado al campamento, se cuenta el número de animales que tienen frente a ellos (no el número de tarjetas) para ver quién tiene más.

Ganador
El ganador es la persona que tiene más animales después de que todos los jugadores hayan llegado al campamento.

Modo de juego avanzado (para niños más mayores)

En este juego los jugadores pueden elegir entre tres opciones para determinar por cuántas casillas pueden moverse al tirar los dados:

1. Se suman los dos números.
2. Se utiliza uno de los números indicado en un dado.
3. Se resta el número más pequeño indicado en un dado del número más grande del otro.
(Esto permite poner en juego tácticas para contar el número de casillas hasta el siguiente mirador y para ver si el jugador puede llegar a ese número con las opciones 1, 2 o 3 anteriores.)

Nota: si un jugador tira los dados y saca dobles, puede restar uno del otro, por lo que sacaría 0 y no tendría que moverse en ese turno. Esto permitiría a un jugador que ya está en un mirador permanecer ahí y coger otra tarjeta.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 080 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB Animal Safari

Contents:
1 game board
4 playing piece cards, each showing a jeep
4 coloured card stands
2 dice
40 animal cards showing 1, 2 or 3 animals

Setting up

- Assemble the game board;
- place the playing piece cards into the matching coloured card stands to create the playing pieces;
- Place the playing pieces within the camp on the game board.
- Shuffle the animal cards and deal them face down, into equal piles, onto each of the marked circles next to the viewing points around the board, leaving two animal cards for each player;
- Each player places their two animal cards face up in front of them.

Object

To be the player with the most animals after all the players have returned to the camp.

To play

- The youngest player starts by rolling both dice. They can either add together the spots shown on both and move in a clockwise direction, that number of spaces, or;
 - Move the number of spaces indicated on just one of the dice;
 - If the player lands on a viewing point (they must have the exact number), they can pick an animal card from the top of the pile next to that viewing point and place it face up in front of them;
 - If, when rolled, one dice shows a number and the other shows a binoculars icon, that player can move their playing piece the number of spaces indicated on the dice and take an animal card from in front of any other player. If the player lands on a viewing point, they may also pick up an animal card from the pile next to that viewing point;
 - If the player rolls both dice showing a binoculars icon, they can take either two animal cards from one player, or, one card from each of two players, but they cannot move;
 - Play then passes to the next player;
- Once a player has reached the camp, all their animal cards are safe and cannot be taken by another player if they roll a binoculars icon;
- However, once the player has reached the camp, they continue to take their turn and if they roll one or two dice showing binocular icons they can take animal cards from any other player, as described above, but they can't move when they throw a number;
- Once all of the players have reached the camp, the number of animals they have in front of them (not the number of cards) is counted, to find out who has the most.

The winner

The winner is the person who has the most animals after every player has reached camp.

Advanced Gameplay (for older children)

In this game players may choose one of three options to determine how many spaces to move when the dice are rolled:

- Either - add the two numbers together
- Or - use one of the numbers indicated on one dice
- Or - subtract the smaller number indicated on one dice from the larger number on the other.

(This will allow tactical play by counting up the number of spaces to the next viewing point and to see if the player can arrive at that number using option 1, 2, or 3 above.)

NB. If a player rolls a double number, they can subtract one number from the other, leaving the player with a movement total of 0 and so does not have to move on that turn. This will allow a player already on a viewing point to remain there and pick up another card.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 080 Made in England
Please retain this information for future reference.

F Safari des animaux

Contenu :
1 plateau de jeu
4 cartes représentant une jeep, servant à former les pions
4 supports de carte colorés
2 dés
40 cartes animaux représentant 1, 2 ou 3 animaux

Préparation du jeu

- Assemblez le plateau de jeu.
- Placez les cartes sur les supports de carte de la couleur correspondante afin de former les pions.
- Placez les pions dans le campement sur le plateau de jeu.
- Mélangez les cartes animaux et distribuez-les, face cachée, en piles égales sur chacun des cercles situés près des points d'observation tout autour du plateau, en gardant deux cartes animaux pour chaque joueur.
- Chaque joueur place ses deux cartes animaux devant lui, face visible.

But du jeu

Être le joueur possédant le plus d'animaux une fois que tous les joueurs sont revenus au campement.

Le jeu

- Le joueur le plus jeune commence par lancer les deux dés. Il peut additionner les chiffres des deux dés et déplacer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au résultat obtenu.
 - Il peut également choisir de déplacer le nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur seulement l'un des deux dés.
 - Si le joueur s'arrête sur un point de visualisation (le nombre doit être exact), il peut prendre une carte animal du haut de la pile située près de ce point de visualisation et la placer devant lui, face visible.
 - Si, une fois lancés, l'un des dés indique un chiffre et l'autre un symbole de jumelles, le joueur peut déplacer son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé et prendre une carte animal placée devant le pôle située le plus près de ce point de visualisation.
 - Si les deux dés lancés indiquent un symbole de jumelles, le joueur peut soit prendre deux cartes animaux à un même joueur, soit prendre une carte à deux joueurs différents, mais il ne peut pas déplacer son pion.
 - C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Une fois qu'un joueur a atteint le campement, toutes ses cartes animaux sont protégées : les autres joueurs ne peuvent pas les prendre s'ils obtiennent un symbole de jumelles.
- Cependant, une fois que le joueur a atteint le campement, il peut continuer à lancer les dés quand son tour arrive. Si l'un des dés ou les deux indiquent un symbole de jumelles, il peut prendre les cartes animaux d'un autre joueur, comme décrit plus haut, mais il ne peut pas déplacer son pion s'il obtient un chiffre.
- Une fois que tous les joueurs ont atteint le campement, on compte le nombre d'animaux que chaque joueur a en face de lui (pas le nombre de cartes) afin de déterminer celui qui en a le plus.

Le gagnant

Le gagnant est la personne possédant le plus d'animaux une fois que tous les joueurs ont atteint le campement.

Mode de jeu avancé (pour les enfants plus âgés)

Dans ce jeu, les joueurs peuvent choisir l'une des trois options suivantes pour déterminer de combien de cases se déplacer lorsqu'les dés sont lancés :

1. additionnez les deux chiffres ;
2. utilisez le chiffre indiqué sur l'un des deux dés ;
3. soustrairez le chiffre le plus bas du chiffre le plus élevé entre les chiffres indiqués sur les deux dés.

(Cela permet aux enfants de jouer de façon stratégique en comptant le nombre de cases qui les séparent du prochain point de visualisation et en voyant s'ils peuvent y parvenir avec l'une des trois options ci-dessus.)

N.B. Si les deux dés lancés indiquent le même chiffre, le joueur peut soustraire les deux chiffres, pour ainsi obtenir un résultat de 0 et ne pas avoir à déplacer son pion pour ce tour. Cela permet à

P Safari dos Animais

Conteúdo:
1 tabuleiro de jogo
4 cartas-peão com a imagem de um jipe
4 suportes coloridos para as cartas
2 dados
40 cartas de animais com 1, 2 ou 3 animais cada

Como iniciar o jogo

- Preparar o tabuleiro do jogo.
- Colocar as cartas-peão nos suportes com a mesma cor para criar os peões.
- Colocar os peões no acampamento, no tabuleiro do jogo.
- Baralham-se as cartas de animais e dividem-se por montes iguais, voltadas para baixo, por cada um dos círculos assinalados ao lado dos postos de observação que estão no tabuleiro, ficando cada jogador com duas cartas de animais.
- Cada jogador coloca as suas duas cartas de animais viradas para cima à sua frente.

Objetivo

Ser o jogador com mais animais após todos os jogadores regressarem ao acampamento.

Como jogar

- O jogador mais novo começa por lançar os dois dados. O jogador pode optar por somar os pontos dos dois dados e avançar no sentido horário, o número de espaços equivalente ao valor da soma; ou,
 - Avançar o número de espaços indicado apenas por um dado.
 - Se o jogador parar num posto de observação (tem de sair o número exacto), pode tirar uma carta de animal do topo do monte ao lado desse posto e colocá-la à sua frente, virada para cima.
 - Quando, ao lançar os dados, num deles sair um número e no outro uns binóculos, o jogador pode avançar o peão o número de espaços indicado no dado e tirar uma carta de animal da frente de qualquer outro jogador. Se o jogador parar num posto de observação, também retira uma carta de animal do topo do monte ao lado do posto de observação.
 - Se o jogador lançar os dados e saírem dois binóculos, o jogador não pode avançar mas retira duas cartas de animais a um jogador ou uma carta a dois jogadores.
 - O jogo continua com o jogador seguinte.
- Depois de um jogador chegar ao acampamento, todas as suas cartas de animais estão em segurança porque já não podem ser retiradas por outros jogadores, mesmo saindo-lhes os binóculos no lançamento dos dados.
- Contudo, quando o jogador está no acampamento, ele continua a jogar na sua vez e se conseguir tirar binóculos num ou nos dois dados pode tirar cartas de animais de qualquer jogador, como explicado acima, mas não pode avançar quando sai um número.
- Depois de todos os jogadores terem chegado ao acampamento, contam o número de animais que têm (não é o número de cartas) para saber quem tem mais.

Quem ganha

O vencedor é o jogador que tiver mais animais quando todos os jogadores se encontrarem no acampamento.

Variante Avançada (para crianças mais velhas)

Neste jogo, os jogadores podem escolher uma de três opções para determinar quantos espaços avançar com o lançamento dos dados:

1. podem optar por - adicionar os dois números;
2. ou, por - usar o número indicado num dos dados;
3. ou, por - subtrair o número menor indicado num dos dados pelo número maior do outro dado. (Isto permite aos jogadores jogar taticamente, contando o número de espaços para o posto de observação seguinte para ver se conseguem obter o número certo através da opção 1, 2 ou 3 acima.)

Observação Se um jogador conseguir um par ao lançar os dados, pode subtrair um número pelo outro, o que dá um resultado de 0 e permite ao jogador não avançar nessa vez. Isto permite a um jogador que se encontre num posto de observação permanecer aí e retirar outra carta.

S Djursafari

Innehåll:

- 1 spelplatta
- 4 spelpjäskort, var och ett med bild på en jeep
- 4 korthållare i färg
- 2 täringar
- 40 djurkort med bild på 1, 2 eller 3 djur

Hur man sätter upp

- Monter spelpinnat;
- Placer spelpjäskorten i korthållarna med samma färg för att skapa spelpjäserna;
- Placer spelpjäserna inne i läget på spelpinnat.
- Blanda djurkorten och dela ut dem med bildsidan nedåt i lika stora högar på var och en av de markerade cirklarna intill utsiktsplatserna runt plattan och dela ut två djurkort till varje spelare.
- Varje spelare lägger båda sina djurkort framför sig med bildsidan uppåt.

Syfte

Att bli den spelare som har flest djur sedan alla spelare kommit tillbaka till läget.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att kasta båda täringarna. De kan antingen lägga ihop/ addera antalet prickar på båda och flytta med sols/medurs lika många steg som också:
 - flytta så många steg som prickarna på båda den ena täringen visar;
 - Om spelaren hamnar på en utsiktsplats (man måste hamna precis rätt, d.v.s. ha slagit exakt rätt tal med täringen), kan man ta upp det översta kortet på högen närmast den utsiktsplatsen och lägga det framför sig med bildsidan uppåt;
 - Om den ena täringen visar ett tal, närliggande kastats, och den andra täringen visar en bild på en kikare, kan den spelaren flytta sin spelpjäs lika många steg som täringen visar och ta ett djurkort från någon (vilken som helst) av de andra spelarna. Om man hamnar på en utsiktsplats, kan man också ta ett djurkort från högen intill den utsiktsplatsen;
 - Om spelaren slår bilden på kikare på båda täringarna, kan de ta antingen två djurkort från en spelare eller ett kort från var och en av två spelare, men de kan inte flytta;
 - Spellet gär därför vidare till nästa spelare;
- Så snart en spelare nått fram till läget, är alla den spelarens djurkort hemma i säkerhet och kan inte tas av någon annan spelare om de slår en bild på kikare;
- Men när spelaren väl en gång nått fram till läget, fortsätter de spela när det blir deras tur och om de slår kikarbilder på den ena eller båda täringarna, kan de ta djurkort från någon annan (vilken som helst) spelare, såsom beskrivts ovan, men de får inte flytta närliggande slår ett tal;
 - När alla spelarna nått fram till läget, räknar de antalet djur som de har framför sig (inte antalet kort) för att få veta vem som har flest.

Vinnare

Vinnaren är den person som har flest djur sedan varje spelare nått fram till läget.

Avancerat spel (för äldre barn)

I det här spelet kan spelarna välja ett av tre alternativ för att bestämma hur många steg de ska flytta när de kastar täringarna, nämligen att:

1. antingen - lägga ihop/addera de två talen
2. eller - använda ett av de tal som täringen visar
3. eller - dra ifrån/subtrahera det mindre talet som visas på ena täringen från det större talet på den andra.

(Detta gör det möjligt att spela taktiskt genom att räkna antalet steg till nästa utsiktsplats och att se om man kan nå det talet med hjälp av alternativ 1, 2, eller 3 ovan.)

OBS! Om en spelare slår ett dubbeltal (t.ex. 4+4 eller 6+6), kan de dra ifrån/subtrahera det ena talet från det andra, vilket gör att spelaren har 0 steg att flytta och alltså inte behöver flytta den gången. Detta gör det möjligt för en spelare som redan befinner sig på en utsiktsplats att stå kvar där och ta upp ett kort till.

TR Hayvan Safari

İçindekiler:

- 1 adet oyuncu tahtası
- 4 adet oynamaya kartı, hepsinde cip resmi vardır
- 4 adet renkli kart kalıbü
- 2 adet zar
- 40 adet 1, 2 ya da 3 tanesi hayvan resmi olan hayvan kartı

Kurulum

- Oyun tahtasını birleştirin;
- Oyun piyonlarını oluşturmak için oyuncu kartlarını kendileriley aynı renkte olan kart kalıplarına yerleştirin;
- Oyun piyonlarını, oyun tahtası üzerindeki kamp alanına yerleştirin.
- Hayvan kartlarını karnın ve burları her oyuncu için iki tanesini ayıracak eşit desteler halinde kapalı (yüzleri açık dönük) olarak tahtan çeşitli yerlerine yapılmış gözleme noktalarının yanındaki işaretli dairelerin üzerine koyn.
- Her oyuncu kendilerine dağıtılan iki adet hayvan kartını açık olarak kendi önüne koyn.

Hedef

Tüm oyuncuların kampa geri dönmesinden sonra en çok hayvani toplayan oyuncu olmak.

Nasıl oynanacağı

- En küçük oyuncu her iki zariden atarak oyuna başlar. Bu oyuncu ister her iki zarlardaki nokta sayısının toplamı oyun tahtasının üzerindeki kareleri sayarak saat yönünde ilerleyebilir;
- İsterse de sedice bir zarın üzerindeki sayıdan başlayarak isterdeki zarla ilerleyebilir;
- Eğer oyuncu gözleme noktasına gelirse (zarda tam o noktaya gelen sayıyı atmalıdır) gözleme noktasının yanındaki destenin üzerinden bir hayvan kartı çeker ve bunu açık olarak kendi önüne yerleştirir;
- Atılan zarlarından birisinde sayı ötekisinde de dürbün simgesi gelirse, oyuncu piyonunu gelen sayı kadar ilerler ve aynı zamanda diğer oyuncuların kamplarından istedigi birisini alır. Eğer bu oyuncu attığı zarla gözleme noktasına denk gelirse, aynı zamanda gözleme noktasının yanında bulunan desteden bir hayvan kartı çeker.
- Attığı zarların ikisinde de dürbün simgesi gelen oyuncu ister tek bir oyuncudan iki hayvan kartı isterse de iki oyuncudan birer hayvan kartı çeker; ancak oyun tahtasında ilerleyemez;
- Oyun sırası böylece bir sonraki oyuncuya geçer;
- Kamp alanına ulaşan oyuncunun artık tüm hayvan kartları emniyettedir. Artık dürbün zarı atan diğer oyuncular bu oyuncunun kartlarını alamaz;
- Bununla birlikte kampa ulaşan oyuncu sırası geldiğinde zar atmayı devam eder ve eğer attığı zarlardan birisi ya da ikisi dürbün simgesi gelirse yukarıda anlatıldığı oyuncunun istedigi kartını alabilir; ancak sayı zarla ilerleyemeyez;
- Tüm oyuncular kampa ulaştıktan sonra, kimin en çok hayvanı topladığını anlamak için oyuncuların önerdiği hayvanların (kartların değil, bunların üzerinde yer alan hayvanların) sayıları sayılır.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunu, oyuncuların hepsi kampa ulaştıktan sonra en çok hayvani toplamış olan oyuncu kazanır.

İleri Düzey Oyun (daha büyük çocukların için)

Bu oyunda oyuncular, zar attıkları sonra üç farklı ilerleme seçeneğinden birisini seçme şansına sahip olmaktadır:

1. Ya - iki zarla gelen sayıları toplar ve o kadar kare ilerlerler
2. Ya - tek bir zarla gelen sayı kadar kare ilerlerler
3. Ya da - bir zarlardaki küçük sayıya diğer zarlardaki büyük sayıdan çıkararak çıkan sayı kadar kare ilerlerler. (Bu seçme şansıyla oyun, bir sonraki gözleme noktasına kadar olan karelerin sayılığı ve oyuncunun bu kadar ilerleyebilmek için yukarıda sayılan 1, 2 ve 3. seçenekleri sınırlı taktiksel bir içerik kazanır.)

Not: Eğer oyuncu her iki zarla da sayı atarsa, bir rakamdan diğerini çıkarabilemektedir. Böyle bir durumda elden sonuc 0 da olabilir. Sayıları birbirinden çıkarılmıştır. Böylece zaten gözleme kulesinde olan oyuncu elde de aynı yerde kalabilir ve başka bir kart daha çekebilir.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.: 080 Fabricado em Inglaterra

Guarde estas informações para futura referência.



سفاري الحيوانات

المحتويات

1 لوحة لعب

4 بطاقات لعب على كل منها صورة سيارة

4 مسند من الورق المقوى

2 درج

بطاقة بصور حيوانات على كل منها صورة 1 أو 2 أو 3 حيوانات

الهدف

أن يحصل اللاعب على أكبر عدد من الحيوانات بعد عددة كافية اللاعبيين إلى الخصم

طريقة الإعداد

يتم تركيب كل قطعة سيارة على كل منصة الماء التي تغطي على أحد التربتين فقط.

يوضع قطع السيارات ضمن الدوار ووضع منظار على الدوار الموجود على لوحة اللعب التي يجذب نفاط

المرأفيه بحيث تكون المنصات موجودة تحت كل لاعب

يقوم كل لاعب بوضع بطاقته أمامه بحيث تكون الصورة موجهة نحو الأعلى

طريق اللعب

يقوم أصغر لاعب يدري التربين بإمكان اللاعب جمع العددين جمع العددين على التربين وبتحريك بنفس

هذا العدد على لوحة اللعب بالاتجاه دواراً عقرب الساعة أو

يتحرك اللاعب على لوحة اللعب حسب العدد الذي يظهر على أحد التربتين فقط.

إذا وصل اللاعب إلى نقطة المرآفيه يجب أن يكون العدد الذي يوصل له هذه النقطة هو العدد الصحيح فقط، بإمكان اللاعب أن يلتفط بطاقات الحيوانات ونحوها على اللعب وتحريكها على لوحة اللعب التي يجذب نفاط

المرأفيه بحيث يتحقق ذلك على الأقرب

عند رمي التربين إذا ظهر رقم على أحد التربين وصورة المنظار على الآخر يجب أن يأخذ صورة حيوان من أمام أي من اللاعبين الآخرين إذا

وصل اللاعب إلى نقطة مرآفيه فإمكانه أن يختار أيضاً بطاقات الحيوانات الموجودة على المنصات

يجب أن يأخذ بطاقات المرأفيه

أو بطاقات واحدة من لاعب وبطاقة أخرى من اللاعب الآخر

من ثم ينقل اللاعب إلى الخصم، ويصبح كافحة صور الحيوانات التي عنده بأمان ولا يستطع أي لاعب آخر

باتخذها

وكل من ينبع من لاعب ونحوه عليه أن يعطيه كل لاعب

مكروعلاه ولكن يمكنه أن يحصل على مكروعلاه من خلال حساب عدد المنصات التي تظهر على بطاقات كل لاعب (ليس

المنصات عدد المنصات وإنما عدد المنصات التي تظهر على بطاقات كل لاعب) معرفة من لديه أكبر عدد من

الحيوانات

اللاعب الفائز هو الذي يملك أكبر عدد من الحيوانات بعد وصول كافية اللاعبيين إلى الخصم

طريقة اللعب المتقدمة (للاطفال الأكبر عمر)

يقوم اللاعبون في هذه اللعبة باختصار حتى الطريق العالمية لتحديد عدد المنصات التي يتحركها اللاعب عند

رس السردين

1. أما إن يتم - جمع الرقمن مع

أو - استخدام أحد الرقمن الذين يظهرون على التربين

إذ ذلك يسمح باللاعب بكل تكبيكي على التربين من خلال حساب عدد المنصات المطلوبة للوصول إلى منزلة

المرأفيه من خلال معرفة إن كان بإمكانه اللاعب الوصول على نقطه المرأة ب باستخدام الخيار 1 أو 2 أو كما

مكتوب

ملاحظة: إذا ظهر نفس الرقم على التربين فإن اللاعب يختار الأقرب إلى التربين من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى

النتيجة صفر وبالنسبة إلى التربين لا يختار اللاعب إلى التربين من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى

المرأفيه من خلال معرفة إن كان بإمكانه اللاعب الوصول على نقطه المرأة باستخدام الخيار 1 أو 2 أو كما

مكتوب

رس السردين الرقم طرح أحد الرقمن من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى

النتيجة صفر وبالنسبة إلى التربين لا يختار اللاعب إلى التربين من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى

المرأفيه من خلال معرفة إن كان بإمكانه اللاعب الوصول على نقطه المرأة باستخدام الخيار 1 أو 2 أو كما

مكتوب

رس السردين الرقم طرح أحد الرقمن من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى

النتيجة صفر وبالنسبة إلى التربين لا يختار اللاعب إلى التربين من مكانه إن ذلك يسمح لللاعب بخطافه أخرى