



Lari Safari



Mambo Safari
Le safari de Luigi
Larie Safari



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2005

Habermas-Spiel Nr. 4486

Lari Safari

Ein aktionsreiches Memo-Spiel
für 2 - 5 Abenteurer von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Frédéric Moyersoen

Illustration: Guido Hoffmann

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Auf Luigis Dschungelsafari geht es rund: Der Elefant steht auf einem Bein, der Löwe wackelt mit seinem Hintern, der Affe macht witzige Grimassen und bringt alle zum Lachen.

Auch der Papagei interessiert sich für das große Spektakel: er flattert mit seinen Flügeln und klatscht den anderen Beifall! Jetzt will Luigi die witzigen Bewegungen der Tiere aus seinem Gedächtnis nachmachen. Könnt ihr Luigi dabei helfen?



Spielinhalt

- 1 Luigi, der Abenteurer
- 24 Tierkarten
- 16 Safari-Taler
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

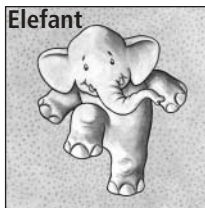
Welcher Abenteurer merkt sich die Tierbewegungen am besten und macht sie richtig nach? Für jede richtige Vorführung erhaltet ihr einen Safari-Taler. Wer zuerst vier Safari-Taler sammelt, gewinnt das Spiel?

Spielvorbereitung

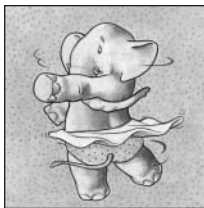
Mischt alle Tierkarten, bildet einen verdeckten Kartenstapel und legt ihn in die Tischmitte. Haltet den Würfel und die Safari-Taler bereit.

Vom verdeckten Kartenstapel zieht ihr die ersten fünf Tierkarten und legt sie zu einem Kreis aus. Seht sie euch gemeinsam an und macht jede Bewegung nach. Prägt euch die Bewegungen der Tiere gut ein, da ihr diese später nachmachen sollt. Anschließend verdeckt ihr die fünf Tierkarten wieder und stellt Luigi neben eine beliebige Karte.

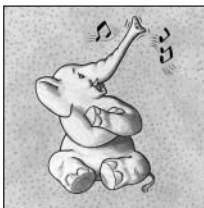
Die Tierbewegungen im Überblick



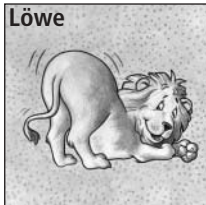
auf einem Bein stehen



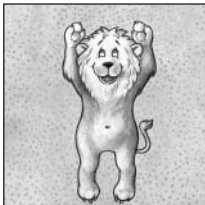
einmal um sich selbst drehen



wie ein Elefant
"Törröööööö" tröten

Löwe

mit dem Hintern
wackeln



sich groß machen



seine Muskeln zeigen

Affe

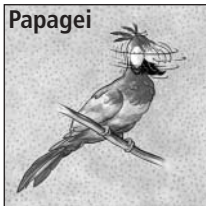
in die Luft springen



eine Affengrimasse
machen



mit einer Hand winken

Papagei

den Kopf schütteln



in die Hände klatschen



mit beiden Armen
flattern

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Elefant trampeln kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

Ziehe Luigi um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jede Tierkarte zählt dabei ein Feld. Du sollst nun die Bewegung der verdeckten Karte nachmachen, neben der Luigi zum Stehen kommt. Die Mitspieler decken anschließend die Tierkarte auf und kontrollieren, ob deine Vorführung richtig war:

- **Falsch?**

Schade! Du erhältst leider keinen Safari-Taler. Merkt euch die Bewegung nochmals gut. Luigi kommt im weiteren Spielverlauf bestimmt noch einmal zu dieser Tierkarte. Anschließend wird die Karte wieder verdeckt.

- **Richtig?**

Prima! Du bist ein großartiger Abenteurer. Zur Belohnung erhältst du einen Safari-Taler, den du vor dir ablegst. Nun ziehst du eine neue Tierkarte vom verdeckten Stapel. Lege sie vor dir ab und führe die neue Bewegung deinen Mitspielern vor. Anschließend wird die neue Tierkarte verdeckt auf die Tierkarte gelegt, neben der Luigi gerade steht.

Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Was passiert, wenn Luigi neben einem Stapel mit mehreren Tierkarten übereinander landet?

Jetzt muss der Spieler alle Tierbewegungen nachmachen, die auf den Tierkarten zu sehen sind. Die Reihenfolge darf sich der Spieler selbst aussuchen. Nur wenn alle Tierbewegungen richtig sind, erhält er einen Safari-Taler.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler vier Safari-Taler eingesammelt hat und das Spiel gewinnt.

Varianten

- **Einfachere Variante**

Legt nur drei oder vier Tierkarten verdeckt zu einem Kreis aus.

- **Austausch-Variante**

Die Tierkarten werden nach einer richtigen Vorführung nicht übereinander gelegt, sondern mit einer neuen Tierkarte vom verdeckten Stapel ausgetauscht. Seht euch die neue Tierkarte gemeinsam an und legt sie dann verdeckt an den Platz der alten Tierkarte.

Safari-Memo

Mit den 24 Tierkarten könnt ihr auch ein tolles Safari-Memo spielen:

Alle Tierkarten werden verdeckt gemischt und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Tierkarten auf:

- **Ergeben die beiden Tierkarten ein Paar?**

Prima! Nimm das Paar zu dir. Du darfst zwei weitere Karten aufdecken. Wer möchte, macht die richtigen Bewegungen der Tiere nach.

- **Ergeben die beiden Tierkarten kein Paar?**

Schade! Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn alle Paare eingesammelt sind. Stapelt alle eigenen Tierkarten: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

Mambo Safari

A memory game full of action for 2 - 5 adventurers
ages 5 - 99.

Author: Frédéric Moyersoen
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 15 minutes

It is bedlam on Luigi's safari through the jungle: the elephant stands on one foot, the lion wiggles his bottom, the monkey makes funny faces and everybody laughs. The parrot also takes an interest in the spectacle: as he flaps his wings applauding the others! So Luigi fancies trying to remember and imitate the funny movements of the animals. Can you help Luigi?



Contents

- 1 Luigi, the adventurer
- 24 animal cards
- 16 safari coins
- 1 die
- 1 set of game instructions

Aim of the Game

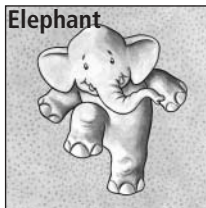
Who will be the adventurer best at remembering the movements of the animals and imitating them? Each successful performance gets you a safari coin. Whoever is the first to collect four coins wins the game.

Preparation of the Game

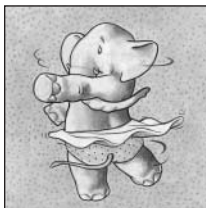
Shuffle all the animal cards, make a pile of them face down and place it in the center of the table. Get the die and the coins ready.

Draw from the pile the first five cards and arrange them in a circle. Take a look at them and imitate the movements. Memorize the movements of the animals carefully as later on you will have to imitate them! Then put the five cards face down and put Luigi next to any of them.

Overview of the movements of the animals



standing on one foot



turning around in a circle

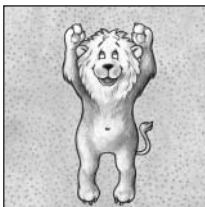


trumpeting like an elephant

Lion



wiggling one's bottom

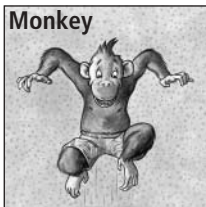


puffing oneself up



flexing one's muscles

Monkey



jumping in the air

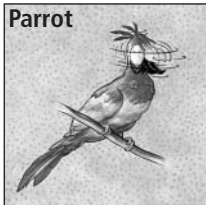


pulling a monkey face



waving with one hand

Parrot



shaking one's head



clapping hands



flapping both arms

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is best at stomping like an elephant, may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

Move Luigi in a clockwise direction, as many cards as dots on the die. Each card counts as one square. Now you have to imitate the movements shown on the hidden card which Luigi is standing next to. After that, the other players turn over the animal card and check that the performance was right.

- **Wrong?**

Pity! You don't get a safari coin.

Memorize the movement again, as Luigi will no doubt return to this card another time during the game. Then cover the card up again.

- **Right?**

Well done! You are a fantastic adventurer. As a reward you get a safari coin and place it in front of you.

Draw a new card from the pile and put it down in front of you.

Perform the new movement to the other players. Then this card is put on top of the card which Luigi is standing next to.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

What happens when Luigi comes to a pile with various animal cards?

The player has to imitate all the movements of each of the cards. The order in which they perform them is up to them. The player only gets a safari coin if all the movements are right.

End of the Game

The game ends as soon as the first player has collected four safari coins thus winning the game.

Variations

- **Easier variation**

Only arrange three or four animal cards into a circle.

- **Swapping variation**

The animal cards are not piled up after a successful performance but swapped with a new card from top of the hidden pile putting the card from the table underneath the pile. Take a look at the new card together and then put it face down in the gap left by the previous card.

Safari Memory

With 24 cards you can play a fantastic memory game:

All animal cards are put face down, shuffled and placed next to each other. Make sure that they don't lie on top of each other.

Whoever's turn it is, uncovers two cards:

- **Do the two animal cards make a pair?**

Well done! Keep the pair and uncover two more cards. Whoever wants to can imitate the movements of the animals shown.

- **The two animals don't make a pair?**

Pity! Let all the players see the cards and turn them over again. It's the turn of the next player to pick a pair.

The game ends as soon as all the pairs have been found. Make your animal cards into a pile: Whoever piles up the highest tower, wins the game.

Le safari de Luigi

Un jeu de mémoire plein d'actions
pour 2 à 5 aventuriers de 5 à 99 ans.

Idee : Frédéric Moyersoén

Illustration : Guido Hoffmann

Durée de la partie : env. 15 minutes

Qu'est-ce qu'on s'amuse pendant le safari de Luigi ! L'éléphant se tient debout sur une patte, le lion dandine du postérieur, le singe fait des grimaces qui déclenchent l'hilarité générale. Même le perroquet s'intéresse au spectacle : il bat des ailes et applaudit les autres ! Luigi voudrait maintenant se souvenir des attitudes désopilantes des animaux et les imiter. Est-ce que tu vas pouvoir l'aider ?

Contenu

- 1 Luigi, l'aventurier
- 24 cartes d'animaux
- 16 pièces safari
- 1 dé
- 1 règle du jeu



But du jeu

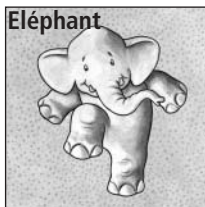
Quel aventurier se souviendra le mieux des mouvements des animaux et les imitera correctement ? Chaque imitation correcte rapportera une pièce safari. Celui qui récupérera en premier quatre pièces safari gagnera la partie.

Préparatifs

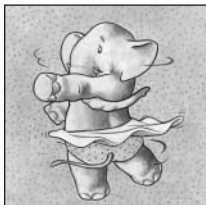
Mélanger les cartes d'animaux, en faire une pile, face cachée et la poser au milieu de la table. Préparer le dé et les pièces safari.

Prenez les cinq premières cartes d'animaux de la pile et posez-les en cercle, face vers le haut. Regardez-les bien tous ensemble et imitez chacun des mouvements. Retenez-les bien, car il faudra les imiter plus tard ! Ensuite retournez de nouveau les cinq cartes d'animaux, face cachée, et posez Luigi à côté de n'importe quelle carte.

Voici les mouvements des animaux en résumé



rester debout sur une
jambe



faire un tour sur
soi-même

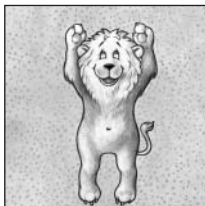


barrir comme un
éléphant

Lion



dandiner du postérieur

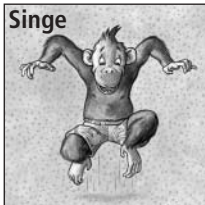


se « gonfler »



montrer ses muscles

Singe



faire des bonds

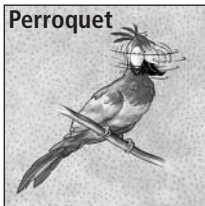


faire une grimace



faire un signe avec la main

Perroquet



secouer la tête



applaudir



agiter les deux bras
comme des ailes

Déroutement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le barrissement de l'éléphant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

Faites avancer Luigi dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points du dé. Chaque carte d'animal compte pour une case. Tu devras alors imiter le mouvement de la carte retournée posée à côté de celle où vient d'atterrir Luigi. Les autres joueurs retournent ensuite la carte et vérifient si ton imitation était la bonne :

- **L'imitation ne correspond pas ?**

Domage ! Tu ne prends pas de pièce safari.

Regarde encore une fois le mouvement de l'animal. Luigi viendra certainement encore à côté de cette carte pendant le jeu.

La carte est de nouveau retournée face cachée.

- **L'imitation est la bonne ?**

Bravo ! Tu es un grand aventurier. En récompense, tu prends une pièce safari que tu poses devant toi.

Tu tires alors une nouvelle carte d'animal de la pile retournée.

Pose-la devant toi et imite le nouveau mouvement pour les autres joueurs. Ensuite la nouvelle carte d'animal est posée face cachée, à côté de celle où se trouve Luigi (= sur celle dont tu viens de faire l'imitation).

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Que se passe-t-il lorsque Luigi atterrit à côté d'une pile où il y a déjà plusieurs cartes d'animaux les unes sur les autres ?

Le joueur doit alors imiter tous les mouvements de tous les animaux figurant sur les cartes. Le joueur a le droit de choisir lui-même l'ordre des imitations. Si tous les mouvements des animaux sont corrects, il prend une pièce safari.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre pièces safari : il gagne alors la partie.

Variantes

- **Variante plus simple**

Ne poser que trois ou quatre cartes d'animaux face cachée en cercle.

- **Variante échange**

Les cartes d'animaux ne sont pas posées les unes sur les autres une fois que l'imitation est correcte, mais échangées avec une nouvelle carte animaux de la pile retournée. Mets les cartes utilisées sous le tas, faces cachées. Regardez tous ensemble la nouvelle carte puis posez-la face cachée à la place de l'ancienne carte d'animal.

Mémo Safari

Vous pouvez également jouer à un jeu de mémoire passionnant avec les 24 cartes d'animaux :

Toutes les cartes d'animaux sont mélangées, faces cachées, et posées les unes à côté des autres sur la table. Faire attention à ce qu'aucune carte ne soit posée sur une autre. Le joueur dont c'est le tour retourne deux cartes d'animaux l'une après l'autre :

- **Les deux cartes d'animaux font une paire ?**

Bravo ! Prends la paire de cartes. Tu as le droit de retourner deux autres cartes. Celui qui le voudra pourra imiter les mouvements des animaux.

- **Les deux cartes d'animaux ne font pas de paire ?**

Domage ! Retourne les cartes, faces cachées, après que tous les joueurs les aient vues. C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

La partie se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées. Chacun empile alors ses cartes d'animaux : celui qui pourra faire la plus haute tour gagne la partie.

Larie Safari

Een actiefol memoriespel
voor 2 - 5 avonturiers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Frédéric Moyersoën

Illustraties: Guido Hoffmann

Speelduur: ca. 15 minuten

In Luigi's safaripark staat alles op z'n kop: de olifant staat op één been, de leeuw wiebelt zijn achterwerk heen en weer, de aap trekt grappige gezichten en maakt iedereen aan het lachen. Ook de papegaai is in het grote spektakel geïnteresseerd: hij fladdert met z'n vleugels en applaudisseert voor de rest! Nu wil Luigi al die grappige bewegingen uit het hoofd nabootsen. Kunnen jullie Luigi daarbij helpen?



Spelinhoud

- 1 Luigi, de avonturier
- 24 dierkaarten
- 16 safarimunten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Doel van het spel

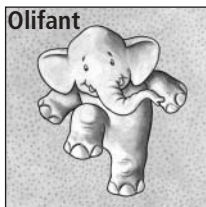
Welke avonturier kan het best de bewegingen van de dieren onthouden en ze goed imiteren? Voor iedere juiste voorstelling krijgen jullie een safarimunt. Wie als eerste vier safarimunten verzamelt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

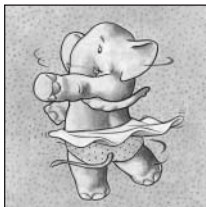
Schud alle dierkaarten en leg ze op een gedekte stapel in het midden van de tafel. Houd de dobbelsteen en de safarimunten klaar.

Van de gedekte stapel kaarten worden de bovenste vijf dierkaarten getrokken en in een cirkel gelegd. Bekijk ze met z'n allen en doe iedere beweging na. Prent de bewegingen goed in jullie geheugen want jullie moeten ze straks nabootsen. Vervolgens de vijf dierkaarten weer omkeren en Luigi naast een willekeurige kaart plaatsen.

Het overzicht van de dierenbewegingen



op één been staan



een keer om je eigen as draaien

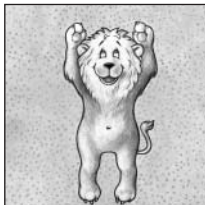


als een olifant
"toetoeroetoet"
trompetten

Leeuw



met je achterwerk
wiebelen

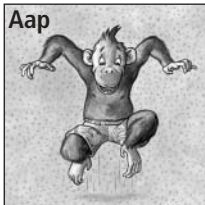


je groot maken



je spieren laten zien

Aap



in de lucht springen



een apengrimas maken



met een hand wenken

Papegaai



het hoofd schudden



in de handen klappen



met beide armen
fladderen

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie het beste als een olifant kan stampen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

Zet Luigi kloksgewijs het gegooide aantal ogen vooruit. Iedere dierkaart telt hierbij voor een veld. Nu moet je de beweging nadoen van de omgekeerde kaart waarnaast Luigi tot stilstand is gekomen. De medespelers draaien vervolgens de dierkaart om en controleren of jouw opvoering juist was:

- **Fout?**

Helaas! Je ontvangt jammer genoeg geen safarimunt. Bekijk nogmaals de beweging. Luigi komt in het verdere spelverloop vast en zeker nog 'ns op deze dierkaart terecht. Vervolgens wordt de kaart weer omgekeerd.

- **Goed?**

Prima! Je bent een geweldige avonturier. Als beloning ontvang je een safarimunt die je voor je neerlegt. Nu trek je een nieuwe dierkaart van de gedekte stapel. Leg hem voor je neer en doe de nieuwe beweging aan je medespelers voor. Vervolgens wordt de nieuwe dierkaart omgekeerd op de dierkaart gelegd waar Luigi naast staat.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan beurt om te gooien.

Wat gebeurt er als Luigi naast een stapel terecht komt waar al meerdere dierkaarten op elkaar liggen?

Nu moet de speler alle bewegingen die op de dierkaarten te zien zijn, nadoen. De volgorde mag de speler zelf bepalen. Pas wanneer alle bewegingen goed zijn nagebootst, ontvangt hij een safarimunt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers als eerste vier safarimuntten heeft verzameld en zo het spel wint.

Varianten

- **Eenvoudigere variant**

Leg maar drie of vier dierkaarten omgekeerd in een cirkel neer.

- **Omruilvariant**

De dierkaarten worden na een juiste opvoering niet op elkaar gelegd maar met een nieuwe dierkaart van de gedekte stapel omgeruild. Leg de oude dierkaart onderop de gedekte stapel. Bekijk gezamenlijk de nieuwe kaart en leg deze vervolgens omgekeerd op de plaats van de oude dierkaart.

Safarimemorie

Met de 24 dierkaarten kan ook een geweldige safarimemorie worden gespeeld:

Alle dierkaarten worden geschud en gedekt naast elkaar op tafel gelegd. Let er op dat er geen kaarten op elkaar liggen. Degene die aan de beurt is, draait achter elkaar twee kaarten om:

- **Leveren de beide dierkaarten een paar op?**

Prima! Leg het paar bij je neer. Je mag nog twee kaarten omdraaien. Wie wil, kan de juiste bewegingen van de dieren imiteren.

- **Leveren de beide dierkaarten geen paar op?**

Helaas! Keer de kaarten weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien. De volgende speler is met omdraaien aan de beurt.

Het spel is afgelopen zodra alle paren verzameld zijn. Leg al je eigen dierkaarten op een stapel. Wie de hoogste toren kan bouwen, heeft het spel gewonnen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de