

# Disney THE LION KING

THE GAME / LE JEU / EL JUEGO / DAS SPIEL  
HET SPEL / IL GIOCO / O JOGO / НАСТОЛЬНАЯ ИГРА / GRA / HRA  
HRA / A JÁTEK / JOCU / ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ / IGRA  
ИГРАТА / IGRA

# Disney THE LION KING

THE GAME / LE JEU / EL JUEGO / DAS SPIEL  
HET SPEL / IL GIOCO / O JOGO / НАСТОЛЬНАЯ ИГРА / GRA / HRA  
HRA / A JÁTEK / JOCU / ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ / IGRA  
ИГРАТА / IGRA



- Ⓜ Take yourself on a wild journey through the African savanna, past Pride Rock and the desolate graveyard, as you collect tokens, encounter villains and complete the circle of life.
- Ⓜ Pars à l'aventure dans la savane africaine, près du rocher des lions et dans le cimetière des éléphants pour récupérer des jetons, affronter des méchants et découvrir l'histoire de la vie.
- Ⓜ Embarcate en un viaje salvaje a través de la sabana africana, por la roca del rey y el desolado cementerio de elefantes, mientras consigues fichas, te enfrentas a villanos y completas el círculo de la vida.
- Ⓜ Begib dich auf eine wilde Reise durch die afrikanische Savanne, vorbei am Königstempel und am Elefantenfriedhof. Sammle Chips, triff auf Bösewichter und folge dem ewigen Kreis des Lebens.
- Ⓜ Maak een wilde tocht door de Afrikaanse savanne, langs de Koningsrots en de verlaten olifantengraafplaats. Verzamel fiches, ontmoet schurken en volg de kingloop van het leven.
- Ⓜ Intrprendi un viaggio selvaggio attraverso la savana africana, oltre la Roca del Re e il desolato Cimitero degli Elefanti, mentre raccogli i gettoni, incontri i cattivi e completi il cerchio della vita.
- Ⓜ Viva uma aventura selvagem pela savana africana, passe pela Pedra do Rei e o cemitério desolado enquanto coleta fichas, encontra vilões e completa o ciclo da vida.
- Ⓜ Отправлясь в путешествие по африканской саванне через Скалу Предков и пустынное кладбище, собирая фишки, встречая злодеев и завершая круг жизни.
- Ⓜ Wyrusz w dziką podróż przez afrykańską sавannę. Lewaj Skale i opuszczone cmentarzysko, zbierając znaczki, napotkasz złoczywców i zamkniesz krąg życia.
- Ⓜ Vydejte se na divokú cestu naprieč africkou sавannou, kolem Lí skaly a pustého hřbitova, zbierate žetóny, potkáte sa s podlostou a uzaviete kruh života.
- Ⓜ Vydaj se na divokú cestu naprieč africkou sавannou popri skale Pride Rock a neútlešenom cintoríne, na ktorej budeš zbierať žetóny, stretávať podliakov a doplnať kruh života.
- Ⓜ Kalandozz az afrikai szavannán, járd be a Trónszírtet és az elhagyott elefántemléket: gyűjtsd be a zsetonokat, küzdj meg a gonoszavókkal, és ne feledd, hogy az élet az élet.
- Ⓜ Aventurazez-te într-o călătorie extraordinară prin savana africană, pe lângă Pride Rock și cimitirul părăsit, colectează jetoane, confruntă răufăcători și finalizează ciclul vieții.
- Ⓜ Контэ твой выдатковы падарок з афрыканскай саваны, прама ад твай Прайд-Рок ка твай Грыбавы Гробы. Збіраць токены, сустракаць злодзей і завяршыць твой круг жыцця.
- Ⓜ Podje na divje putovanje kroz afričku savanu, pokraj stjene Pride Rock i napuštenog groblja te istovremeno skupljaš tokene, susreće se sa zlikovcima i dopunjaš krug života.
- Ⓜ Отидете на диво пътешествие из африканската савана покрай Лъвската скала и изоставеното Слонско гробище, докато събирате жетони, срещате се със злодеи и успявате да завършите Кръговрата на живота.
- Ⓜ Odpravte se na divje potovanje po afriški savani, mimo Skale ponosa in zapuščenega pokopališča. Zbirajte žetone, soočite se z zlobniki in sklenite krug življenja.

INSTRUCTIONS / RÈGLES DU JEU / INSTRUCCIONES / ANLEITUNG / GEBRUIKSAANWIJZING / ISTRUZIONI / INSTRUCȚIONES / ИНСТРУКЦИЯ / INSTRUKCJE  
POKUNY / РОКУНУ / UMUTATO / INSTRUCȚIUNI / ΟΔΗΓΙΕΣ / UPUTE / ИНСТРУКЦІЇ / NAVODILA

Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была возможность связаться с нами. Рекомендуется приколт взрослым. Изготовитель: Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto, ON M5B 3M2 Канада 1-800-622-8339

Cardinal logo & © Cardinal Industries Inc., Imported and distributed under license by Spin Master International B.V. Spin Master logo is a registered trademark of Spin Master Ltd. Logo Cardinal & © Cardinal Industries Inc., Importé et distribué sous licence par Spin Master International B.V. Le logo de Spin Master est une marque de commerce déposée de Spin Master Ltd.

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5B 3M2 Canada  
Imported into EU by / Importé dans l'UE par Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands  
www.spinmastergames.com

Imported by / Importé par Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065, 1-800-316-982  
Импортер: ООО «Спин Мастер РУС», Россия, Москва 117638 Ореховая ул. 2, Бизнес-центр «Лотос», Башня С, 10 эт., Тел.: 8-800-301-38-22

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE / HECHO EN CHINA  
78624\_0000\_20114443\_GML\_IS\_R2



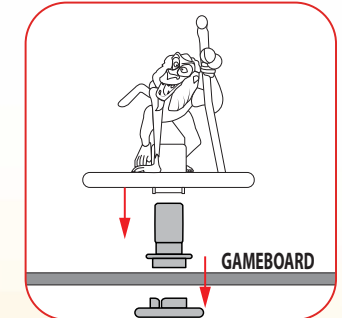
## CONTENTS / CONTENU / CONTENIDO / INHALT / INHOUD / CONTENUTO / CONTEÚDO / В КОМПЛЕКТЕ / ZAWARTOŚĆ / OBSAH / TARTALOM / CONTINUT

- Ⓜ 1 Gameboard, 1 Rafiki spinner (in 3 parts), 2 Hippo token dispensers, 34 Tokens, 4 Play mats, 4 Character movers, 4 Plastic stands, 1 3D Graveyard, 1 3D Pride Rock, 1 Instruction sheet
- Ⓜ 1 plateau de jeu, 1 flèche Rafiki (en 3 parties), 2 distributeurs de jetons en forme d'hippopotame, 34 jetons, 4 tapis de jeu, 4 pions personnage, 4 supports en plastique, 1 cimetière des éléphants en 3D, 1 rocher des lions en 3D, 1 règle du jeu
- Ⓜ 1 tablero, 1 ruleta de Rafiki (en 3 partes), 2 hipopótamos dispensadores de fichas, 34 fichas, 4 tableros de juego individual, 4 figuras de personajes, 4 soportes de plástico, 1 cementerio de elefantes en 3D, 1 roca del rey en 3D, 1 guía de instrucciones
- Ⓜ 1 Spielbrett, 1 Rafiki-Drehscheibe (3 Teile), 2 Nilpferd-Chippender, 4 Spielfiguren, 4 Plastik-Standfüße, 1 3D-Friedhof, 1 3D-Königsfels, 1 Anleitung
- Ⓜ 1 spelebord, 1 Rafiki-draaischijf (3-deel), 2 fischehouders in de vorm van een nijlpaard, 34 fiches, 4 speelmaten, 4 personagepionen, 4 plastic pionhouders, 1 3D-Olifantengraafplaats, 1 3D-Koningsrots, 1 gebruiksaanwijzing
- Ⓜ 1 tabuleiro, 1 ruleta Rafiki (em 3 peças), 2 hipopótamos distribuidores de fichas, 34 fichas, 4 cartelas de jogador, 4 peças de personagem, 4 suportes plásticos, 1 cemitério 3D, 1 Pedra do Rei 3D, 1 folha de instruções
- Ⓜ 1 gеbruіksaanwіzіng
- Ⓜ 1 tábla, 1 spinner a forma di Rafiki (in 3 pezzi), 2 distributori di gettoni a forma di ippopotamo, 34 gettoni, 4 tappetini di gioco, 4 segnalini personaggio, 4 supporti di plastica, 1 Cimitero degli Elefanti 3D, 1 Rupe del Re 3D, 1 guida per l'uso
- Ⓜ 1 tabuleiro, 1 ruleta Rafiki (em 3 peças), 2 hipopótamos distribuidores de fichas, 34 fichas, 4 cartelas de jogador, 4 peças de personagem, 4 suportes plásticos, 1 cemitério 3D, 1 Pedra do Rei 3D, 1 folha de instruções
- Ⓜ 1 игровое поле, 1 ruleтка Рафики (из 3 частей), 2 держатели-бегемота для фишек, 34 фишки, 4 игровые карточки, 4 фигурки персонажей, 4 пластиковые подставки, 1 3D-кладбище, 1 3D-Скала предков, 1 инструкция
- Ⓜ 1 plansza do gry, 1 obrótowa tarcza z Rafikim (w 3 częściach), 2 hipopotamy do losowania znaczków, 34 znaczki, 4 tabliczki do gry, 4 pionki postaci, 4 plastikowe podstawi, 1 Cmentarzysko 3D, 1 Lwia Skala 3D, 1 instrukcja
- Ⓜ 1 herni deska, 1 rotačco kolo s Rafikim (v 3 částí), 2 hrši držákové žetonů, 34 žetony, 4 herní karty, 4 figurky postav, 4 plastové stojany na postavy, 1 3D hřbitov, 1 3D Lvi skála, 1 list s pokyny
- Ⓜ 1 tracoa do jogo, 1 rolete s Rafikim (v 3 castiach), 2 automaty na žetóny v tvare hrocha, 34 žetóny, 4 hrače podložky, 4 posuvacie figurky postavčiek, 4 plastové podstavce, 1 3D cintorín, 1 3D skala Pride Rock, 1 nápis s pokynmi
- Ⓜ 1 játéktábla, 1 Rafiki alakú pörgettyű (3 alkatrészből), 2 vizelő alakú zsetonoztó, 34 zseton, 4 játéktáblányeg, 4 figurás bábu, 4 műanyag táp, 1 3D-s Elefántemlék, 1 3D-s Trónszírt, 1 használati útmutató
- Ⓜ 1 tablă de joc, 1 săgeată Rafiki (din 3 piese), 2 distribuatoare de jetoane hipopotam, 34 de jetoane, 4 covorașe de joc, 4 personaje pion, 4 suporturi din plastic, 1 cimitir 3D, 1 Pride Rock 3D, 1 fișă cu instrucțiuni
- Ⓜ 1 игровое поле, 1 стрелка Рафики (из 3 частей), 2 распределители жетонов, 34 жетона, 4 игровые карточки, 4 фигурки персонажей, 4 пластиковые подставки, 1 3D-кладбище, 1 3D-Скала предков
- Ⓜ 1 igra plošča, 1 vrteči kazalec Rafiki (v 3 delih), 2 pordovalna konga – razdeljevalnika žetonov, 34 žetonov, 4 igralne podloge, 4 igralni liki, 4 plastični podstavki, 1 3D-pokopališče, 1 3D-Skala ponosa, 1 list z navodili

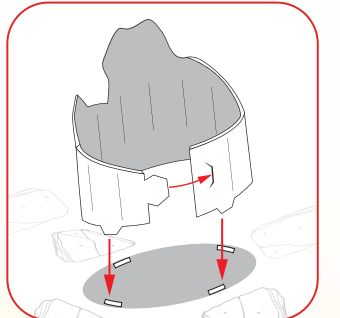
Ⓜ OBJECT: Be the first player to collect the 4 tokens matching those shown on your play mat.

### SETUP:

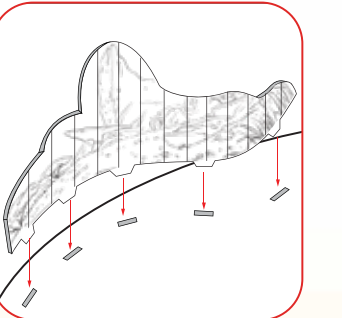
- Place the gameboard in the center of all players.
- Place all of the Mufasa, Scar and Hyena tokens randomly facedown on empty (no directions on them) board spaces.
- Place each hippo on top of a watering hole area and fill each with 1 of each of the remaining tokens, 10 per dispenser, total.



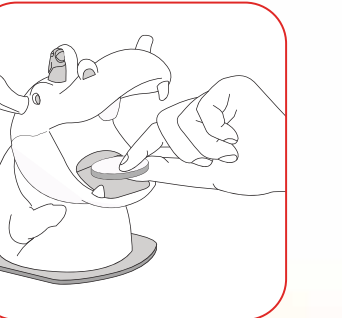
Place spinner in center space on the gameboard, securing the base under the gameboard.



Fold the tab into the space on the edge of the graveyard wall and place onto the round gameboard space shown.



Insert the 3D Pride Rock along the board edge, near the watering hole.



Shuffle and then insert 10 tokens into the hippos, with the animal icons facing down.

- Each player chooses a mat and a character mover to match.
- Place your character mover on a plastic stand and put it on the start space.

### LET'S PLAY:

- Moving:
1. On a player's turn, spin the spinner and move the number of spaces indicated if a number or do the following:
    - Move token - Move any token on the gameboard to any other empty space.
    - X2 - Spin again (keep spinning until you land on a number) and move twice that many spaces! For example, if you spin a 4, move 8 spaces.
  2. Follow the directions on the space on which you land.
    - Only one mover may be on any space at one time. If you're supposed to land on an occupied space, move to the next open space.
    - If the Hippo dispensers are out of tokens, take a token from the graveyard.

ABOUT THE BOARD: If you land on a space with a token on it, flip it over and add it to your board. Each token has its own actions.

### TOKENS:

- Hyenas**
- Place into one of the empty spaces on the bottom row on your play mat.
  - Collect 3 and lose an animal/bug token (put one in the graveyard).
- Scar**
- Collect one on your turn and you have two chances to spin an even number on the spinner.
  - Spin an even number, do nothing and put the Scar token back into the game box and out of play.
  - Don't spin an even number? Put one of your tokens in the graveyard and put Scar back into the game box and out of play. No tokens to lose? You lucked out. Just put Scar out of play.
- Mufasa**
- Hold onto this token and place it over your character's image on the game mat. You may only hold onto one Mufasa token at a time.
  - If you get a Scar token, Mufasa can protect you. Put your Scar token back into the game box and out of play. Give up the Mufasa token too and put it out of play.
  - Mufasa can also help you scare off (eliminate) hyenas. If you have a Mufasa token and any hyena tokens, you may put one of your hyenas out of play (Mufasa goes with the hyena back into the game box).
  - If you already have a Mufasa token and you turn one over on the gameboard, leave it where you turned it over. You may only hold 1 Mufasa token at a time. Your turn is over.

### Other Board Spaces:

- Spin Again
- Hippo - Release 1 token from either Hippo. Need it? Keep it and place it on your mat in the matching spot. Don't need it? To the graveyard it goes.

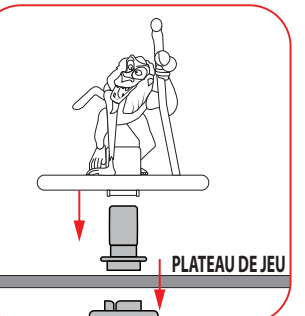
### • Search Graveyard - Choose any token in the graveyard. If you don't need any, don't take any.

TO WIN: Be the first player to collect the 4 tokens matching those shown on your play mat.

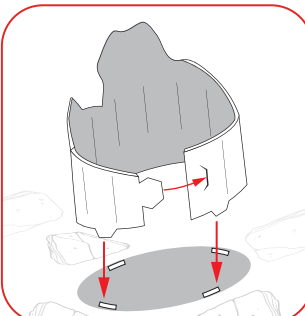
Ⓜ BUT DU JEU : Être le premier joueur à récupérer les 4 jetons correspondant à ceux affichés sur son tapis de jeu.

### MISE EN PLACE :

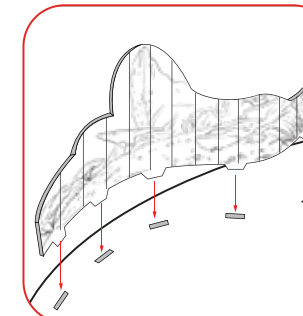
- On place le plateau de jeu au milieu des joueurs.
- On pose tous les jetons Mufasa, Scar et Hyène au hasard, face cachée, sur des cases vides (n'indiquant aucune action à effectuer).
- On installe chaque hippopotame au-dessus d'un pont d'eau, puis on y met 1 jeton de chaque motif restant, 10 par hippopotame.



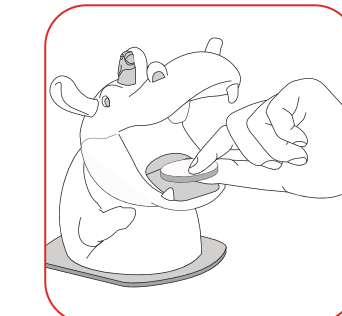
Insérer la flèche dans l'espace central du plateau de jeu et fixer la base par-dessous.



Insérer la languette dans l'espace prévu à cet effet, glissée sur le bord du carton représentant le cimetière des éléphants, puis placer le carton sur la case ronde indiquée sur l'illustration.



Insérer le rocher des lions en 3D le long du bord du plateau, près du point d'eau.



Mélanger les jetons, puis en insérer 10 dans chaque hippopotame, face cachée.

- Chaque joueur choisit un tapis de jeu et le pion correspondant.
- Chaque pion est inséré dans un support en plastique et placé sur la case Départ.

### COMMENT JOUER :

#### Déplacements :

1. Lorsque c'est le tour d'un joueur, il fait tourner la flèche et déplace son pion du nombre de cases indiqué (s'il a obtenu un chiffre) ou effectue l'une des actions suivantes :
  - Déplace un jeton : Le joueur déplace un jeton sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu.
  - X2 : Le joueur fait à nouveau tourner la flèche (jusqu'à obtenir un chiffre), puis déplace son pion de deux fois le nombre de cases indiqué ! Par exemple, s'il obtient un 4, il déplace son pion de 8 cases.
2. Il suit les instructions indiquées sur la case sur laquelle il a atterri.
  - Une case ne peut être occupée que par un seul pion. Si un pion atterrit sur une case déjà occupée, il doit être placé sur la case libre suivante.
  - Si les distributeurs hippopotames n'ont plus de jetons, il prend un jeton dans le cimetière des éléphants.

À PROPOS DU PLATEAU DE JEU : Si le joueur atterrit sur une case occupée par un jeton, il retourne le jeton et le place sur son tapis de jeu. Chaque jeton offre des actions spécifiques.

### JETONS :

- Hyène**
- Les jetons Hyène se placent dans les espaces vides situés sur la rangée inférieure des tapis de jeu.
  - Lorsqu'un joueur en a 3, il perd un jeton Animal/Insecte et le place dans le cimetière.
- Scar**
- Le joueur qui récupère un jeton Scar lorsque c'est son tour peut faire tourner la flèche à deux reprises afin d'essayer d'obtenir un chiffre pair.
  - S'il obtient un chiffre pair, il ne fait rien et retire le jeton Scar du jeu en le remettant dans la boîte.
  - S'il n'obtient pas de chiffre pair, il place l'un de ses jetons dans le cimetière des éléphants et retire le jeton Scar du jeu en le remettant dans la boîte. S'il n'a aucun jeton à perdre, tant mieux pour lui ! Il retire simplement Scar du jeu.
- Mufasa**
- Le joueur conserve ce jeton et le place sur l'image de son personnage sur son tapis de jeu. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Mufasa à la fois.
  - Si le joueur récupère un jeton Scar, Mufasa peut le protéger. Le joueur retire son jeton Scar du jeu en le remettant dans la boîte. Il perd également son jeton Mufasa et le retire du jeu.
  - Mufasa peut également l'aider à faire peur aux hyènes (les éliminer). Si le joueur a un jeton Mufasa et des jetons Hyène, il peut retirer l'une de ses hyènes du jeu (il remet également Mufasa dans la boîte).
  - Si il a déjà un jeton Mufasa et qu'il en retourne un autre sur le plateau de jeu, il le laisse là ou il est. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Mufasa à la fois. Le tour du joueur est terminé.

### Autres cases du plateau :

- Tourne encore
- Hippopotame - Le joueur prend un jeton dans l'un des hippopotames. S'il en a besoin, il le garde et le place à l'emplacement correspondant sur son tapis. S'il n'en a pas besoin, il le met dans le cimetière.
- Explore le cimetière - Le joueur prend un jeton dans le cimetière. S'il n'en a pas besoin, il n'en prend pas.

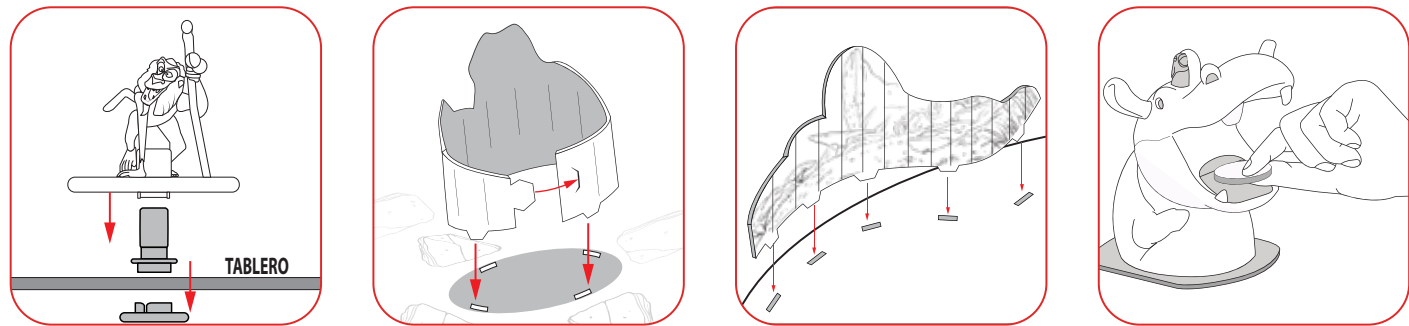
VICTOIRE : Le premier joueur à récupérer les 4 jetons correspondant à ceux affichés sur son tapis de jeu remporte la partie.

Ⓜ OBJETIVO: Sé el primero en conseguir 4 fichas que coincidan con las imágenes de tu tablero de juego individual.

### PREPARACIÓN:

- Coloca el tablero en medio de los jugadores.
- Coloca aleatoriamente y boca abajo todas las fichas de Mufasa, Scar y las hienas en casillas del tablero vacías (sin indicaciones).
- Coloca cada hippopotamo encima de un pozo de agua y mete una ficha de cada tipo restante en cada hippopotamo, un total de 10 fichas por dispensador.





Coloca la ruleta en el espacio central del tablero y fija la base por debajo. Pliega la pestaña en la ranura del extremo de la pared del cementerio y colócala en el espacio redondo del tablero que se muestra. Coloca la roca del rey en 3D junto al borde del tablero, cerca del pozo de agua. Mezcla e introduce 10 fichas en los hipopótamos, con los iconos de los animales boca abajo.

- Cada jugador elige un tablero de juego individual y su figura correspondiente.
- Coloca la figura de tu personaje en un soporte de plástico y ponla en el espacio inicial.

**CÓMO JUGAR:**

**Movimientos:**

1. Durante su turno, el jugador girará la ruleta y se moverá tantas casillas como esta indique si sale un número o hará lo siguiente:
  - Mover ficha: mover cualquier ficha del tablero hasta otra casilla vacía.
  - X2: volver a girar la ruleta (sigue haciéndolo hasta que saques un número) y moverse el doble de casillas de lo que marque. Por ejemplo, si te sale un 4, te mueves 8 casillas.
2. Sigue las indicaciones de la casilla en la que caigas.
  - Solo puede haber un personaje por casilla a la vez. Si caes en una casilla ocupada, muévete a la siguiente casilla vacía.
  - Si los hipopótamos dispensadores se quedan sin fichas, toma una del cementerio.

**EL TABLERO:** Si caes en una casilla con una ficha, dale la vuelta y ponla en tu tablero de juego individual. Cada ficha tiene sus propias acciones.

**FICHAS:**

- Hienas**
  - Colócala en una de las casillas vacías de la fila inferior del tablero de juego individual.
  - Consigue 3 y pierde una ficha de animal/insecto (ponla en el cementerio).
- Scar**
  - Consíguela durante tu turno y tendrás dos oportunidades para sacar un número por en la ruleta.
  - Si lo consigues, no hagas nada y saca la ficha de Scar de la partida, devolviéndola a la caja.
  - ¡No has conseguido sacar un número par? Pon una de tus fichas en el cementerio y saca la ficha de Scar de la partida, devolviéndola a la caja. ¡No tienes fichas que perder? Qué suerte has tenido. Saca la ficha de Scar de la partida y ya está.
- Mufasa**
  - Guárdala esta ficha y colócala sobre la imagen de tu personaje en el tablero de juego individual. Solo puedes tener una ficha de Mufasa a la vez.
  - Si recibes una ficha de Scar, Mufasa te protegerá. Saca la ficha de Scar de la partida, devolviéndola a la caja. Haz lo mismo con la ficha de Mufasa y sacala de la partida.
  - Mufasa también puede ayudarte a asustar (eliminar) a las hienas. Si tienes una ficha de Mufasa y alguna ficha de hiena, puedes sacar de la partida una de las fichas de hiena (Mufasa también vuelve a la caja de juego).
  - Si ya tienes una ficha de Mufasa y le das la vuelta a otra ficha en el tablero, déjala donde está. Solo puedes tener una ficha de Mufasa a la vez. Le toca al siguiente jugador.

**Otras casillas del tablero:**

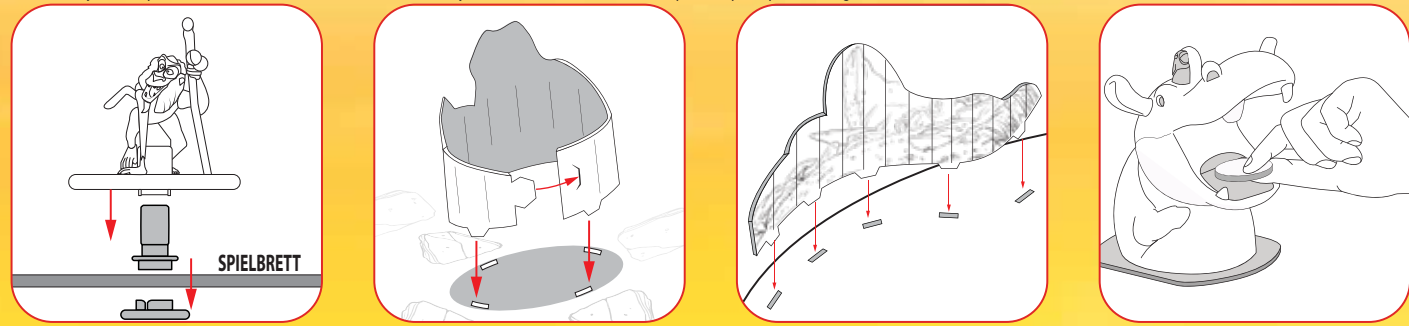
- **Tira otra vez**
- **Hipopótamo** - Saca una ficha de cualquier hipopótamo. ¿La necesitas? Guárdala y colócala en el lugar correspondiente de tu tablero de juego individual. ¿No la necesitas? Pues se va al cementerio.
- **Buscar en el cementerio** - Elige cualquier ficha del cementerio. Si no necesitas ninguna, no elijas ninguna.

**PARA GANAR:** Sé el primero en conseguir 4 fichas que coincidan con las imágenes de tu tablero de juego individual.

≡ **ZIEL DES SPIELS:** Sammle als erster Spieler die 4 Chips, die mit den Motiven auf Deinem Sammeltärtchen übereinstimmen.

**VORBEREITUNG:**

- Das Spielbrett wird zwischen die Spieler in die Mitte gelegt.
- Verteile alle Mufasa-, Scar- und Hyänen-Chips nach dem Zufallsprinzip verdeckt auf leeren Spielfeldern (ohne Richtungspleile).
- Platziere jedes Nilpferd auf einem Wasserloch und fülle sie mit je einem der verbliebenden Chips – 10 pro Spender insgesamt.



Platziere die Rafiki-Drehscheibe in der Mitte des Spielbretts und befestige den Sockel unter dem Spielbrett. Falte die Lasche in die Öffnung an der Kante der Friedhofswand und stecke sie auf den angezeigten runden Spielbrettbereich. Stecke den 3D-Königsfels an der Stelle des Wasserlochs. Nimm 10 Chips und lege sie dann mit den Tiersymbolen nach unten in die beiden Nilpferde.

- Jeder Spieler wählt ein Sammeltärtchen und die dazu passende Spielfigur.
- Stecke Deine Spielfigur auf einen Plastikstandfuß und stelle sie auf das Startfeld.

**SO WIRD GESPIELT:**

- Spitzregeln:**
  - Der Spieler, der am Zug ist, dreht die Drehscheibe und bewegt seine Spielfigur entsprechend der angezeigten Zahl oder macht Folgendes:
    - Chip bewegen – Bewege einen beliebigen Chip auf dem Spielfeld auf ein anderes leeres Feld.
    - X2 – Dreh weiter, bis Du auf einer Zahl landest und bewege deine Spielfigur die doppelte Anzahl an Feldern weiter! Wenn Du beispielsweise auf einer 4 landest, bewege deine Figur 8 Felder weiter.

2. Folge den Pfeilen der Felder, auf denen Du landest.

- Es kann sich jeweils nur eine Figur auf einem Feld befinden. Wenn Du auf einem besetzten Feld landest, bewege deine Figur zum nächsten freien Feld.

**ZUM SPIELBRETT:** Wenn Du auf einem Feld mit einem Chip landest, dreh ihn um und lege ihn auf Dein Sammeltärtchen. Jeder Chip verfügt über eigene Aktionen.

**CHIPS:**

- Hyänen**
  - Lege diesen Chip auf eine der freien Flächen in der unteren Reihe Deines Sammeltärtchens.
  - Wenn Du 3 gesammelt hast, verlierst Du einen Tier-Käferchip (lege ihn in den Friedhof).
- Scar**
  - Wenn Du einen dieser Chips sammelst, erhältst Du zwei Versuche, mit der Drehscheibe auf einer geraden Zahl zu landen.
  - Wenn Du auf einer geraden Zahl landest, musst Du nichts tun und kannst den Scar-Chip aus dem Spiel entfernen.
  - Keine gerade Zahl? Lege einen Deiner Chips in den Friedhof und entferne den Scar-Chip aus dem Spiel.
  - Du hast gar keine Chips? Glück gehabt. Entferne einfach den Scar-Chip aus dem Spiel.
- Mufasa**
  - Behalte diesen Chip und lege ihn über das Bild deiner Figur auf Deinem Sammeltärtchen. Du darfst immer nur einen Mufasa-Chip besitzen.
  - Wenn Du einen Scar-Chip erhältst, kann Mufasa dich beschützen. Entferne den Scar-Chip aus dem Spiel. Entferne auch den Mufasa-Chip aus dem Spiel.
  - Mufasa kann dir auch dabei helfen, Hyänen abzuschrecken (oder zu eliminieren). Wenn Du einen Mufasa-Chip und Hyänen-Chips besitzt, kannst Du einen Hyänen-Chip aus dem Spiel entfernen (den Mufasa-Chip entfernst Du dann ebenfalls).
  - Wenn Du bereits einen Mufasa-Chip besitzt und einen auf dem Spielfeld umdrehst, lass ihn dort, wo Du ihn umgedreht hast. Du darfst nur einen Mufasa-Chip besitzen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Andere Felder auf dem Spielbrett:**

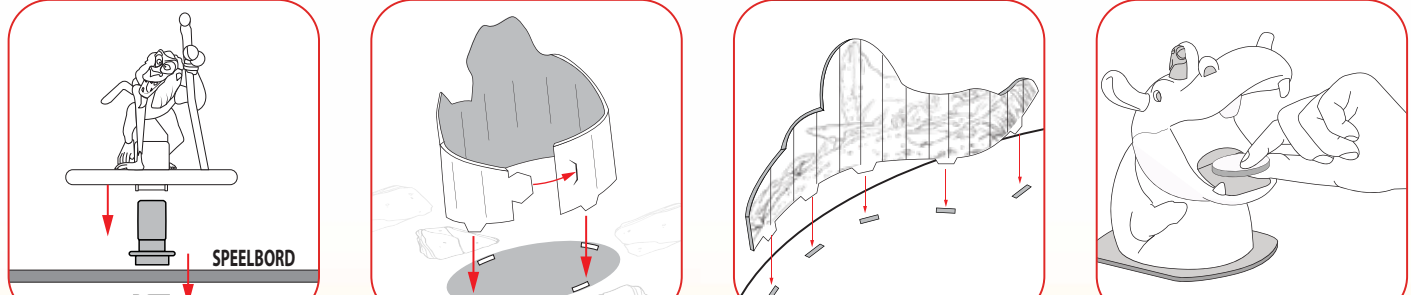
- **Nochmal Drehen**
  - Nilpferd - Nimm Dir einen Chip von einem Nilpferd. Brauchst Du ihn? Behalte ihn und lege ihn auf den passenden Platz auf dem Sammeltärtchen. Du brauchst ihn nicht? Ab zum Friedhof damit. Wenn im Nilpferd-Spender keine Chips mehr übrig sind, nimm einen Chip vom Friedhof.
- **Durchsuchen** - Wähle einen beliebigen Chip im Friedhof. Wenn Du keinen benötigst, nimm keinen.

**SIEGER DES SPIELS:** Der Spieler, der zuerst die 4 Chips gesammelt hat, die mit den Motiven auf seinem Sammeltärtchen übereinstimmen.

≡ **DOEL:** Wees de eerste speler die alle 4 de fiches verzamelt die overeenkomen met die op je spelmat.

**OPSTELLING:**

- Plaats het speelbord in het midden tussen alle spelers.
- Plaats alle Mufasa-, Scar- en hyena-fiches met de afbeelding naar beneden op lege willekeurige velden (dus zonder aanwijzingen) op het bord.
- Plaats elk nijlpaard bovenop een drinkplaats en vul beide met 1 van elk resterende soort fiches, in totaal 10 per ficherhouder.



Plaats de Rafiki-draaischijf in het midden van het speelbord, zet de basis onder het bord vast. Vouw het lijpje in de opening in de muur van olifantenbegrafplaats en plaats de muur op de aangegeven ronde ruimte op het speelbord. Plaats de 3D-Koningsrots langs de rand van het bord, bij de drinkplaats. Schud en plaats vervolgens 10 fiches in de nijlpaarden, met de afbeeldingen van de dieren naar beneden.

- Elke speler kiest een spelmat en personage die bij elkaar passen.
- Plaats je personage op een plastic houder en zet hem op het startveld.

**SPELEN:**

- Verplaatsen:**
  1. Als een speler aan de beurt is, draait hij of zij aan de draaischijf en verplaatst de pion het aantal velden dat wordt aangegeven of doet één van volgende dingen:
    - Verplaats fiche - Verplaats een willekeurige fiche op het speelbord naar een ander leeg veld.
    - X2 - Draai nog een keer (bij draaien tot je op een nummer landt) en verplaats twee keer zoveel velden! Als je bijvoorbeeld een 4 draait, mag je 8 velden vooruit.
  2. Volg de aanwijzingen op het veld waar je terecht komt.
    - Er mag zich maar één pion tegelijk op een hetzelfde veld bevinden. Als je op een bezet veld zou moeten komen, ga je naar de volgende open veld.
    - Als er geen fiches meer in de nijlpaarden zitten, haal je een fiche uit de olifantenbegrafplaats.

**OVER HET BORD:** Als je op een veld met een fiche landt, draai je deze om en voeg je deze toe aan je spelmat. Elke fiche heeft zijn eigen actie.

**FICHES:**

- Hyena's**
  - Plaats ze op één van de lege velden in de onderste rij van je spelmat.
  - Als je 3 hyena-fiches verzameld hebt, raak je één dier- of insectenfiche kwijt (leg die in de olifantenbegrafplaats).
- Scar**
  - Als je er één tijdens je beurt vindt, moet je vervolgens in maximaal twee keer een even getal op de draaischijf draaien.
  - Als je een even getal gedraaid hebt, hoef je niets te doen. Je kunt de Scar-fiche uit het spel zetten en terug in de spelendoos doen.
  - Heb je geen even getal gedraaid? Plaats één van je fiches in de olifantenbegrafplaats en zet Scar uit het spel door hem terug in de spelendoos te doen. Geen fiches te verliezen? Je hebt geluk gehad. Zet Scar gewoon uit het spel.
- Mufasa**
  - Houd de fiche bij je en leg deze bovenop de afbeelding van je personage op de spelmat. Je mag maar één Mufasa-fiche tegelijkertijd in je bezit hebben.
  - Als je een Scar-fiche krijgt, kan Mufasa je beschermen. Zet je Scar-fiche uit het spel en plaats deze terug in de spelendoos. Je moet de Mufasa-fiche ook opgeven en uit het spel halen.
  - Mufasa kan je ook helpen door hyena's weg te jagen. Als je een Mufasa-fiche en een hyena-fiche hebt, kun je een van je hyena's uit het spel halen (Mufasa gaat met de hyena terug in de doos).
  - Als je al een Mufasa-fiche hebt en je draait er nog één om op het speelbord, laat je die liggen waar je hem hebt omgedraaid. Je mag maximaal een Mufasa-fiche tegelijk in je bezit hebben. Je beurt is voorbij.

**Andere velden op het bord:**

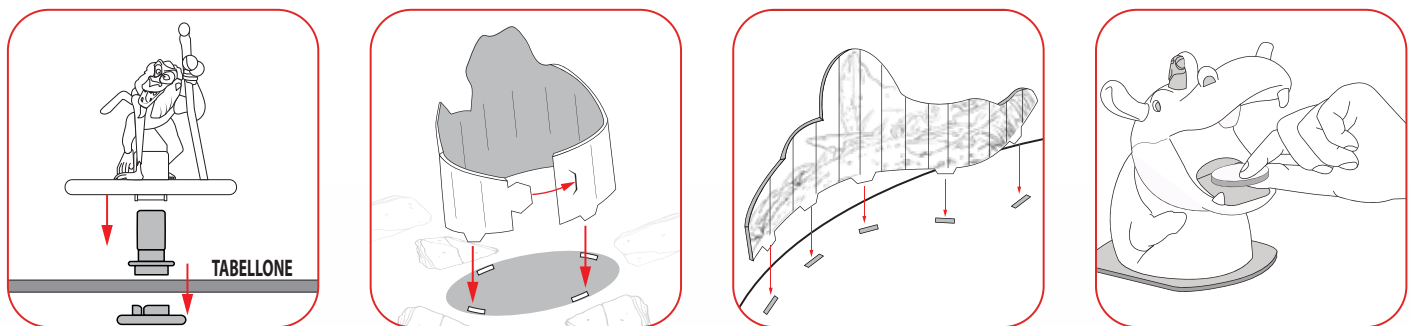
- **Draai nog een keer**
- **Nijlpaard** - Laat 1 fiche uit één van de nijlpaarden komen. Heb je deze nodig? Bewaar de fiche en leg deze op het overeenkomstige veld op je spelmat. Heb je deze niet nodig? Naar de olifantenbegrafplaats erme.
- **Doorzoek de olifantenbegrafplaats** - Kies een willekeurige fiche uit de olifantenbegrafplaats. Als je er geen nodig hebt, hoef je er geen te pakken.

**WINNEN:** Wees de eerste speler die alle 4 de fiches verzamelt die overeenkomen met die op je spelmat.

≡ **SCOPO DEL GIOCO:** Vince il primo giocatore che raccoglie i 4 gettoni corrispondenti a quelli illustrati sul proprio tappetino di gioco.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

- Posiziona il tabellone al centro tra i giocatori.
- Posiziona tutti i gettoni a forma di Mufasa, Scar e iena a faccia in giù in ordine casuale sulle caselle vuote (senza indicazioni) del tabellone.
- Posiziona ciascun ippopotamo sopra a uno stagno e riempi con 1 gettone per tipo di quelli rimanenti, per un totale di 10 gettoni a distributore.



Posiziona lo spinner al centro del tabellone, fissando la base sotto il tabellone. Pliega la linguetta nella fessura sul bordo delle mura del Cimitero degli Elefanti e sistemalo nello spazio rotondo illustrato del tabellone. Inserisci la Rupa dei Re 3D lungo il bordo del tabellone, vicino allo stagno. Mischia e poi inserisci 10 gettoni negli ippopotami, con le icone degli animali rivolte verso il basso.

- Ciascun giocatore sceglie un tappetino di gioco e il segnalino personaggio corrispondente.
- Coloca il tuo segnalino su un supporto di plastica e posizionalo al punto di partenza.

**COME GIOCAR:**

- Mossa:**
  1. Durante il tuo turno, gira lo spinner e muovi il segnalino secondo il numero di caselle indicate, oppure procedi come segue:
    - Sposta un gettone: sposta uno qualunque dei gettoni sul tabellone in qualsiasi altra casella vuota.
    - X2 - Gira di nuovo (continua a girare finché non finisci su un numero) e avanza di tante caselle pari al doppio di quel numero! Ad esempio, se finisci su un 4, avanzi di 8 caselle.
  2. Segui la direzione indicata dalla casella raggiunta.
    - Una casella può essere occupata da un solo segnalino alla volta. Se dovessi finire su uno spazio occupato, raggiungi la successiva casella libera.
    - Se gli ippopotami distributori non contengono gettoni, prendine uno dal Cimitero degli Elefanti.

**SUL TAPPETINO:** Se raggiungi una casella con un gettone, giralo e aggiungilo al tuo tappetino. Ogni gettone determina diverse azioni.

**GETTONI:**

- Iene**
  - Posizionali in uno degli spazi vuoti nella riga in basso sul tuo tappetino di gioco.
  - Se ne raccogli 3, perdi un gettone animale/insetto (che devi posizionare nel Cimitero degli Elefanti).
- Scar**
  - Raccoglilo uno nel tuo turno e hai due possibilità a disposizione per far uscire un numero pari sullo spinner.
  - Se lo spinner si ferma su un numero pari, non devi fare nulla se non rimettere il gettone Scar nella scatola e fuori dal gioco.
  - Se non si ferma su un numero pari, posiziona uno dei tuoi gettoni nel Cimitero degli Elefanti e rimetti Scar nella scatola, fuori dal gioco. Non hai gettoni? Hai avuto fortuna. Basta mettere fuori dal gioco Scar.
- Mufasa**
  - Prendi questo gettone e posizionalo sopra l'immagine del tuo personaggio sul tappetino di gioco. Puoi tenere un solo gettone Mufasa alla volta.
  - Se trovi un gettone Scar, Mufasa può proteggerti. In tal caso, rimetti il gettone Scar nella scatola, fuori dal gioco. Tuttavia, dovrai perdere anche il gettone Mufasa e metterlo fuori dal gioco.
  - Mufasa può anche aiutarti a spaventare (eliminare) le iene. Se hai un gettone Mufasa e dei gettoni iena, puoi mettere fuori gioco una delle tue iene (Mufasa torna con la iena nella scatola).
  - Se hai già un gettone Mufasa e ne giri uno sul tabellone, lascialo lì. Puoi tenere solo 1 gettone Mufasa alla volta. Il tuo turno è finito.

**Le altre caselle del tabellone:**

- **Gira di nuovo**
- **Ippopotamo** - Prendi 1 gettone da entrambi gli ippopotami. Se ti serve, conservalo e posizionalo nella casella corrispondente del tuo tappetino. Se non ti serve, posizionalo nel Cimitero degli Elefanti.
- **Cerca nel Cimitero degli Elefanti** - Scegli un gettone nel Cimitero degli Elefanti. Se non ne hai bisogno, non prendere.

**COME VINCERE:** Vince il primo giocatore che raccoglie i 4 gettoni corrispondenti a quelli illustrati sul proprio tappetino di gioco.

≡ **OGGETTO:** Ser o primeiro jogador a combinar quatro fichas com as presentes na sua cartela de jogador.

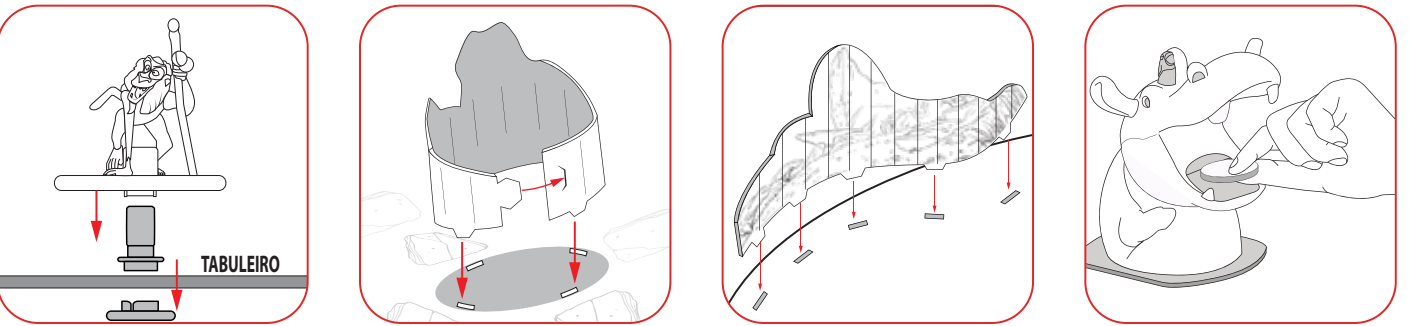
**PREPARO:**

- Coloque o tabuleiro no centro de todos os jogadores.
- Coloque todas as fichas do Mufasa, Scar e das Hienas aleatoriamente viradas para baixo nas casas vazias do tabuleiro (sem lugar específico).
- Coloque cada um dos hipopótamos nas áreas do lago e encha cada um deles com uma de cada ficha restante, sendo dez por dispensador, no total.

≡ **OBJETIVO:** Ser o primeiro jogador a combinar quatro fichas com as presentes na sua cartela de jogador.

**PREPARO:**

- Coloque o tabuleiro no centro de todos os jogadores.
- Coloque todas as fichas do Mufasa, Scar e das Hienas aleatoriamente viradas para baixo nas casas vazias do tabuleiro (sem lugar específico).
- Coloque cada um dos hipopótamos nas áreas do lago e encha cada um deles com uma de cada ficha restante, sendo dez por dispensador, no total.



Coloque a ruleta no centro do tabuleiro, prendendo a base abaixo do tabuleiro. Dobre a aba no espaço no fim da parede do cemitério e o coloque no espaço circular mostrado no tabuleiro. Coloque a Pedra do Rei 3D no canto do tabuleiro, perto do lago. Embaralhe e, então, insira dez fichas nos hipopótamos, com os ícones de animais virados para baixo.

- Cada jogador escolhe uma cartela e um peão correspondentes.
- Coloque os peões dos seus personagens no suporte de plástico e posicione-os no ponto de partida.

**VAMOS BRINCAR:**

- Movimentação:**
  1. Na sua vez, o jogador roda a ruleta e anda o número de casas indicado se parar em um número, ou:
    - Mover ficha - move qualquer ficha no tabuleiro para qualquer outro espaço vazio.
    - X2 - rode novamente (continue rodando até parar em um número) e ande o dobro daquele número de casas! Por exemplo, se você rodar um 4, ande 8 casas.
  2. Siga as direções da casa em que você parar.
    - Apenas um jogador pode estar em uma casa de cada vez. Se você deveria parar em uma casa que já está ocupada, pare na seguinte a ela.
    - Se as fichas dos hipopótamos acabarem, pegue uma ficha do cemitério.

**SOBRE O TABULEIRO:** Se você parar em uma casa com uma ficha nela, vire-a e a adicione a sua cartela. Cada ficha possui sua própria ação.

**FICHAS:**

- Hienas**
  - Coloque as hienas em uma das casas vazias na fileira de baixo da sua cartela de jogador.
  - Colete três e descarte uma ficha de animal/inseto (coloque uma no cemitério).
- Scar**
  - Colete um na sua vez e você tem duas chances de rodar um número para no roleta.
  - Rode um número par, não faça nada e coloque a ficha do Scar de volta na caixa do jogo e retire-o da partida.
  - Rodou um número ímpar? Coloque uma de suas fichas no cemitério e coloque o Scar na caixa do jogo e retire-o da partida. Sem fichas para perder? Você está com sorte. Apenas retire o Scar da partida.
- Mufasa**
  - Segure essa ficha e coloque-a em cima da imagem do seu personagem na cartela do jogo. Você só pode guardar uma ficha do Mufasa por vez.
  - Se você pegar uma ficha do Scar, o Mufasa pode te proteger. Coloque sua ficha do Scar na caixa do jogo e retire-o da partida. Descarte a ficha do Mufasa também e a retire da partida.
  - O Mufasa também pode te ajudar a assustar (eliminar) as hienas. Se você tiver uma ficha do Mufasa e qualquer ficha de hiena, você pode retirar uma das hienas da partida (o Mufasa vai junto com a hiena para a caixa do jogo).
  - Se você já tiver uma ficha do Mufasa e virar outra no tabuleiro, deixe-a onde você a virou. Você só pode guardar um Mufasa por vez. Sua vez acabou.

**Outras casas do tabuleiro:**

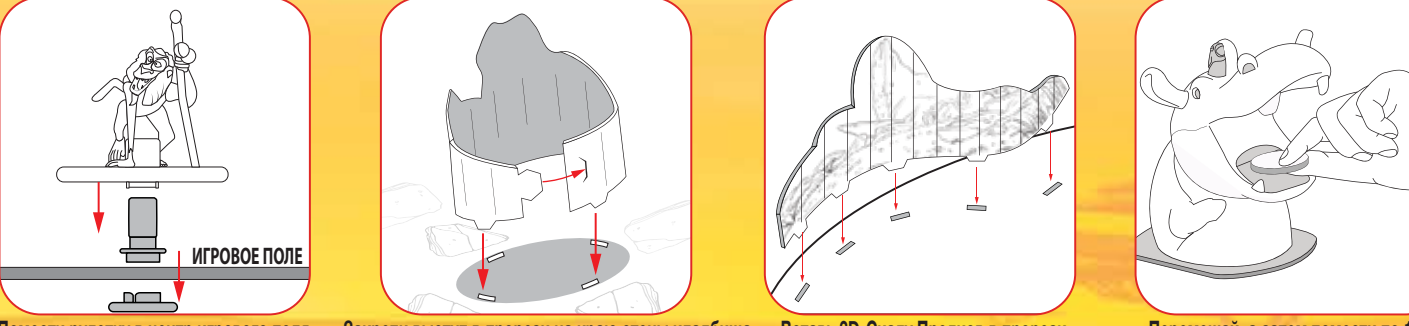
- **Girar novamente**
- **Hipopótamo** - Descarte uma ficha de um dos hipopótamos. Precisa dela? Fique com ela e coloque-a no espaço correspondente da sua cartela. Não precisa dela? Ela vai para o cemitério, então.
- **Buscar no cemitério** - Escolha qualquer ficha no cemitério. Se você não precisar de fichas, não pegue nenhuma.

**COMO VENCER:** Ser o primeiro jogador a combinar quatro fichas com as presentes na sua cartela de jogador.

≡ **ЦЕЛЬ:** Стань первым игроком, который соберет 4 фишки, совпадающие с изображениями на игровой карточке.

**ПОДГОТОВКА:**

- Положи игровое поле в центр перед всеми игроками.
- Размести все фишки Мufаса, Шрама и Иены в произвольном порядке лицевой стороной вниз на пустых (без указаний) полях.
- Поставь каждого бегемота у водоема и помести в каждого фишки, по одной каждого вида. Всего по 10 фишек на бегемота.



Помести рулетку в центр игрового поля, Закрепи выступ в прорези на краю стены кладбища закрытия основание под игровым полем и помести на показанную круглую область. Каждый игрок выберет карточку и соответствующую фигурку персонажа. Помести свою фигурку персонажа на пластиковую подставку и поставь её на стартовое поле. Вставь 3D-Скалу Предков в прорези вдоль края поля рядом с водоемом. Перемешай, а затем помести по 10 фишек в бегемотов, изображениями животных вниз.

**НАЧАЛО ИГРЫ:**

- Ходы:**
  1. Во время хода игрок крутит рулетку и передвигает фигурку на указанное количество полей, если выпало число, или выполняет следующие действия:
    - Перемести фишку - Перемести любую фишку на игровом поле на любое свободное поле.
    - X2 - Крути рулетку еще раз (продолжай крутить, пока не выпадет число) и передвинь фишку на удвоенное количество полей! Например, если на рулетке выпало 4, перемести фишку на 8 полей.

2. Śladuj ukazaniem na pole, na którego przemiełwasz twój figurka.  
• Na stronie pola jednocześnie możesz znajdować tylko jedną figurka. Jeśli twój figurka powinna przemiełwać na zajęte pole, pomieści ee na następujące swobodne pole.  
• Jeśli w drewnianej-begamatai zakonnieś figurka, wozm figurka s kładblice.

**OB IGROWOM POLE:** Jeśli twój figurka przemiełwała na pole s figurki, przewerini figurka i pomieści ee na swoa kartczka. U każdej figurki eść swoi działai.

#### OMIŁKI:

##### Gieny

- Pomieści na odno iz pustych pól w niżnim radu twojej igrowej kartczki.
- Sobier 3 i wylodzi figurka żywotnego/kuca (pomieści na kładblice).

##### Šrama

Esli ty wozmiesz etu figurka w swoj chođ, u teba bude dwa šcane poluchit ećne číslo na rułetce.

- Esli teba wyludet ećne číslo, nięego ne dełai i pomieści figurka Šrama obratno w korobku, wvade ee iz igry.
- Ne wylalo ećne číslo? Polozki odno iz swojch figurk na kładblice i pomieści Šrama obratno w korobku, wvade ego iz igry. Neť figurk? Teba powalo. Prosto wvade Šrama iz igry.

##### Mufasa

Uzani etu figurka. Pomieści ee na izobrazenie twego personaža na igrowej kartczce. Ty moźesz kranit tylko odnu figurka Mufasa odnoredneno.

- Esli u teba okazałsi figurka Šrama, Mufasa moźet teba zaszitit. Polozki figurka Šrama obratno w korobku i wvade ee iz igry. Wylodzi figurka Mufasa i toźe wvade ee iz igry.
- Mufasa toźe moźet pomoe teba napuťat (ubrat) gien. Esli u teba eść figurka Mufasa i figurka gieny, ty moźesz wvesti odnu iz swojch gien iz igry (Mufasa wozwracaet si w korobku wmeście s gienoi).
- Esli u teba uźe eść figurka Mufasa i ty przeweraniwaaš ee odnu na igrowom pole, ostaw ee na tom ĳe meście. Odnoredneno moźno dełżet tylko 1 figurka Mufasa. Twój chođ okonien.

##### Drucie pola:

- **Kruki rułetki eše raz**



• **Begemot** - Wylodzi 1 figurka iz łobogo begemota. Nuzna figurka? Wozmi ee i pomieści na swoa igrowa kartczka na sootwetstwujoce pole. Ne nuzna figurka? Otrwaa ee na kładblice.



• **Mińi na kładblice** - Wberni łobu ju figurka s kładblice. Esli teba ne nuzna figurka, ne berr.

##### KAŁ PEBEŁIT:

Staa łebam igrowom, kotory sobereť 4 figurki, sovwadcaet i izobrazeniami na igrowej kartczce.

##### CEL:

Wgrywa grac, kotry jako łebwsi zbierze 4 znaczniki odpowiađajee tym, kotre znajduj si na jego tablicze do gry.

##### PRZYKOTOWANIE DO GRY:

- Umieść planszę do gry na srodku pomiedzy graczami.
- Umieść łosowo wszystkie znaczniki z Mufasa, Skaza i hienami obrazkami do dołu na pustych miejscach na planszy (bez kierunków).
- Umieść hipopotamy na wodoporach i wół do kaźego po 1 z pozostalych rođajów znaczników, czyli łcznie po 10 sztuk na podajnik.

##### Umieść obratowaa tarcz s Rafkim na srodku planszy i przywuoć podstawa tarcz do spodu planszy do gry.

##### Złóć kartę ze ścian smentaryzka i nałóć ja na przeczczone na nią okragłe miejsce na planszy do gry.

##### Umieść Lwią Skalę 3D wzduł krawędzi planszy w pobliżu wodopou.

##### Wymieszaj, a następnie wół do hipopotamów po 10 znaczników w taki sposób, aby ikony zwierząt były skierowane do dołu.

##### Wszystcy gracze wybieraj tabliczk i odpowiađajee im pionki postaci.

##### Następnie umieszczaj pionki postaci na plastikowych podstawkach i ustawiaj je na polu startowym.

##### PRZEBIEG GRY:

###### Ponuzanie się po planszy:

1. W swoj kolece zakreć tarcz obratowaa z Rafkim i przesuń się o wylowozan liczbę pól lub wkonaj następnaj czujność:
  - Przewieś znacznik – przewieś dowolny znacznik na planszy na łne puste pole.
  - X2 – zakreć ponownie łobraccą tarcz s Rafkim, dopoki nie wylowozesz liczby 1 i przesuń się o dwa razy więcej pól! Na przykład w przypadku wylowozania liczby 4 przesuwasz się o 8 pól.

###### 2. Postępuj zgodnie ze wskazaniami na polu, na którym staaś.

- W danej chwili na danym polu moźe znajdowaa się tylko jeden pionek. Jeśli pionek kořczy ruch na zajęte pole, nałey przesuń go do przodu na łebwse wolne pole.
- Jeśli w hipopotamach nie ma już znaczników, nałey wzięć znacznik z smentaryzka.

##### INFORMACJE O PLANZY:

Jeśli gracz staa na polu ze znacznikiem, odwraca go i dodaje do swoj tabliczki. Kaźdy znacznik zachowuje się w inny sposób.

##### ZNACZNIKI:

###### Hieny

- Umieszczaj się je na jednym z pustych miejsc w dołnym rzędie na tabliczce do gry.
- Po zabraniu 3 takich znaczników traci się znacznik zwierzęcia/robaka (nałey go umieśic na smentaryzku).

###### Skaza

Jeśli zbierasz taki znacznik podczas swoj koleki, będziesz mieć dwie szcane na wylowozanie parzystej liczby na obratowej tarczy.

- Jeśli wylowozesz parzystą liczbę, nie róć nic i odłóć znacznik ze Skaza do pudełka, eliminując go z gry.
- Nie uđo Ci się wylowozac parzystej liczby? Umieśic jeden ze znaczników na smentaryzku i odłóć znacznik ze Skaza do pudełka, eliminując go z gry. Nie masz żadnych znaczników do odłoenia? Masz szcześnie. Po prostu odłóć znacznik ze Skaza.

###### Mufasa

Zatrzymaj ten znacznik i umieśic go na wizerunku swoj postaci na tabliczce do gry. W danym momencie moźesz posiadać tylko jeden znacznik z Mufasa.

- Jeśli trafisz na znacznik ze Skaza, Mufasa moźe Cie ochronić. Odłóć znacznik ze Skaza do pudełka, eliminując go z gry.
- Mufasa moźe także pomoe odstraszyc (wyliminowaa) hieny. Jeśli masz znacznik z Mufasa i jakikolwiek znacznik z hienami, moźesz odłóć jeden znacznik z hien (Mufasa trafia do pudełka wraz z hieną).
- Jeśli masz już znacznik z Mufasa i odkryłesz następną na planszy do gry, zostaw go w miejscu, w którym został odkryty. W danym momencie moźesz mieć tylko 1 znacznik z Mufasa. To koniec Twoj koleki!

###### Ime pola na planszy:

- **Zakreć jeszcze raz**



• **Hipopotam** - Wylodzi 1 znacznik z dowolnego hipopotama. Potrzebujesz go? Zachowaj go i połóć w odpowiednim miejscu na swoj tabliczce. Nie potrzebujesz go? Na smentaryzku z nim.

##### Przeszukaj smentaryzko

- Wberz dowolny znacznik znajdujący się na smentaryzku. Jeśli żadnych nie potrzebujesz, nie bierz ich.

**CEL GRY:** Wgrywa grac, kotry jako łebwsi zbierze 4 znaczniki odpowiađajee tym, kotre znajduj si na jego tabliczce do gry.

• **CEL:** Posbierze jako łebwsi wszyscy 4 żetony, które jsou na waśi hraci kart.

##### PRIPRAWA:

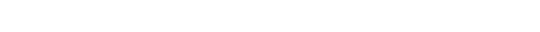
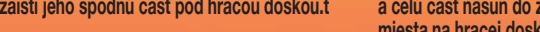
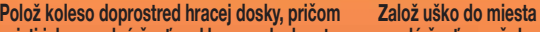
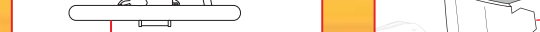
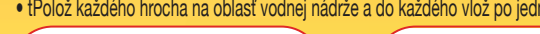
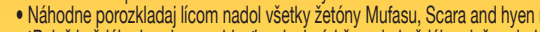
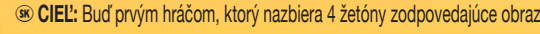
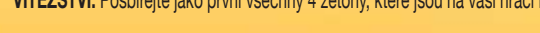
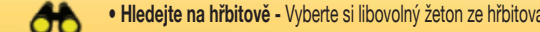
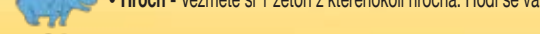
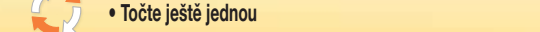
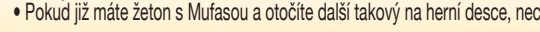
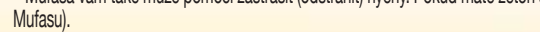
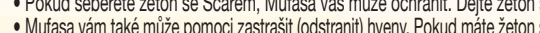
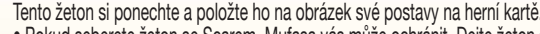
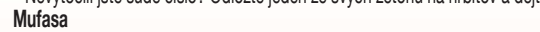
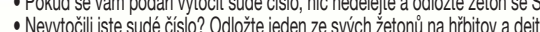
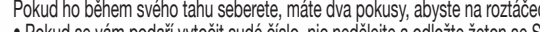
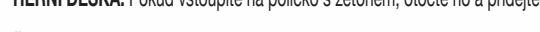
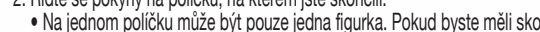
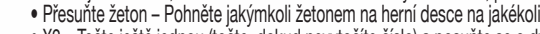
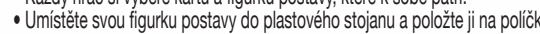
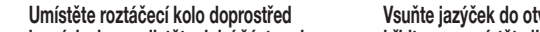
- Umieśic hieny desku doprostred mezy všechny hraci.
- Umieśic náhodně všechny žetony s Mufasou, Scarem a hienami łicem dołu na prázdna (bez pokynů) policka na desce.
- Umieśic kaźeého hrocha na oblať wodni nádrže a naplňte je zbývajícími žetony, od kaźeého 1, celkem 10 na jeden dávkovač.

##### Umieśic rođacíce kolo doprostred hraci desky a zajistěte dołni část pod hieni desku.

##### Vsuňte jazýček do otvoru u okrají zdi hřbitova a umieśic ji na kulaté místo na hieni desce podle obrázku.

##### Vložte 3D Lvi skálu podél okraje desky, blízko vodni nádrže.

##### Zamiešajte a pak vložte 10 žetonů do hrochů, obrázky zvířat dole.



##### Przeszukaj smentaryzko

- Wberz dowolny znacznik znajdujący się na smentaryzku. Jeśli żadnych nie potrzebujesz, nie bierz ich.

**CEL GRY:** Wgrywa grac, kotry jako łebwsi zbierze 4 znaczniki odpowiađajee tym, kotre znajduj si na jego tabliczce do gry.

• **CEL:** Posbierze jako łebwsi wszyscy 4 żetony, które jsou na waśi hraci kart.

##### PRIPRAWA:

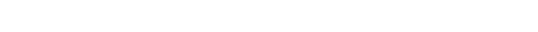
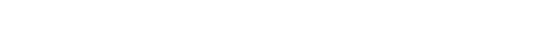
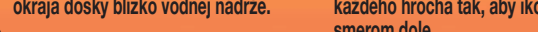
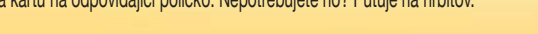
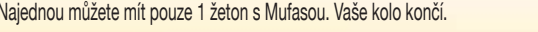
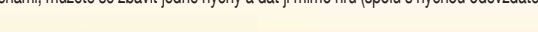
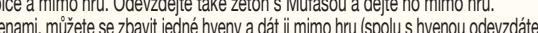
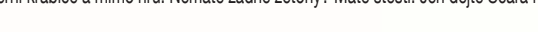
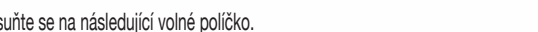
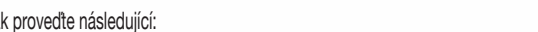
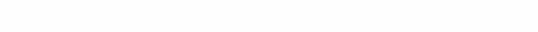
- Umieśic hieny desku doprostred mezy všechny hraci.
- Umieśic náhodně všechny žetony s Mufasou, Scarem a hienami łicem dołu na prázdna (bez pokynů) policka na desce.
- Umieśic kaźeého hrocha na oblať wodni nádrže a naplňte je zbývajícími žetony, od kaźeého 1, celkem 10 na jeden dávkovač.

##### Umieśic rođacíce kolo doprostred hraci desky a zajistěte dołni část pod hieni desku.

##### Vsuňte jazýček do otvoru u okrají zdi hřbitova a umieśic ji na kulaté místo na hieni desce podle obrázku.

##### Vložte 3D Lvi skálu podél okraje desky, blízko vodni nádrže.

##### Zamiešajte a pak vložte 10 žetonů do hrochů, obrázky zvířat dole.



##### Przeszukaj smentaryzko

- Wberz dowolny znacznik znajdujący się na smentaryzku. Jeśli żadnych nie potrzebujesz, nie bierz ich.

**CEL GRY:** Wgrywa grac, kotry jako łebwsi zbierze 4 znaczniki odpowiađajee tym, kotre znajduj si na jego tabliczce do gry.

• **CEL:** Posbierze jako łebwsi wszyscy 4 żetony, które jsou na waśi hraci kart.

##### PRIPRAWA:

- Umieśic hieny desku doprostred mezy všechny hraci.
- Umieśic náhodně všechny žetony s Mufasou, Scarem a hienami łicem dołu na prázdna (bez pokynů) policka na desce.
- Umieśic kaźeého hrocha na oblať wodni nádrže a naplňte je zbývajícími žetony, od kaźeého 1, celkem 10 na jeden dávkovač.

##### Umieśic rođacíce kolo doprostred hraci desky a zajistěte dołni část pod hieni desku.

##### Vsuňte jazýček do otvoru u okrají zdi hřbitova a umieśic ji na kulaté místo na hieni desce podle obrázku.

##### Vložte 3D Lvi skálu podél okraje desky, blízko vodni nádrže.

##### Zamiešajte a pak vložte 10 žetonů do hrochů, obrázky zvířat dole.



