

## FINAL BATTLE

Your goal is to knock Scar off his space on the board. The player who arrived at the battle space goes first.

Turn the boulder token with Simba's picture on it face up. Using your finger, flick this Simba token at one of the boulders to try and knock Scar off the gameboard. If you miss, or knock off the wrong boulder, you may immediately try again, but only for as many times as you have Rafiki shields. Discard used shields.

When you knock off a boulder that is not Scar, take it out of play and continue with the remaining boulders. If you don't have Rafiki shields and cannot try again, play passes to the left. Rearrange the remaining boulders, keeping them face down.

## THE WINNER

The player who knocks Scar off the board wins the game and makes Simba the Lion King. Place the Simba family stand-up piece in the slot on top of Pride Rock. Simba now stands proud as the Lion King!

© Disney.  
© 2003 Hasbro. All rights reserved.  
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd,  
Cavendish Way, Newport, Gwent, NP23 5JF.  
Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd,  
570 Blackland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia.  
Tel: (02) 9874-0999.  
Distributed in New Zealand by  
Hasbro Australia Ltd, PO Box 390-940,  
North Shore Mail Centre, Auckland,  
New Zealand. Tel: (09) 915-5200.  
www.hasbro.co.uk  
www.disney.com



(F)

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à vaincre le méchant Scar, et ainsi permettre à Simba de devenir Roi Lion.

## CONTENU

Plateau de jeu, roue d'étang, Rocher Fier avec décors de fond et 3 décors pour les marches du rocher, 3 pions Simba, 3 jetons Hyène, 6 supports, 12 jetons Rocher, 1 paquet de cartes Nala, 1 pion Famille Simba, 2 flèches de roulette, un jeton Crâne d'éléphant, 15 bouchers Rafiki, 8 jetons Feuille, 1 bouton en plastique.

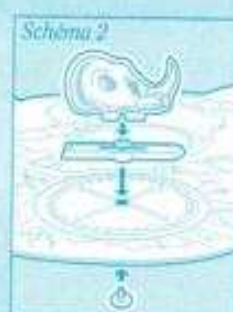
## ASSEMBLAGE DES PIÈCES

Avec précaution, détache les pièces du jeu de leurs supports.

### Roulette à chiffres et Roulette Crâne d'éléphant:

Pour former la roulette chiffres, il suffit de faire passer le clou sous le plateau, à travers le trou, et de venir y fixer la flèche de la roulette en appuyant dessus fermement (voir schéma 1).

Pour former la roulette crâne d'éléphant, insère le jeton Crâne d'éléphant sur le haut de la flèche de roulette, en faisant attention d'orienter les défenses de l'éléphant et la flèche dans la même direction (voir schéma 2).



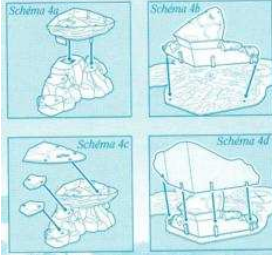
### Roue de l'étang

Fixe-la au plateau de jeu en insérant bien le bouton en plastique dans le trou prévu à cet effet. (voir schéma 3).



### Le Rocher Fier

1. Assemble le haut et le bas du rocher, jusqu'à l'obtention d'un clic (voir schéma 4a).
2. Positionne le Rocher Fier sur le plateau en fixant les embouts aux trous du plateau (voir schéma 4b).



3. Place les 3 marches en carton sur les marches du Rocher Fier en plastique (voir schéma 4c).
4. Insère les décors sur les 4 tentes à l'arrière du Rocher Fier (voir schéma 4d).

### Les jetons

Insère chacun des 3 pions Simba (bébé, jeune et adulte) et chacune des 3 hyènes sur leur support respectif.

### INSTALLATION

1. Fais tourner la Roue Étang jusqu'à obtention d'une grenouille au centre de la fenêtre.
2. Mélange les cartes et pose le paquet face cachée près du plateau, non loin des boucliers Rafiki.
3. Place chacun des 8 petits jetons Rocher sur les cases du plateau marquées d'un rocher, face rocher visible. En effet, 4 d'entre eux comportent un rocher des 2 côtés, tandis que les 4 autres portent l'illustration d'un gnou sur l'une des faces.
4. Place 3 grands jetons rochers sur les 3 cases en face de la case finale : 2 jetons avec un rocher sur les deux faces et 1 jeton avec l'image de Scar, face cachée. Pose le grand jeton avec l'image de Simba, face cachée, en face des 3 autres.

5. Mets le pion Famille Simba de côté pour l'instant.
6. Place les jetons suivants sur le plateau de la manière suivante :
  - Bébé Simba sur la case départ, au sommet du Rocher Fier.
  - Le jeune Simba vers le cimetière aux éléphants, sur la case bleue rectangulaire, marquée d'une empreinte de patte.
  - Simba adulte à côté de la jungle, sur la case rectangulaire rose, marquée d'une empreinte de patte.
  - Les 3 hyènes dans le cimetière aux éléphants, sur les rectangles autour de la roulette Crâne d'éléphant.
7. Pose les jetons feuilles, faces avec les insectes cachées, sur les espaces prévus dans la jungle.

### COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, fais tourner la roulette Chiffres, et déplace Bébé Simba du nombre de cases indiqué. Si l'aiguille s'arrête sur un trait au lieu d'un chiffre, recommence à la faire tourner.

#### Si tu tombes sur :






1. Une case vide (schéma 5) : Simba n'a plus qu'à se reposer. Ton tour est terminé, mais la partie continue avec le joueur placé à ta gauche. 
2. Une case Nala (schéma 6) : Prends la carte du dessus de la pile et réfère-toi à ce qui est écrit dessus, voir paragraphe Les cartes Nala. Lorsque tu utilises une carte, mets-la de côté, car elle ne servira plus. 
3. Une case Rocher (schéma 7) : Retourne le jeton Rocher Si tu vois un gnou, tu ne pourras jouer au tour suivant, car tu as été pris au piège d'un troupeau en fuite. Si en revanche tu vois un rocher, tu l'as échappé belle ! Prends alors un bouclier Rafiki ! 

4. Une case Empreinte (schéma 8) : Lors de ton déplacement, tu dois l'arrêter sur l'une de ces 3 cases, même si la roulette chiffres t'indique d'aller plus loin. Tu dois relever le défi pour aider Simba à grandir. (voir paragraphe Cases Défis).
5. La case finale (schéma 9) : Aide Simba à combattre le méchant Scar afin qu'il soit sacré Roi Lion. (voir paragraphe Combat final).



### LES CARTES NALA

Il y a 5 sortes de cartes t'indiquant les actions à réaliser :

1. Fais tourner la roulette à nouveau ; tu as droit à un nouveau tour. (voir schéma 10). 
2. Prends un bouclier Rafiki. (voir schéma 11). 
3. Avance d'une case supplémentaire. (voir schéma 12). 
4. Désolé... mais tu ne pourras pas jouer au tour suivant. (voir schéma 13). 
5. Garde-la de côté jusqu'à ce que tu retournes un jeton Rocher. S'il décale un gnou, cette carte te protégera et tu pourras ainsi jouer au tour suivant. Cependant tu ne remportes pas de bouclier Rafiki. (voir schéma 14). 

### LES CASES DEFIS

#### Le Cimetière aux éléphants

Durant cette épreuve, tous les joueurs doivent combattre les hyènes. Place Bébé Simba à côté du jeune Simba, pendant la durée du combat. Le joueur qui atteint le premier cette case commence et fait tourner la roulette Crâne d'éléphant, puis les autres joueurs la tournent à tour de rôle. Si tu tombes sur :



Prends un bouclier Rafiki et enlève la hyène du plateau.



Tu as raté la hyène. Tu auras peut-être plus de chance la prochaine fois.

Chacun à leur tour, les joueurs continuent la partie, jusqu'à ce que les 3 hyènes soient battues et les 3 boucliers Rafiki remportés. Un joueur peut gagner plusieurs boucliers Rafiki.

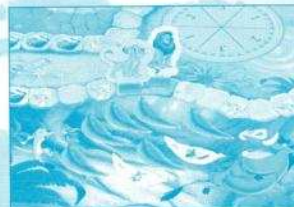
La partie reprend ensuite, le joueur suivant utilisant à nouveau la roulette chiffres et en déplaçant le pion du jeune Simba sur le parcours, en direction de la jungle. Retire le pion Bébé Simba du jeu.

### Le défi de la jungle

Durant cette épreuve, les joueurs doivent retrouver 4 paires d'insectes de la jungle. Place le pion du jeune Simba à côté de Simba adulte, pendant la durée de l'épreuve. À ton tour, retourne 2 jetons feuille. Si les jetons révèlent :



Prends un bouclier Rafiki et retire ces 2 jetons du jeu.



Remets les jetons à leur place initiale.

Tous les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que les 4 paires d'insectes soient formées, et 4 boucliers Rafiki remportés. Le joueur suivant continue la partie en utilisant à nouveau la roulette chiffres et en déplaçant le pion Simba adulte sur le parcours en direction de l'étang. Retire le pion jeune Simba du jeu.

### Le défi de l'étang

À ton tour, utilise la roulette chiffres et fais tourner la roue étang du nombre de crans indiqué. Le premier joueur qui révèle le visage de Mufasa par compte exact remporte un bouclier Rafiki.

Le joueur suivant continue la partie en faisant tourner la roulette chiffres et en déplaçant Simba adulte sur le parcours.

### COMBAT FINAL

Le but est d'expulser Scar du plateau. Le premier joueur qui parvient à la case Combat final commence.

Tente ensuite de catapulter Scar hors du plateau : à l'aide du grand rocher avec l'image de Simba, appuie sur le bord d'un des jetons rocher pour l'éjecter du plateau. Si tu le manques, ou si tu ne touches pas le bon jeton rocher, tu peux recommencer immédiatement autant de fois que tu as de boucliers Rafiki. Mets les boucliers utilisés de côté.

Si tu catapultes hors du plateau un jeton rocher qui ne comporte pas le visage de Scar, retire-le du plateau et continue avec les 2 autres jetons. Si tu n'as plus de boucliers pour continuer à jouer, c'est au joueur situé à ta gauche de jouer. Remets alors les 3 jetons sur le plateau, face rocher visible.

### LE GAGNANT

Le joueur qui met Scar hors d'état de nuire le premier remporte la partie. Il sacré ainsi Simba Roi Lion ! Place alors la famille Simba au sommet du Rocher Fier. Simba est maintenant fier d'être le Roi Lion.



© Disney.  
© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs - 21 Lourde, 57150 CHEVIGNY-VALE - Tél. 08 25 30 48 85 - email : "consum@hasbro.fr".  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 7 Hofveld 5 D, 1702 Groen-Boislaan.  
Distribué en Suisse par Vertriebs- und Service durch / Distributtole Svizzera di Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8963 Berikon. Tel. 056 648 70 98.  
www.hasbro.fr  
www.hasbro.com