

MISSION SAVANE



5+



15min



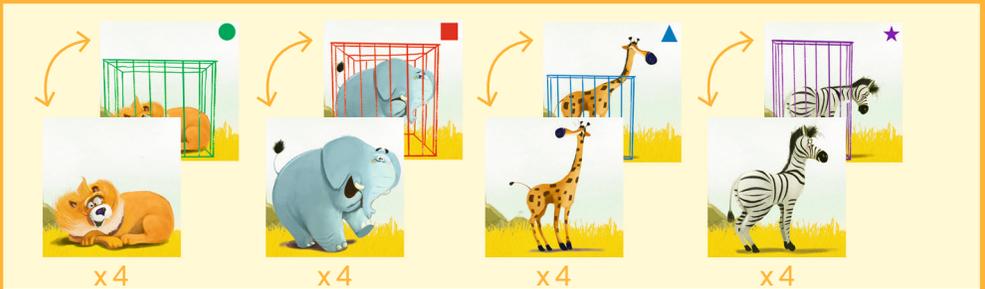
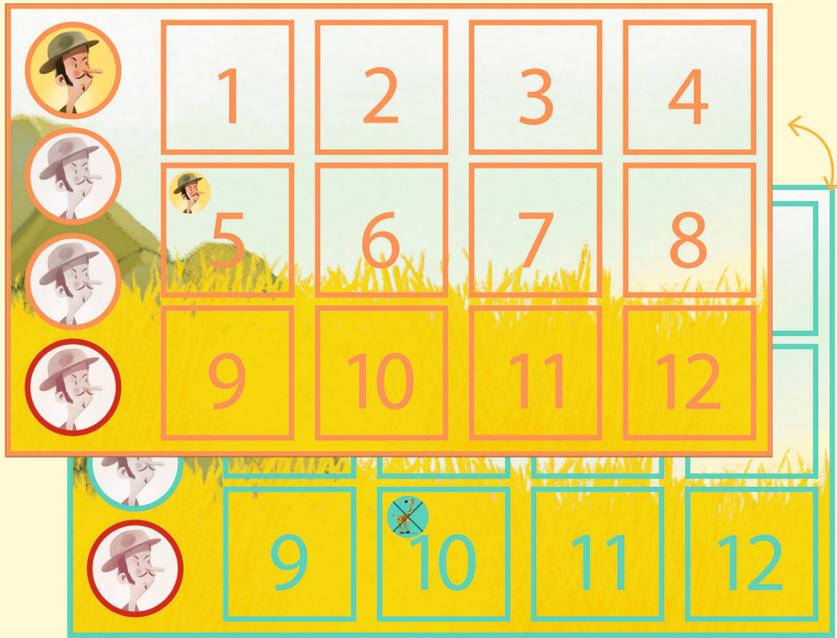
1 - 4



Fred Multier
Jonathann Favre Godal
& Julien Seisson



Contenu - Contents - Inhalt
 Contenido - Contenido - Inhoud





5+



15min



1 - 4



Para salvar los animales de la sabana des los despreciables cazadores furtivos que le han encerrado, decidís activar todos juntos.
De noche, robáis las llaves de las jaulas para libera los animales.
Daos la prisa antes de que los cazadores os descubran!

Objetivo del juego: Liberar los 12 animales antes de que los cazadores os descubran.

En «Mission Savane» hay dos niveles de dificultad:

- El juego básico «**Operación de rescate**» se recomienda para las primeras rondas. Se juega en la cara naranja del tablero.

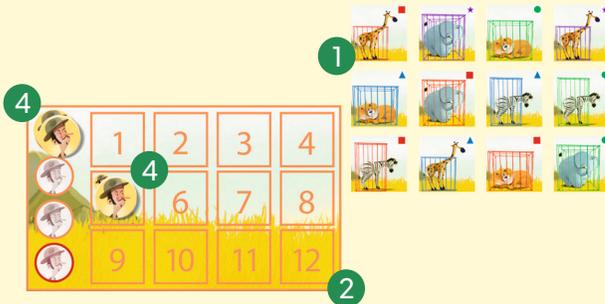
- La variante «**Operación de riesgo**» es adecuada para jugadores con experiencia. Se juega en la cara azul del tablero.



Preparación del juego:

Antes de la primera partida, las tarjetas de animal, las fichas de llave y las fichas de los cazadores furtivos se sacan de las hojas perforadas.

Antes de empezar, los jugadores deciden entre ellos qué variante van a jugar.



1. Se sacan 12 tarjetas de animal al azar y se colocan en el centro de la mesa con la cara «animal dentro de la jaula» hacia arriba. (Las demás tarjetas de animal no se necesitan para esta partida y se devuelven a la caja).

2. Según la variante que se ha elegido, se coloca el tablero en la mesa por la cara amarilla o la cara azul hacia arriba. Las tarjetas de animal se colocan al lado.

3. Las 16 fichas de llave se meten en la bolsa y se mezclan con 4 fichas de los cazadores furtivos.

4. Una ficha de cazador furtivo se coloca en la casilla 5 del tablero. Las demás tres fichas se ponen en un mazo en la casilla amarilla de cazador furtivo. Esta es la reserva.

Desarrollo del juego:

Empieza el último que haya visto un león, y es el primer líder de grupo. Luego, los jugadores asumen el papel del líder del grupo por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

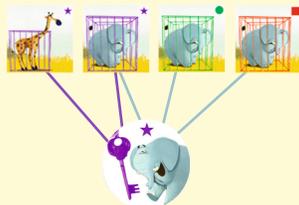
¡«Mission Savane» es un juego cooperativo! Todos discuten qué animal quieren liberar, siempre que puedan elegir. Sin embargo, el líder del grupo de cada turno tiene siempre la última palabra.

Turnos: El líder de grupo saca una ficha de la bolsa: puede ser o bien una ficha de llave o una de cazador furtivo.

–Si el jugador saca una ficha de llave: **Fantástico, ¡quizás un animal sea liberado!** Cada ficha de llave muestra un animal que debe ser liberado, y una llave del color de una de las jaulas. Ahora, el jugador decide:

- Puede liberar un animal que está encerrado en una jaula del mismo color que el color de la ficha de llave que ha sacado de la bolsa. (En este caso da igual qué animal se encuentre en esa jaula).

- O bien puede liberar el animal de la ficha de llave. (En este caso, da igual qué color tenga la jaula).



Luego, el jugador toma la tarjeta del animal liberado y la gira por la cara que muestra el animal en libertad. Pone la tarjeta de animal en la primera casilla del tablero que comienza el orden ascendente.



En caso de que un jugador no pueda usar la ficha de llave que ha sacado para liberar a un animal (porque este animal o el color de la jaula correspondiente no están), no pasa nada. El turno del jugador ha finalizado.

Si es posible liberar a un animal con la ficha de llave que se ha sacado, el animal debe ser liberado.

La ficha de llave que se ha usado no se devuelve a la bolsa, sino que se retira del juego. A continuación, le toca al siguiente jugador.

-Cuando el jugador saque una ficha de cazador furtivo: **¡Vaya, uno de los cazadores furtivos ha oído algo!**

El jugador coloca la ficha en una casilla libre de cazador furtivo en el borde del tablero. Con este movimiento termina su turno.

Atención: En el momento en que tres casillas de cazador furtivo están ocupadas, se ha perdido esa partida de inmediato.

Luego, le toca al siguiente jugador, quien se convierte en el nuevo líder de grupo.

Reglas de colocación adicionales:

- **¡Encaja perfectamente! ¡La llave ha abierto la jaula sigilosamente!**

La tarjeta del animal liberado coincide tanto en **tipo de animal** como en el **color de la jaula** con la ficha de llave que se ha sacado. En este caso, los jugadores retiran una ficha de cazador furtivo del tablero (pero no la ficha en la casilla 5) y la colocan de nuevo en el mazo de reserva.



- **¡Alboroto! ¡Qué ruido cuando dos animales del mismo tipo están uno al lado del otro!**

La tarjeta del animal liberado se coloca en el tablero de manera que sea vertical u horizontalmente adyacente a la otra tarjeta del mismo tipo de animal: Los jugadores cogen una ficha de cazador furtivo de la reserva y la echan en la bolsa.



- **El campamento (en la casilla 5): Vaya, ¡os habéis acercado demasiado al campamento de los cazadores furtivos!**

La tarjeta de un animal liberado se coloca en la casilla 5 del tablero y los jugadores echan la ficha de cazador furtivo de la casilla 5 en la bolsa.

Advertencia: Si los jugadores tuvieran que sacar una ficha de la reserva de fichas de cazador furtivo durante la partida, pero la reserva está vacía, no pasa nada.

Fin del juego:

La partida termina en seguida cuando todas las tarjetas de animal están en el tablero. En este caso, ¡todos los animales están liberados!

¡Bravo! ¡Sois un fantástico grupo de rescatadores de animales!

Se pierde la partida cuando se coloca la tercera ficha de cazador furtivo en las casillas en el borde del tablero.

Los cazadores han detectado vuestro grupo... ¡Volved a probar suerte otra vez!



Variante del juego «Operación de riesgo»

Cuando están en cautividad, los animales se cansan o se ponen nerviosos. En algunos momentos, algunos animales no pueden ser liberados

Se aplican las mismas reglas que con el juego básico «Operación de rescate», pero en esta variante se le añaden unas limitaciones que se indican en el tablero. El tablero se coloca del lado azul. En las casillas marcadas hay limitaciones:

– **Casilla 3: Los elefantes están dormidos. No es posible despertarlos o moverlos.** En esta casilla no se puede liberar a ningún elefante.

– **Casilla 6: Los leones están muy furiosos. No es posible acercarse a su jaula.** En esta casilla no puede liberarse a ningún león.

– **Casilla 8: Las cebras dan patadas al cerrojo de la puerta para liberarse. No es posible abrir la puerta de la jaula.**

En esta casilla no puede liberarse a ninguna cebra

– **Casilla 10: Las jirafas están atascadas con el cuello entre los barrotes de la jaula. No es posible liberarlas.**

En esta casilla no es posible liberar a ninguna jirafa.

Si se coloca una tarjeta de animal en una casilla en la que hay una limitación, se comprueba:

– Si se respeta la restricción, no pasa nada.

– Si la tarjeta de animal contradice la limitación, los jugadores toman una ficha de cazador furtivo de la reserva y la echan en la bolsa.

Juego solitario:

Un jugador también puede jugar «Mission Savane» en solitario. Ármate de valor e intenta liberar a los animales por cuenta propia. Eres siempre el líder de grupo.



Créditos

Autores: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat

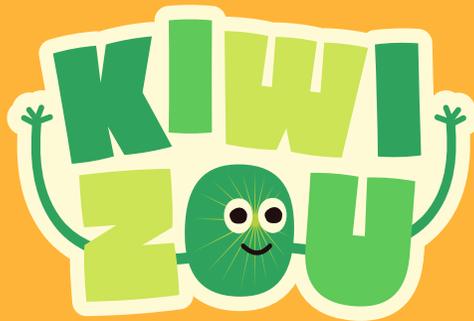
Ilustraciones: Fred Multier

Agradecimientos:

Kiwizou da las gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: a Sacha, Pierre y Théo, a Julia y sus amigas, a Clair y su familia, así como a las clases de la escuela primaria „Saint-Exupéry“ en Bois-Colombes, Francia.

MISSION SAVANE

KW25003



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes France

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine
onderdelen. Varning.

Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.

Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr