

MISSION SAVANE



5+



15min



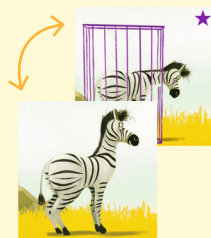
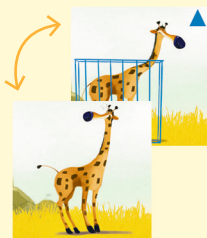
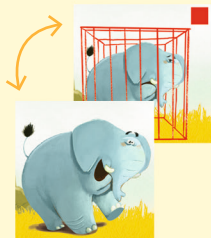
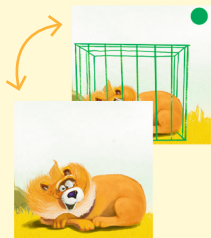
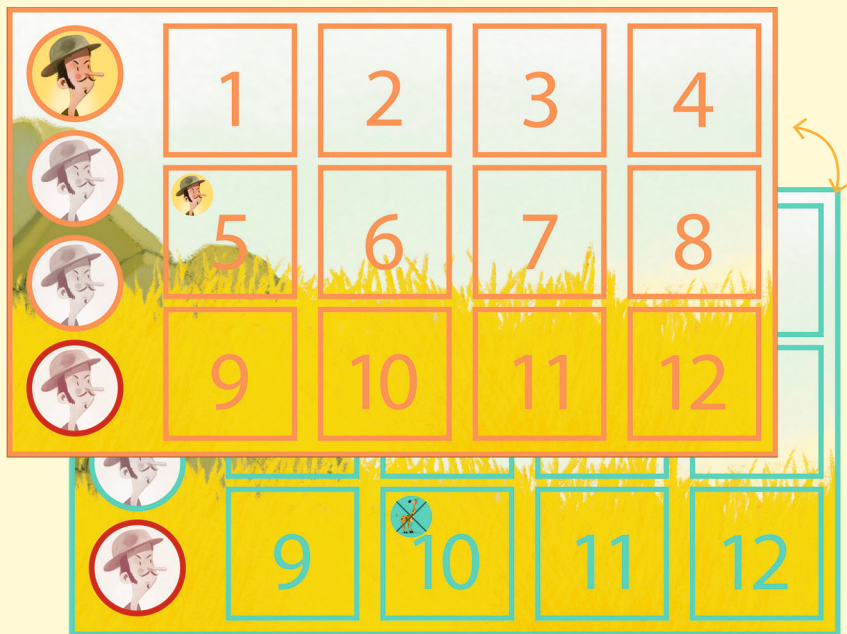
1 - 4



Fred Multier
Jonathan Favre Godal
& Julien Seisson



Contenu - Contents - Inhalt
Contenido - Contenuto - Inhoud



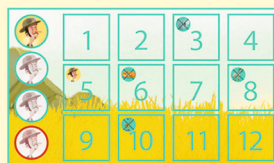


Wrede stropers hebben de dieren van de savanne opgesloten! Werk samen om ze te bevrijden. In de nacht willen jullie de sleutels stelen om de kooien weer open te maken. Maar wees snel en voorzichtig, anders zullen de stropers het merken!

Doel van het spel: De spelers proberen samen de twaalf dieren te bevrijden, voordat de stropers er iets van merken.

Bij "Mission Savane" zijn er twee moeilijkheidsgraden:

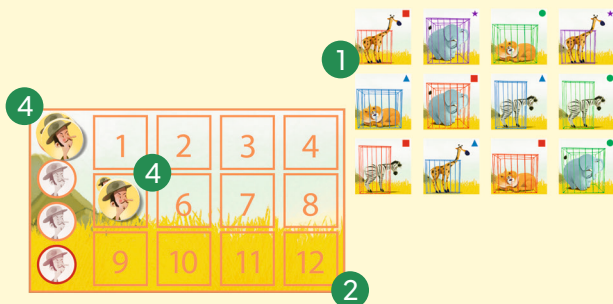
- Voor de eerste potjes is het basisspel "**Reddingsoperatie**" aan te raden. Dit wordt op de oranje kant van het speelbord gespeeld.
- De variant "**Risikante missie**" is beter geschikt voor meer ervaren spelers. Deze wordt op de blauwe kant van het speelbord gespeeld.



Vorbereitung:

Voor het eerste spel druk je de dierenkaarten, de sleutelfiches en de stropersfiches uit de tableaux.

Voordat je begint spreek je af welke variant jullie willen spelen.



1. Trek 12 willekeurige dierenkaarten en leg ze met de kant “dier in kooi” naar boven in het midden van de tafel. (De overige dierenkaarten zijn voor dit spel niet nodig en gaan terug in de doos.)

2. Leg afhankelijk van de gekozen variant het speelbord met de gele of blauwe kant naar boven op tafel. De dierenkaarten leg je ernaast.

3. Stop de 16 sleutelfiches en 4 stropersfiches in het zakje en schud ze goed.

4. Leg dan een stropersfiche op veld 5 van het speelbord. De overige drie stropersfiches leg je als stapel op het gele stropersveld. Dat is de reserve.

Het spel zelf:

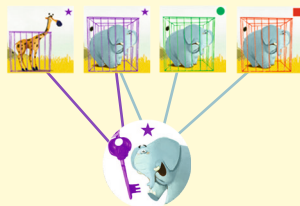
Wie als laatste een leeuw heeft gezien mag beginnen en is de eerste groepsleider. Daarna nemen de spelers om de beurt met de klok mee de rol van de groepsleider op zich.

“Mission Savane” is een coöperatief spel! Alle spelers bespreken samen welk dier ze willen bevrijden als ze de keuze hebben. Maar de actuele groepsleider heeft altijd het laatste woord.

Een beurt: De groepsleider trekt een fiche uit het zakje. Dat is dan een sleutelfiche of een stropersfiche.

–Als de speler een sleutelfiche trekt: **super, misschien kunnen jullie een dier bevrijden!** Elke sleutelfiche toont een dier dat bevrijd moet worden en een sleutel in de kleur van een kooi. De speler moet nu beslissen:

- Gaat hij een dier bevrijden dat in een kooi zit in dezelfde kleur als de sleutel op de getrokken fiche? (In dit geval maakt het niet uit welk dier in deze kooi zit.)
- Of gaat hij een dier bevrijden dat op de sleutelfiche staat afgebeeld? (In dit geval maakt het niet uit welke kleur de kooi heeft.)



Dan pakt de speler de kaart van het bevrijde dier en draait deze op de kant die het vrije dier toont. Nu legt hij de dierenkaart op het eerste vrije veld in oplopende volgorde op het speelbord.



Als de speler de sleutelfiche die hij heeft getrokken niet kan gebruiken om een dier te bevrijden (omdat er geen bijpassend dier is of geen kooi van een bijpassende kleur) gebeurt er niets. De beurt van deze speler is voorbij.

Als het mogelijk is met de getrokken sleutelfiche een dier te bevrijden, moet het ook daadwerkelijk bevrijd worden.

De gebruikte sleutelfiche gaat niet terug in het zakje, maar wordt uit het spel verwijderd.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

–Als de speler een stropersfiche trekt: **oeps, één van de stropers heeft je gehoord!**

De speler plaatst de fiche op een vrij stropersveld aan de rand van het speelbord. Dan is de beurt voorbij.

Pas op: zodra de drie stropersvelden bezet zijn, hebben jullie meteen verloren!

Dan is de volgende speler aan de beurt en deze wordt de nieuwe groepsleider.

Verdere regels:

–**Past precies! De sleutel heeft de kooi zonder geluid geopend!**

De kaart van het bevrijde dier past qua **diersoort** en qua **kleur van de kooi** bij de sleutelfiche: de spelers verwijderen een stropersfiche van het speelbord (niet de fiche op veld 5!) en legen deze terug op de reservestapel.



–**Lawaai! Wat een lawaai als er twee dieren van dezelfde soort naast elkaar zitten!**

De kaart van een bevrijd dier wordt zodanig op het speelbord gelegd dat deze verticaal of horizontaal aan een andere kaart met dezelfde diersoort grenst: de spelers nemen een stropersfiche van de reservestapel en steken die in het zakje.



–**Het kamp (op veld 5)! Oeps, jullie zijn te dicht bij het kamp van de stropers gekomen!**

De kaart van een bevrijd dier wordt op veld 5 van het speelbord gelegd: de spelers steken de stropersfiche van veld 5 in het zakje.

Let op: als de spelers tijdens het spel een fiche uit de reserve van stropersfiches moeten pakken, maar de reserve leeg is, gebeurt er niets.

Einde van het spel:

Het spel is meteen afgelopen als alle dierenkaarten op het speelbord liggen: dan hebben jullie alle dieren bevrijd! **Geweldig! Jullie zijn een toffe groep dierenredders!**

Wanneer de derde stropersfiche op een veld aan de rand van het speelbord wordt gelegd, is het spel verloren. **Helaas, de stropers hebben jullie opgemerkt... Probeer het nog een keer!**



Spelvariant “Riskante missie”

In gevangenschap worden de dieren moe of nerveus. Soms is het niet mogelijk bepaalde dieren te bevrijden.

Er gelden dezelfde regels als tijdens het basisspel “Reddingsoperatie”, maar voor deze variant komen er enkele beperkingen bij die op het speelbord zijn afgebeeld.

Draai het speelbord op de blauwe kant. Op de gemarkeerde velden zijn er beperkingen:

–Veld 3: de olifanten zijn in slaap gevallen. Het is niet mogelijk ze te wekken of te verplaatsen.

Op dit veld kunnen jullie geen olifant bevrijden.

–Veld 6: de leeuwen zijn razend. Het is niet mogelijk hun kooi te naderen.

Op dit veld kunnen jullie geen leeuw bevrijden.

–Veld 8: de zebra’s trappen tegen het slot om vrij te komen. Het is niet mogelijk de deur van de kooi te openen. Op dit veld kunnen jullie geen zebra bevrijden.

–Veld 10: de giraffen zijn met hun nek in de tralies verstrikt geraakt. Het is niet mogelijk ze te bevrijden.

Op dit veld kunnen jullie geen giraf bevrijden.

Als een dierenkaart op een veld met een beperking wordt gelegd, moet je controleren:

–Is er aan de beperking voldaan? Dan gebeurt er niets.

–Is de dierenkaart in strijd met de beperking? Dan pak je een stropersfiche van de reserve en stop je die in het zakje.

Solospel:

“Mission Savane” kun je ook in je eentje spelen. Verzamel een beetje moed en probeer op eigen houtje de dieren te bevrijden. Jij bent dan altijd de groepsleider.



Credits

Auteurs: Jonathan Favre-Godal, Julien Seisson

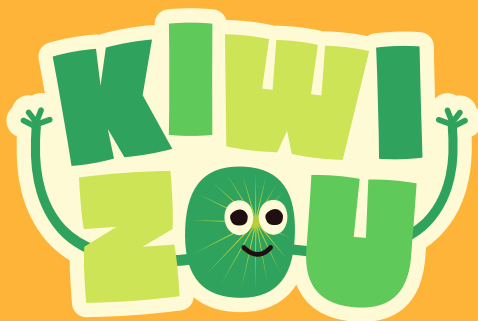
Illustratie: Fred Multier

Dankzegging:

Kiwizou bedankt zijn testspelers: Sacha, Pierre en Téo, Julia en haar vriendinnen, Clair en zijn gezin, en de scholieren van basisschool “Saint-Exupéry” in Bois-Colombes.

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