

MISSION SAVANE



5+



15min



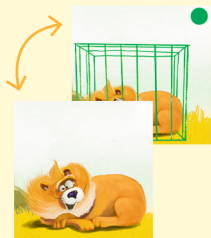
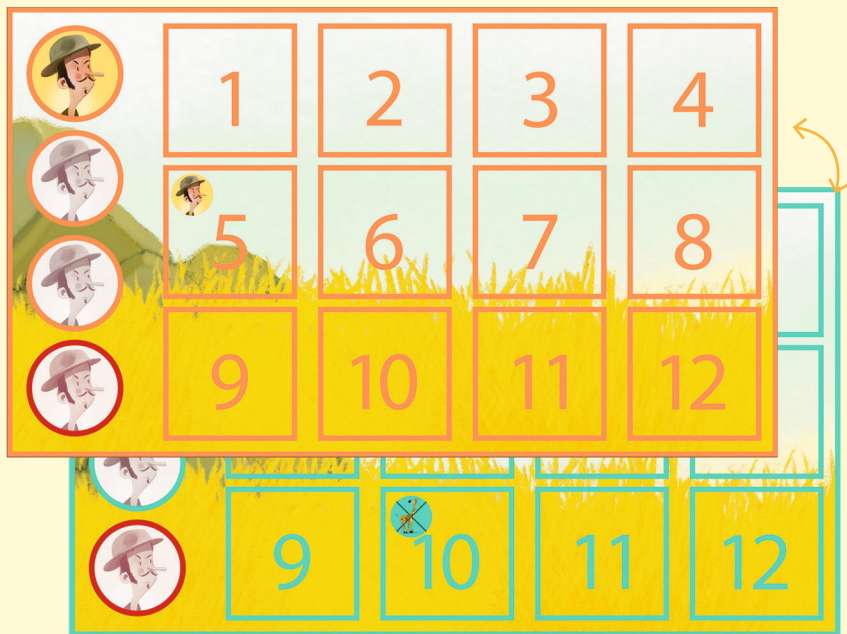
1 - 4



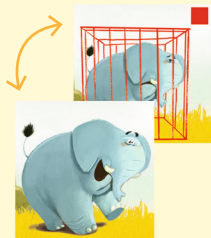
Fred Multier
Jonathan Favre Godal
& Julien Seisson



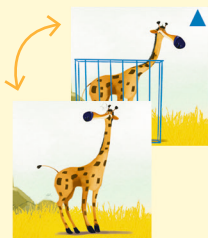
Contenu – Contents – Inhalt
 Contenido – Contenuto – Inhoud



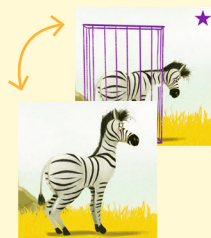
x4



x4



x4



x4



x8



x16



x1

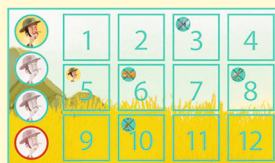
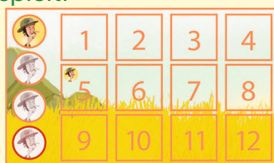


Böse Wilddiebe haben die Tiere der Savanne eingesperrt! Schließt euch zusammen, um sie zu befreien. In der Nacht wollt ihr die Schlüssel stehlen, damit ihr die Käfige aufschließen könnt. Aber ihr müsst euch beeilen und vorsichtig sein, sonst bemerken euch die Wilddiebe!

Spielziel: Die Spieler versuchen gemeinsam die zwölf Tiere zu befreien, bevor die Wilddiebe auf sie aufmerksam werden.

Es gibt bei „Mission Savane“ zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen:

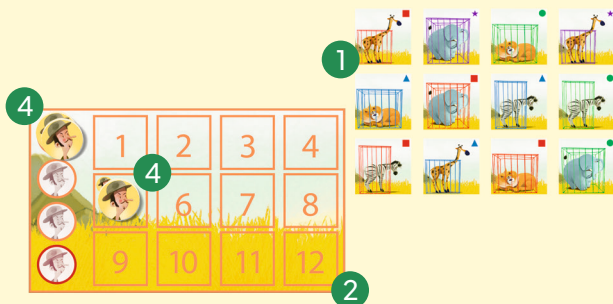
- Das Grundspiel „**Rettungseinsatz**“ empfiehlt sich für die ersten Partien. Es wird auf der orangen Seite des Spielplans gespielt.
- Die Variante „**Riskante Mission**“ eignet sich für erfahrene Spieler. Sie wird auf der blauen Seite des Spielplans gespielt.



Spielvorbereitung:

Vor der ersten Partie werden die Tier-Karten, die Schlüssel-Plättchen und die Wilddieb-Plättchen aus den Stanzbögen gelöst.

Bevor es losgeht, entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Variante sie spielen möchten.



1. Es werden zufällig 12 Tier-Karten gezogen und mit der „Tier im Käfig“-Seite nach oben in die Tischmitte gelegt. (Die übrigen Tier-Karten werden für diese Partie nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.)
2. Je nach gewählter Variante wird der Spielplan mit der orangen oder blauen Seite nach oben auf den Tisch gelegt. Die Tier-Karten kommen daneben.
3. Die 16 Schlüssel-Plättchen werden zusammen mit 4 Wilddieb-Plättchen in den Beutel gefüllt und gemischt.
4. Ein Wilddieb-Plättchen wird auf Feld 5 des Spielplans gelegt. Die übrigen drei Wilddieb-Plättchen kommen als Stapel auf das gelbe Wilddieb-Feld: Das ist die Reserve.

Spielablauf:

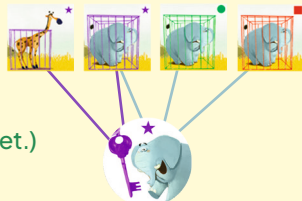
Wer als Letzter eine Löwen gesehen hat, beginnt und wird der erste Gruppenleiter. Danach übernehmen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Rolle des Gruppenleiters.

„Mission Savane“ ist ein kooperatives Spiel! Alle diskutieren frei darüber, welches Tier sie befreien wollen, sofern sie die Wahl haben. Allerdings hat immer der jeweilige Gruppenleiter das letzte Wort.

Spielzug: Der Gruppenleiter zieht ein Plättchen aus dem Beutel: Es handelt sich um ein Schlüssel-Plättchen oder um ein Wilddieb-Plättchen.

– Falls der Spieler ein Schlüssel-Plättchen zieht: **Toll, vielleicht wird ein Tier befreit!** Jedes Schlüssel-Plättchen zeigt ein Tier, das befreit werden muss, und einen Schlüssel in der Farbe eines Käfigs. Der Spieler entscheidet nun:

- Entweder befreit er ein Tier, das in einem Käfig gefangen ist, dessen Farbe dem Schlüssel auf dem gezogenen Plättchen entspricht. (In diesem Fall spielt es keine Rolle, welches Tier sich in diesem Käfig befindet.)
- Oder er befreit ein auf dem Schlüssel-Plättchen abgebildetes Tier. (In diesem Fall spielt es keine Rolle, welche Farbe der Käfig hat.)



Dann nimmt sich der Spieler die Karte des befreiten Tiers und dreht sie auf die Seite, die das freie Tier zeigt. So legt er die Tier-Karte auf den Spielplan, und zwar auf das erste freie Feld in aufsteigender Reihenfolge.



Falls er das gezogene Schlüssel-Plättchen nicht einsetzen kann, um ein Tier zu befreien (weil dieses Tier oder die entsprechende Käfigfarbe nicht da ist), passiert nichts. Der Zug des Spielers ist beendet.

Falls es möglich ist, mit dem gezogenen Schlüssel-Plättchen ein Tier zu befreien, muss es auch tatsächlich befreit werden.

Das verwendete Schlüssel-Plättchen kommt nicht zurück in den Beutel, sondern wird aus dem Spiel genommen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

– Falls der Spieler ein Wilddieb-Plättchen zieht: **Oje, einer der Wilddiebe hat etwas gehört!** Der Spieler legt das Plättchen auf ein freies Wilddieb-Feld am Rand des Spielplans. Damit endet sein Zug.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und wird zum neuen Gruppenleiter.

Achtung: Sobald die drei Wilddieb-Felder belegt sind, ist die Partie sofort verloren!

Zusätzliche Legeregeln:

– **Passt genau! Der Schlüssel hat geräuschlos den Käfig geöffnet!**

Die Karte des befreiten Tiers stimmt sowohl in Bezug auf die **Tierart** als auch im Hinblick auf die Käfigfarbe mit dem gezogenen Schlüssel-Plättchen überein: Die Spieler entfernen ein Wilddieb-Plättchen vom Spielplan (nicht das Plättchen auf Feld 5!) und legen es zurück auf den Reservestapel.



– **Krawall! Was für ein Lärm, wenn zwei Tiere derselben Art nebeneinander sind!**

Die Karte eines befreiten Tiers wird so auf den Spielplan gelegt, dass sie senkrecht oder waagrecht an eine andere Karte derselben Tierart angrenzt: Die Spieler nehmen ein Wilddieb-Plättchen aus der Reserve und werfen es in den Beutel.



– **Das Lager (auf Feld 5)! Oje, ihr seid dem Lager der Wilddiebe zu nahe gekommen!**

Die Karte eines befreiten Tiers wird auf Feld 5 des Spielplans gelegt: Die Spieler werfen das Wilddieb-Plättchen von Feld 5 in den Beutel.

Hinweis: Müssten die Spieler im Laufe der Partie ein Plättchen aus der Reserve der Wilddieb-Plättchen nehmen, aber die Reserve ist leer, geschieht nichts.



Spielende :

Die Partie endet sofort, wenn sämtliche Tier-Karten auf dem Spielplan liegen: Dann sind alle Tiere befreit!

Bravo! Ihr seid eine tolle Tierretter-Gruppe!

Die Partie ist verloren, wenn das dritte Wilddieb-Plättchen auf die Felder am Rand des Spielplans gelegt wird.

Eure Gruppe ist bemerkt worden ... Versucht noch einmal euer Glück!

Spielvariante „Riskante Mission“

In Gefangenschaft werden die Tiere erschöpft oder nervös. Zu manchen Zeitpunkten können bestimmte Tiere nicht befreit werden.

Es gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel „Rettungseinsatz“, aber bei dieser Variante kommen Einschränkungen hinzu, die auf dem Spielplan vermerkt sind.

Der Spielplan wird auf die blaue Seite gedreht. Auf den markierten Feldern gibt es Einschränkungen:

– Feld 3: Die Elefanten sind eingeschlafen. Es ist nicht möglich, sie zu wecken oder zu bewegen. Auf diesem Feld kann kein Elefant befreit werden.

– Feld 6: Die Löwen sind sehr wütend. Es ist nicht möglich, sich ihrem Käfig zu nähern. Auf diesem Feld kann kein Löwe befreit werden.

– Feld 8: Die Zebras treten gegen das Schloss, um freizukommen. Es ist nicht möglich, die Käfigtür zu öffnen. Auf diesem Feld kann kein Zebra befreit werden.

– Feld 10: Die Giraffen haben sich mit dem Hals in den Gitterstäben verheddert. Es ist nicht möglich, sie zu befreien.

Auf diesem Feld kann keine Giraffe befreit werden.

Wenn eine Tier-Karte auf ein Feld gelegt wird, für das eine Einschränkung gilt, wird überprüft:

– Ist die Einschränkung eingehalten, passiert nichts.

– Widerspricht die Tier-Karte der Einschränkung, nehmen die Spieler ein Wilddieb-Plättchen aus der Reserve und werfen es in den Beutel.

Solo-Spiel:

„Mission Savane“ kann auch von einem Spieler allein gespielt werden. Nimm deinen Mut zusammen und versuche, die Tiere auf eigene Faust zu befreien. Du bist also immer der Gruppenleiter.



Credits

Autoren: Jonathan Favre-Godal, Julien Seisson

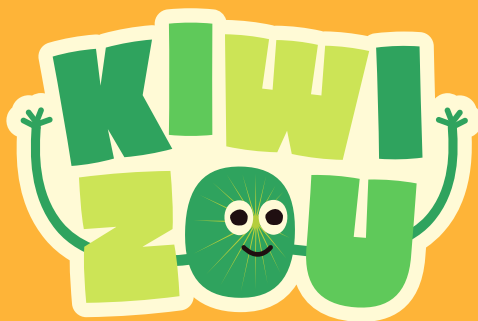
Illustrationen: Fred Multier

Danksagungen:

Kiwizou bedankt sich bei seinen Nachwuchs-Testspielern – bei Sacha, Pierre und Téo, Julia und ihren Freundinnen, bei Clair und seiner Familie sowie bei den Klassen der Grundschule „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