

MISSION SAVANE



5+



15 min



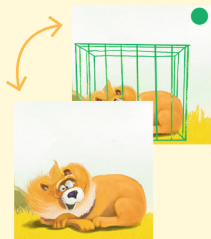
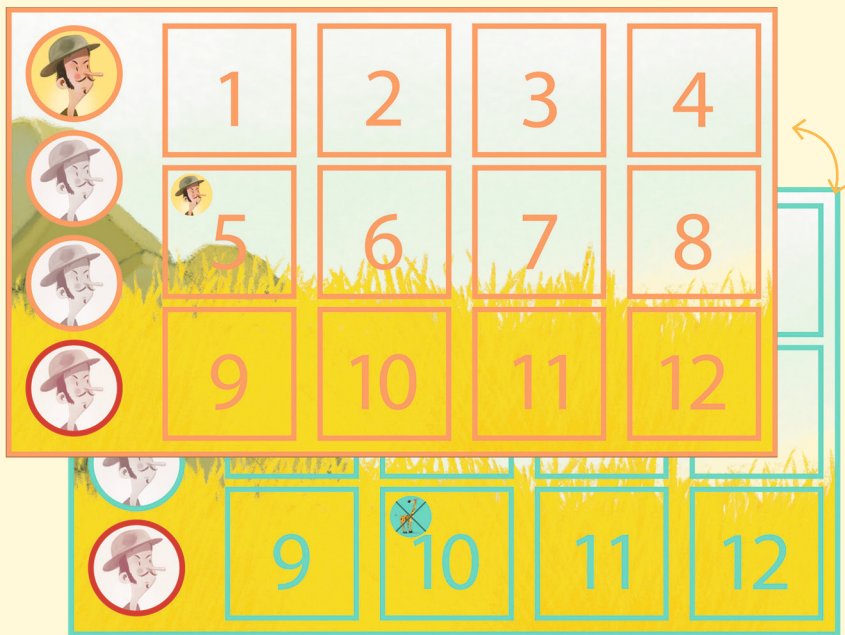
1 - 4



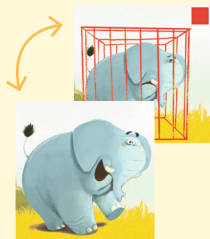
Fred Multier
Jonathan Favre Godal
& Julien Seisson



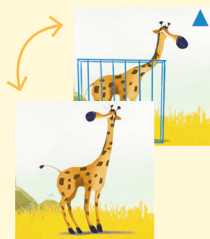
Contenu - Contents - Inhalt
 Contenido - Contenido - Inhalt - Obsah



x4



x4



x4



x4



x8



x16



x1

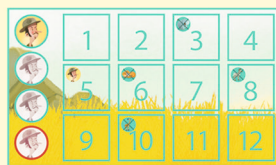


Zlí pytláci uvězнили zvířátka ze savany do klecí. Až padne noc, spolupracujte, ukradněte klíče od klecí a zvířata osvobod'te. Pospěšte si a dávejte pozor, aby vás pytláci nespátřili!

Cíl hry: Osvobod'te 12 zvířat dřív, než vás spatří pytláci.

Hra nabízí 2 úrovně:

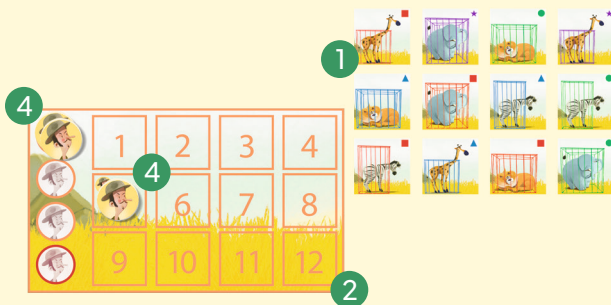
- „**Záchranná mise**“ je vhodná pro první hry. Hraje se s oranžovou stranou herní desky.
- „**Nebezpečná mise**“ je vhodná pro zkušené hráče. Hraje se s modrou stranou herní desky.



Příprava hry:

Před první hrou oddělte dílky zvířat, žetony s klíčem a žetony s pytlákem.

Před zahájením hry si vyberte, zda chcete hrát záchrannou nebo nebezpečnou misi.



1. Náhodně vytáhněte 12 zvířecích dílků a položte je na stůl obrázkem zvířete v kleci směrem nahoru (zbylé dílky vraťte do krabice, nebudete je v této hře potřebovat).
2. V závislosti na zvolené misi otočte desku modrou nebo oranžovou stranou nahoru a položte ji na stůl vedle zvířecích dílků.
3. Vložte 16 žetonů s klíčem a 4 žetony s pytlákem do sáčku. Dobře je promíchejte.
4. Umístěte 1 žeton s pytlákem na políčko č. 5 na herní desce. Ze zbývajících 3 žetonů utvořte hromádku na žlutém políčku s pytlákem, které slouží jako rezerva na desce.

Průběh hry:

Začíná hráč, který jako poslední viděl Iva. Každý z hráčů se vystřídá v roli vedoucího týmu. Tato role se střídá po směru hodinových ručiček.

Jedná se o kooperativní hru: Hráči spolu mohou volně diskutovat a rozhodnout, které zvíře osvobodí, pokud mají možnost volby. Poslední slovo má vždy vedoucí týmu.

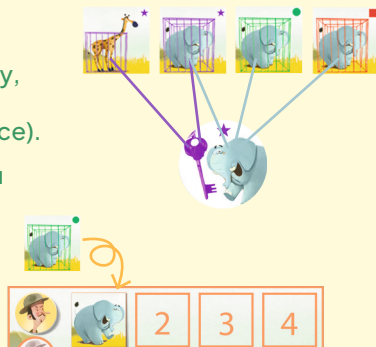
Herní tah: Vedoucí týmu si vytáhne jeden žeton ze sáčku. Získá tak buď žeton s klíčem, nebo žeton s pytlákem.

– Pokud vedoucí týmu vytáhne žeton s klíčem: **Skvělé, máte možnost osvobodit zvíře!** Na každém žetonu s klíčem vždy najdete obrázek zvířete, které může být osvobozeno a klíč v barvě klece.

Vedoucí týmu musí rozhodnout:

- zda osvobodí zvíře zavřené v kleci stejné barvy, jakou má klíč na vytaženém žetonu (v tomto případě nezáleží na tom, které zvíře je uvnitř klece).
- nebo zda osvobodí zvíře zobrazené na žetonu (v tomto případě nezáleží na barvě klece).

Vedoucí týmu si poté vezme dílek zvířete, které osvobodil a položí ho na herní desku obrázkem volného zvířete nahoru, a to na první volné políčko v pořadí.



Pokud hráči vytažený žeton s klíčem neumožňuje osvobodit žádné zvíře (zvíře není přítomno nebo zde není klec správné barvy), nic se neděje a jeho tah končí.

Naopak, pokud žeton s klíčem umožňuje zvíře osvobodit, musí být zvíře osvobozeno.

Žeton s klíčem se nevrací do sáčku, ale je odložen stranou.

Na řadě je další hráč, který se stává vedoucím týmu.

– Poduk vedoucí týmu vytáhne žeton s pytlákem: **Ajaj, jeden z pytláků něco zaslechl!** Vedoucí týmu musí umístit vytažený žeton s pytlákem na jedno ze 3 volných políček pytláka na straně herní desky.

Pozor! Jakmile jsou všechna 3 políčka s pytlákem obsazena, okamžitě prohráváte.

Na řadě je další hráč, který se stává vedoucím týmu.

Některá pravidla pro pokládání:

– Pravidlo dokonalé shody! Klíč otevřel klec bez jediného zvuku!

Pokud se žeton s klíčem shoduje barvou klíče i zobrazeným zvířetem s dílkem zvířete v kleci, hráči odstraní z herní desky žeton s pytlákem (kromě pytláka na políčku č. 5) a vrátí jej zpět na rezervní hromádku.



– Pravidlo hluku. To je rámus, když se 2 zvířecí kamarádi ocitnou vedle sebe!

Když se dílek osvobozeného zvířete, který byl umístěn na herní desku, nachází vedle dílku se stejným zvířetem (v řádce nebo sloupci), hráči přidají do sáčku žeton s pytlákem z rezervy na herní desce.



– Pravidlo pro políčko s táborem (políčko č. 5). Ajaj, jsme příliš blízko tábora pytláků!

Když dílek osvobozeného zvířete překryje políčko č. 5 na herní desce, hráči odhodí žeton s pytlákem z políčka č. 5 do sáčku.

Poznámka: Pokud si hráč během svého tahu má vzít žeton s pytlákem z rezervní hromádky, ale rezerva je již prázdná, nic se nestane.



Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechna zvířata osvobozena a všechny dílky zvířat jsou na herní desce. **Výborně, jste skvělý tým záchranářů!** Hra končí prohrou, pokud jsou na straně herní desky umístěny 3 žetony s pytlákem. **Váš tým byl spatřen... Zkuste to ještě jednou!**

Variantu hry „Nebezpečná mise“

Zvířata v zajetí jsou vyčerpaná a podrážděná, ale ne každé z nich je možné osvobodit.

Pravidla hry jsou stejná jako u varianty „Záchranná mise“, ale odlišnosti spočívají v omezeních uvedených na některých políčkách modré herní desky.

– **Políčko č. 3: Sloni usnuli a nelze je probudit ani přesunout.** Slona na tomto políčku není možné osvobodit.

– **Políčko č. 6: Lvi jsou příliš rozrušení, není možné se dostat do jejich klece.** Lva na tomto políčku není možné osvobodit.

– **Políčko č. 8: Zebry příliš silně kopou do zámků, a klec tak není možné otevřít.** Zebru na tomto políčku není možné osvobodit.

– **Políčko č. 10: Žirafy si zamotaly krky do mříží a nemůžou je rozmotat.** Žirafu na tomto políčku není možné osvobodit.

Pokud je dílek zvířete položen na políčko s omezením:

– Jestliže položený dílek splňuje omezení, nic se nestane.

– Jestliže položený dílek omezení nesplňuje, hráči přidají do sáčku žeton pytláka z rezervní hromádky na herní desce.

Variantu pro 1 hráče:

Tuto hru lze hrát i samostatně. Seberte odvahu a vydejte se osvobodit zvířata na vlastní pěst. Jednoduše nebudete měnit vedoucího týmu.



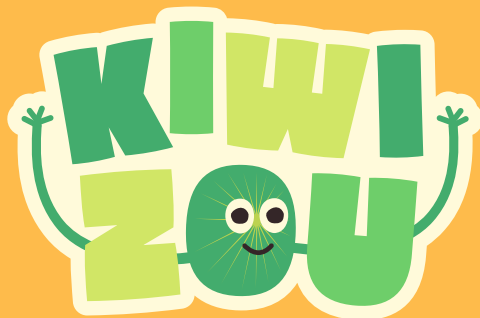
Autoři hry: Jonathan Favre–Godal & Julien Seisson

Ilustrace: Fred Multier

Poděkování: Kiwizou děkuje mladým testerům: Sachi, Pierrovi a Téovi, Julii a jejím kamarádům, Clair a její rodině a třídám ve škole Saint–Exupéry de Bois–Colombes.

MISSION SAVANE

KW25003



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes France

Distributeur pro ČR:

4bambini, s.r.o.

Václavkova 22

160 00 Praha 6

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. Upozornění. Obsahuje malé části.



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr