

MISSION SAVANE



5+



15 min



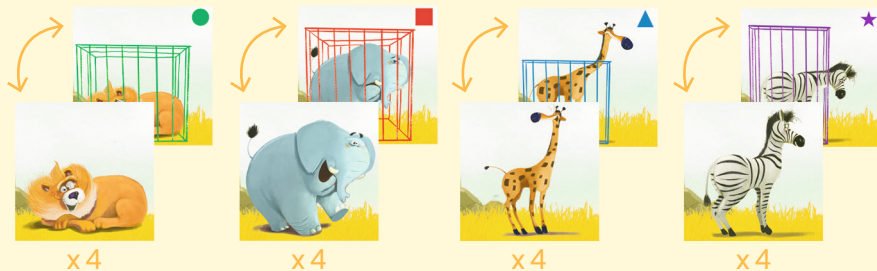
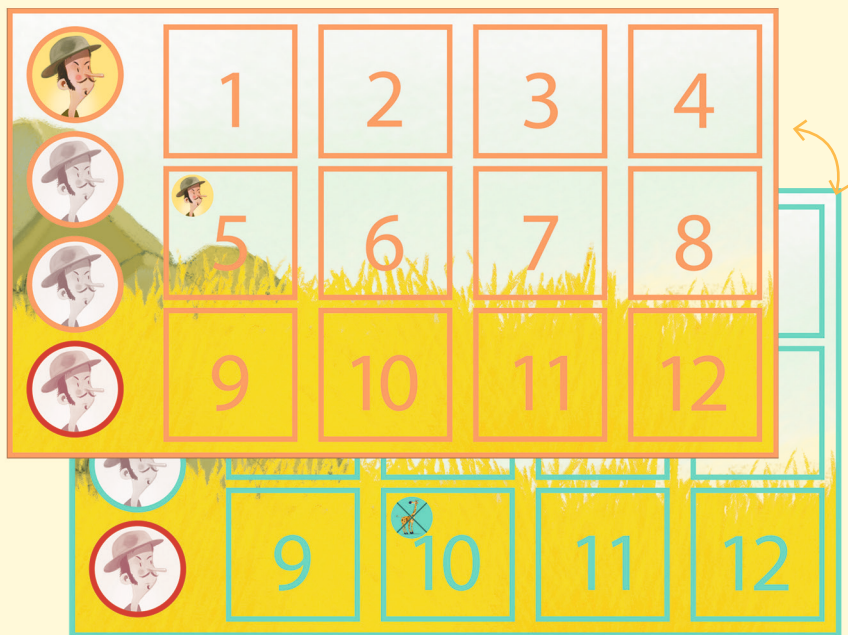
1 - 4



Fred Multier
Jonathan Favre Godal
& Julien Seisson



Contenu - Contents - Inhalt - Contenido
 Contenuto - Inhoud - Obsah - Vsebina



x8



x16



x1



5+



15 min



1-4



Zlobni krivolovci so zaprli živali iz savane v kletke. Da bi jih rešili, se odločite, da boste ukrepali. Ko nastopi noč, s skupnimi močmi ukradete ključe od kletk, da bi izpustili živali. Pohitite in bodite previdni, da vas krivolovci ne opazijo!

Cilj igre: Osvoboditi 12 živali, preden vas opazijo krivolovci.

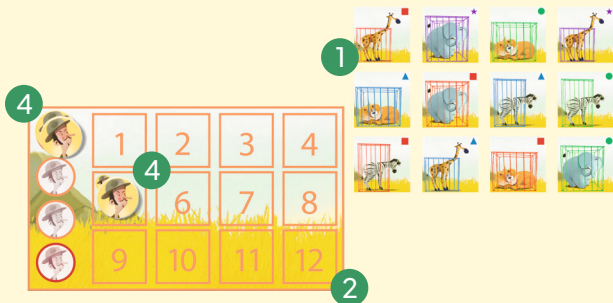
V igri sta dve težavnostni stopnji:

- »**Reševalna misija**« je primerna za prve igre. Igra poteka na oranžni strani igralne plošče.
- »**Nevarna misija**« je primerna za izkušene igralce. Igra poteka na modri strani igralne plošče.



Priprava igre:

Pred prvo igro iz embalažne plošče iztisnite kartice z živalmi ter žetone s ključi in krivolovci. Pred začetkom igre se odločite, ali želite igrati reševalno ali nevarno misijo.



1. Naključno izvlecite 12 kartic z živalmi in jih postavite na sredino mize s sliko živali v kletki navzgor (preostale kartice vrnite v škatlo, saj jih v tej igri ne boste potrebovali).
2. Glede na izbrano nalogo sestavite igralno ploščo z modro ali oranžno stranjo navzgor in jo postavite na mizo poleg kartic z živalmi.
3. V vrečko potisnite 16 žetonov s ključi in dodajte 4 žetone s krivolovcem. Žetone dobro premešajte.
4. Na polje št. 5 na igralni plošči postavite 1 žeton s krivolovcem. Iz preostalih 3 žetonov oblikujte kupček na rumenem polju s krivolovcem, ki služi kot rezerva na igralni plošči.

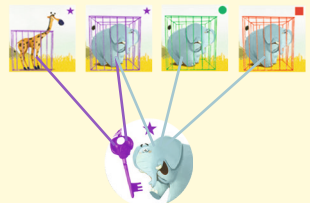
Potek igre:

Začne igralec, ki je zadnji videl leva. Vsak igralec, ki je na vrsti, postane vodja ekipe. Ta vloga se prenaša v smeri urinega kazalca. Gre za sodelovalno igro: Igralci se lahko svobodno pogovarjajo in odločajo, katero žival bodo osvobodili, če imajo možnost izbire. Vodja ekipe ima vedno zadnjo besedo.

Igralna poteza: Vodja ekipe iz vrečke potegne en žeton: Dobi žeton s ključem ali žeton s krivolovcem.

– Če izvele žeton s ključem: **Odlično, morda bo rešena kakšna žival!** Žeton s ključem vedno predstavlja žival, ki jo lahko osvobodite, in ključ v barvi kletke. Igralec se nato odloči med dvema možnostma:

- Da bo osvobodil žival, zaprto v kletki enake barve, kot je ključ na izvlečenem žetonu (v tem primeru ni pomembno, katera žival je v kletki).
- Da bo svobodil žival, ki ustreza živali na žetonu s ključem (v tem primeru barva kletke ni pomembna).



Vodja ekipe nato vzame kartico z osvobojeno živaljo in jo postavi na igralno ploščo s sliko osvobojene živali navzgor, in to na prvo prosto polje v zaporedju.



Če igralec z izvlečenim žetonom ključa ne more osvoboditi nobene živali (nobena žival ni prisotna ali ni na voljo kletka v pravi barvi), se ne zgodi nič in njegova poteza se konča.

Če pa žeton s ključem omogoča osvoboditev živali, je treba žival osvoboditi.

Žetona s ključem ne vrnemo v vrečko, temveč ga odvržemo. Na vrsti je naslednji igralec, ki postane vodja ekipe.

– Če vodja ekipe potegne žeton s krivolovcem: **Ojoj, krivolovec je napel ušesa!**

Vodja ekipe mora postaviti žeton s krivolovcem na eno od 3 prostih polj za krivolovca na igralni plošči.

Pozor! Ko so zasedena vsa tri polja s krivolovcem, igro izgubite.

Na vrsti je naslednji igralec, ki postane vodja ekipe.

Nekaj pravil za polaganje:

– **Pravilo popolnega ujemanja! Ključ je odprl kletko brez hrupa!**

Če se kartica z osvobojeno živaljo ujema v popolnosti z izvlečenim žetonom po barvi ključa in živali: igralci odstranijo žeton s tihotapcem z igralne plošče (razen tihotapca na polju št. 5) in ga vrnejo na rezervni kupček.

– **Pravilo glede hrupa. Kakšen hrup, ko se dve enaki živali znajdeti druga ob drugi!**

Ko se kartica z osvobojeno živaljo, ki je bila postavljena na igralno ploščo, znajde poleg kartice z isto živaljo (v vrsti ali stolpcu), igralci dodajo v vrečko žeton s krivolovcem iz rezervnega kupčka na igralni plošči.



– **Pravilo glede polja s taboriščem (gre za polje št. 5). Ojoj, preveč smo se približali taborišču krivolovcev!**

Ko kartica z osvobojeno živaljo prekrije polje št. 5 na igralni plošči, igralci dodajo žeton s krivolovcem s polja št. 5 v vrečo.

Opomba: Če mora igralec, ki je na vrsti, vzeti žeton s krivolovcem, vendar ni nobenega rezervnega na voljo, se ne zgodi nič.



Konec igre:

Igra se konča, ko so vse živali osvobojene in ko so vse kartice z živalmi na igralni plošči. **Bravo, ste odlična ekipa reševalcev!**

Igra se konča z izgubo, če so igralni plošči postavljeni 3 žetoni s krivolovcem. **Vaša ekipa je bila opažena ... Poskusite znova!**

Različica igre »Nevarna misija«

Živali v ujetništvu so izčrpane in razdražljive, vendar vseh ni vedno mogoče osvoboditi.

Pravila igre so enaka kot pri različici »Reševalna misija«, razlike pa so v omejitvah, ki so navedene na nekaterih mestih na modri igralni plošči.

- **Polje 3:** Sloni so zaspali in jih ni mogoče zbuditi ali premakniti. Slona na tem polju ni mogoče osvoboditi.
- **Polje 6:** Levi so preveč vznemirjeni, nemogoče je priti v njihovo kletko. Leva v tem polju ni mogoče osvoboditi.
- **Polje 8:** Zebre premočno brcajo ključavnice in ključavnice ni mogoče odpreti. Zebre v tem polju ni mogoče osvoboditi.
- **Polje 10:** Žirafe so se z vratovi zaplete v rešetke in jih ne morejo izvlači. Žirafe na tem polju ni mogoče osvoboditi.

Če je kartica z živaljo postavljena na polje z omejitvami:

- Če položena kartica upošteva omejitve, se ne zgodi nič.
- Če položena kartica ne upošteva omejitev, igralci dodajo v vrečko žeton s krivolovcem z rezervnega kupčka na igralni plošči.

Različica za 1 igralca:

To igro lahko igrate tudi samostojno. Opogumite se in se sami podajte v osvobajanje živali. Vodje ekipe preprosto ne boste spremenili.



Zasluge:

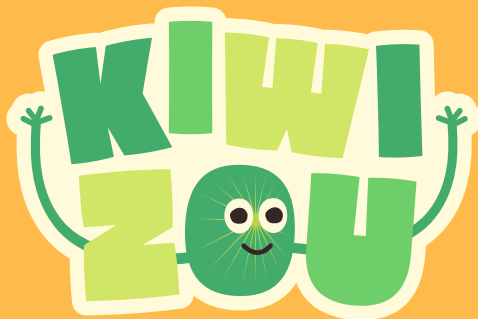
Avtorja: Jonathan Favre-Godal in Julien Seisson

Ilustracija: Fred Multier

Zahvala: Kiwizou se zahvaljuje mladim preizkuševalcem: Sachi, Pierru in Téli, Julie in njenim prijateljem, Clair in njeni družini ter razredom v šoli Saint-Exupéry de Bois-Colombes.

MISSION SAVANE

KW25003



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes France

Distributer za Slovenijo:

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. Οποροζιλο. Vsebuje majhne dele.



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr