

MISSION SAVANE



5+



15 min



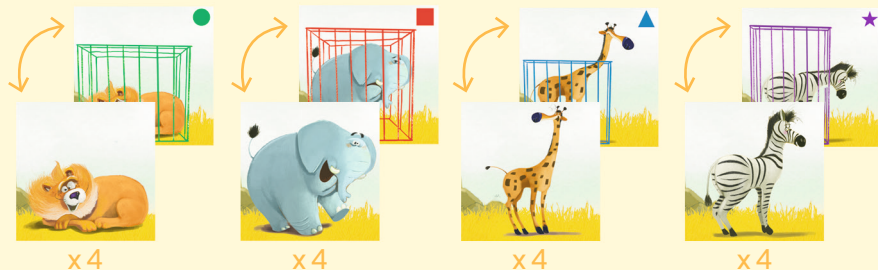
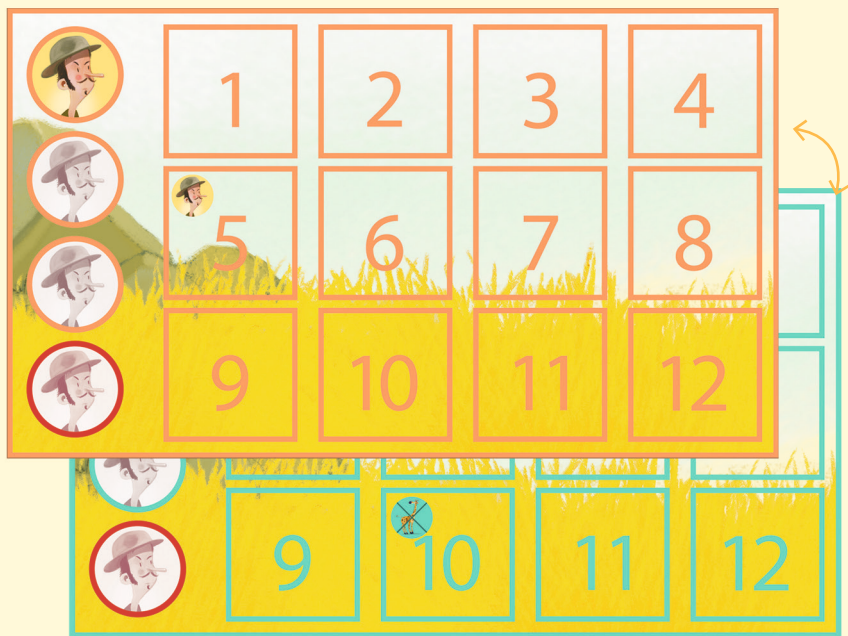
1 - 4



Fred Multier
Jonathan Favre Godal
& Julien Seisson



Contenu – Contents – Inhalt – Contenido
 Contenuto – Inhoud – Obsah



x8



x16



x1



5+



15 min



1 - 4

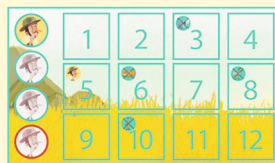


Zlí pytlíci uväznili zvieratká zo savany do klieťok. Až padne noc, spolupracujte, ukradnite kľúče od klieťok a zvieratá oslobodíte. Poponáhľajte sa a dávajte pozor, aby vás pytlíci nezbadali!

Cieľ hry: Oslobodíte 12 zvierat skôr, než vás zbadajú pytlíci.

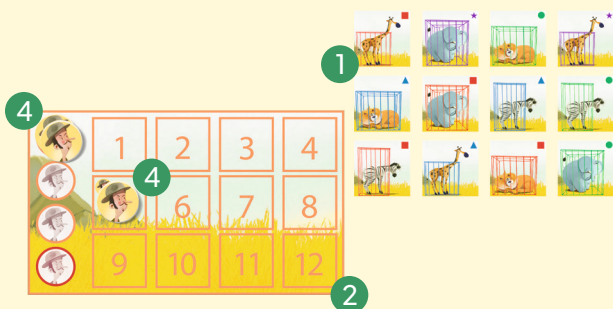
Hra ponúka 2 úrovne:

- „**Záchránná misia**“ je vhodná pre prvé hry. Hrá sa s oranžovou stranou hernej dosky.
- „**Nebezpečná misia**“ je vhodná pre skúsených hráčov. Hrá sa s modrou stranou hernej dosky.



Príprava hry:

Pred prvou hrou oddel'te dieliky zvierat, žetóny s kľúčom a žetóny s pytlíkom. Pred začatím hry si vyberte, či chcete hrať záchránnú alebo nebezpečnú misiu.



1. Náhodne vytiahnite 12 zvieracích dielikov a položte ich na stôl obrázkom zvierťa v kletke smerom nahor (zostávajúce dieliky vráťte do škatule, nebudete ich v tejto hre potrebovať).

2. V závislosti na zvolenej misii otočte dosku modrou alebo oranžovou stranou nahor a položte ju na stôl vedľa zvieracích dielikov.

3. Vložte 16 žetónov s kľúčom a 4 žetóny s pytliakom do vrecúška. Dobré ich premiešajte.

4. Umiestnite 1 žetón s pytliakom na políčko č. 5 na hernej doske. Zo zostávajúcich 3 žetónov utvorte hromádku na žltom políčku s pytliakom, ktoré slúži ako rezerva na doske.

Priebeh hry:

Začína hráč, ktorý ako posledný videl leva. Každý z hráčov sa vystrieda v roli vedúceho tímu. Táto rola sa strieda v smere hodinových ručičiek.

Ide o kooperatívnu hru: Hráči spolu môžu voľne diskutovať a rozhodnúť, ktoré zviera oslobodia, pokiaľ majú možnosť voľby. Posledné slovo má vždy vedúci tímu.

Herný ťah: Vedúci tímu si vytiahne jeden žetón z vrecúška. Získa tak buď žetón s kľúčom, alebo žetón s pytliakom.

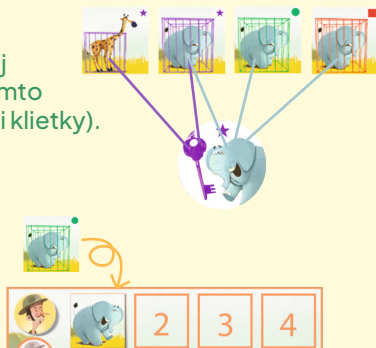
– Pokiaľ vedúci tímu vytiahne žetón s kľúčom: **Skvelé, máte možnosť oslobodiť zviera!** Na každom žetóne s kľúčom vždy nájdete obrázok zvierťa, ktoré môže byť oslobodené a kľúč vo farbe kletky.

Vedúci tímu musí rozhodnúť:

- či oslobodí zviera zatvorené v kletke rovnakej farby, akú má kľúč na vytiahnutom žetóne (v tomto prípade nezáleží na tom, ktoré zviera je vo vnútri kletky).

- alebo či oslobodí zviera zobrazené na žetóne (v tomto prípade nezáleží na farbe kletky).

Vedúci tímu si potom vezme dielik zvierťa, ktoré oslobodil a položí ho na hernú dosku obrázkom voľného zvierťa nahor, a to na prvé voľné políčko v poradí.



Pokiaľ hráčmi vytiahnutý žetón s kľúčom neumožňuje oslobodiť žiadne zviera (zviera nie je prítomné alebo tu nie je kletka správnej farby), nič sa nedeje a jeho ťah končí.

Naopak, pokiaľ žetón s kľúčom umožňuje zviera oslobodiť, musí byť zviera oslobodené.

Žetón s kľúčom sa nevracia do vrecúška, ale je odložený na bok.

Na rade je ďalší hráč, ktorý sa stáva vedúcim tímu.

– Pokiaľ vedúci tímu vytiahne žetón s pytliakom: **Ajaj, jeden z pytliakov niečo začul!** Vedúci tímu musí umiestniť vytiahnutý žetón s pytliakom na jedno z 3 voľných políčok pytliaka na strane hernej dosky.

Pozor! Hneď ako sú všetky 3 políčka s pytliakom obsadené, okamžite prehrávate.

Na rade je ďalší hráč, ktorý sa stáva vedúcim tímu.

Niektoré pravidlá pre kladenie:

– **Pravidlo dokonalej zhody! Kl'úč otvoril klietku bez jediného zvuku!**

Pokiaľ sa žetón s kl'účom zhoduje farbou kl'úča aj zobrazeným zvieraťom s dielikom zvieraťa v kletke, hráči odstraňujú z hernej dosky žetón s pytliakom (okrem pytliaka na políčku č. 5) a vrátia ho späť na rezervnú hromádku.

– **Pravidlo hluku. To je rámus, keď sa 2 zvieračiaci kamaráti ocitnú vedľa seba!**

Keď sa dielik oslobodeného zvieraťa, ktorý bol umiestnený na hernú dosku, nachádza vedľa dieliku s rovnakým zvieraťom (v riadku alebo stĺpci), hráči pridávajú do vrecúška žetón s pytliakom z rezervy na hernej doske.



– **Pravidlo pre políčko s táborom (políčko č. 5). Ajaj, sme príliš blízko tábora pytliakov!**

Keď dielik oslobodeného zvieraťa prekryje políčko č. 5 na hernej doske, hráči odhodajú žetón s pytliakom z políčka č. 5 do vrecúška.

Poznámka: Pokiaľ si hráč počas svojho ťahu má vziať žetón s pytliakom z rezervnej hromádky, ale rezerva je už prázdna, nič sa nestane.



Koniec hry:

Hra končí vo chvíli, keď sú všetky zvieraťá oslobodené a všetky dieliky zvierat sú na hernej doske. **Výborne, ste skvelý tím záchranárov!** Hra končí prehrou, pokiaľ sú na strane hernej dosky umiestnené 3 žetóny s pytliakom. **Váš tím bol zbadaný... Skúste to ešte raz!**

Variant hry „Nebezpečná misia“

Zvieratá v zajatí sú vyčerpané a podráždené, ale nie každé z nich je možné oslobodiť.

Pravidlá hry sú rovnaké ako pri variante „Záchranná misia“, ale odlišnosti spočívajú v obmedzeniach uvedených na niektorých políčkach modrej hernej dosky.

– **Políčko č. 3: Slony zaspali a nemožno ich prebudiť ani presunúť.** Slona na tomto políčku nie je možné oslobodiť.

– **Políčko č. 6: Levy sú príliš rozrušené, nie je možné sa dostať do ich kletky.** Leva na tomto políčku nie je možné oslobodiť.

– **Políčko č. 8: Zebry príliš silne kopú do zámkov, a kletku tak nie je možné otvoriť.** Zebru na tomto políčku nie je možné oslobodiť.

– **Políčko č. 10: Žirafy si zamotali krky do mreží a nemôžu ich rozmotiť.** Žirafu na tomto políčku nie je možné oslobodiť.

Pokiaľ je dielik zvieratá položený na políčko s obmedzením:

– Ak položený dielik spĺňa obmedzenie, nič sa nestane.

– Ak položený dielik obmedzenie nespĺňa, hráči pridajú do vrečka žetón pytlíka z rezervnej hromádky na hernej doske.

Variant pre 1 hráča:

Túto hru možno hrať aj samostatne. Zoberte odvahu a vydajte sa oslobodiť zvieratá na vlastnú päsť. Jednoducho nebudete meniť vedúceho tímu.



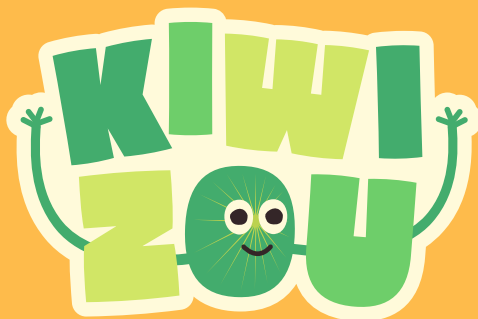
Autori hry: Jonathan Favre–Godal & Julien Seisson

Ilustrácie: Fred Multier

Pod'akovanie: Kiwizou d'akuje mladým testerom: Sachi, Pierrovi a Téovi, Julii a jej kamarátom, Clair a jej rodine a triedam v škole Saint–Exupéry de Bois–Colombes.

MISSION SAVANE

KW25003



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes France

Distribútor pre Slovensko:

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. Upozornenie. Obsahuje malé části.



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr