



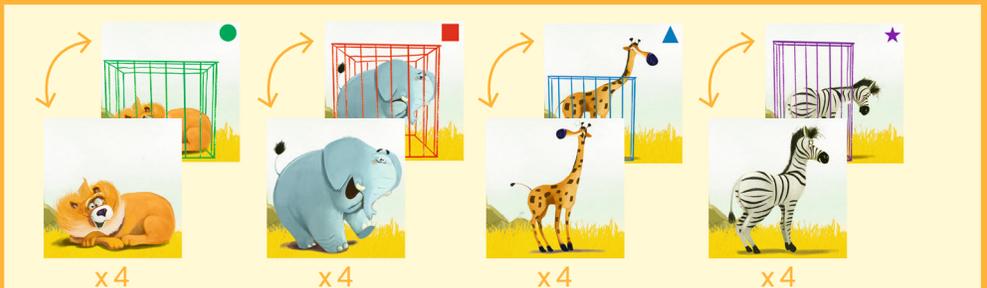
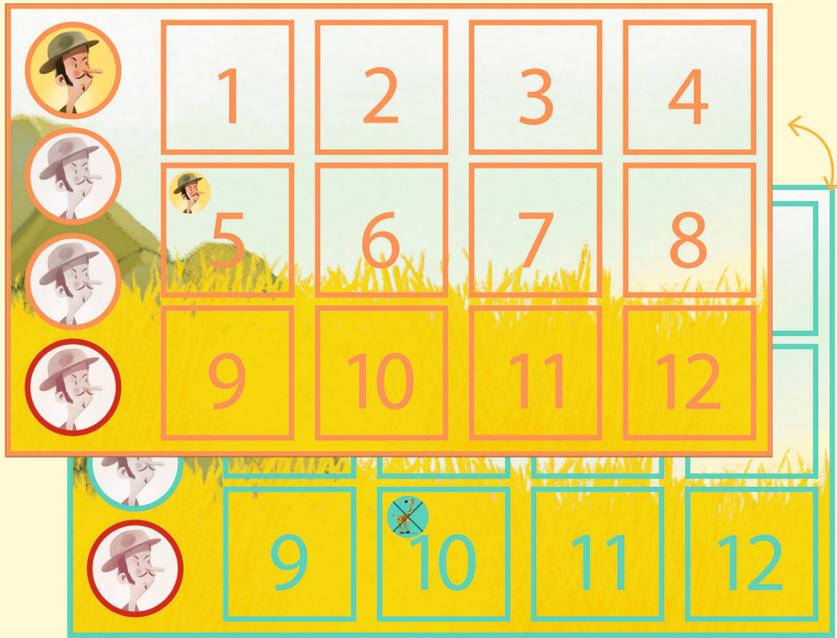
MISSION SAVANE



 Fred Multier
Jonaffan Favre Godal
& Julien Seisson



Contenu - Contents - Inhalt
Contenido - Contenido - Inhoud





5+



15min



1 - 4



Pour sauver les animaux de la savane des vilains braconniers qui les ont enfermés, vous décidez d'agir tous ensemble. À la nuit tombée, vous dérobez les clés des cages pour libérer les animaux.

Faites vite avant que les braconniers ne vous repèrent !

But du jeu : Libérer les 12 animaux avant que les braconniers ne vous repèrent.

Mission Savane propose 2 niveaux :

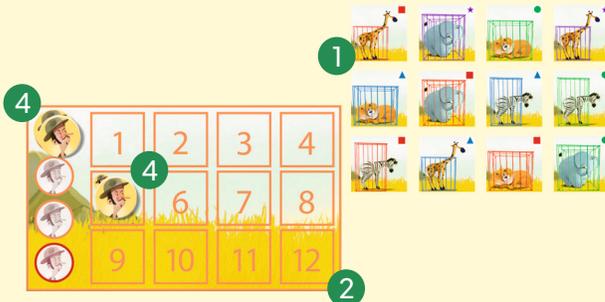
- Le mode « **Mission sauvetage** », préconisé pour les premières parties, qui se joue avec la face orange plateau.

- Le mode « **Mission Périlleuse** », pour les joueurs confirmés, qui se joue avec la face bleue du plateau.



Mise en place :

Avant la première partie : détacher les tuiles Animal et les jetons Clé et Braconnier. Avant de commencer la partie, choisissez si vous souhaitez jouer une mission sauvegarde ou une mission périlleuse.



x 16

x 4

x 16

x 4

1. Tirez au hasard 12 tuiles Animal et placez-les face « animal en cage » visible au centre de la table (Le reste des tuiles est placé dans la boîte, il ne sera pas utile pour la partie).

2. En fonction de la mission choisie, assemblez le plateau face bleue ou orange, puis posez-le à côté des tuiles Animal.

3. Glissez les 16 jetons Clé dans le sac et ajoutez 4 jetons Braconnier, mélangez bien les jetons.

4. Placez 1 jeton Braconnier sur la case n° 5 du plateau et posez les 3 jetons restants en pile sur la case jaune Braconnier qui constitue la réserve du plateau.

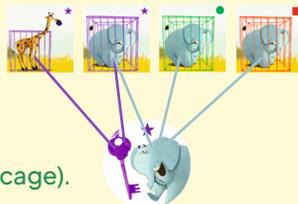
Déroulement du jeu :

Le joueur qui a vu un lion le plus récemment commence. Chaque joueur est, à son tour, chef d'équipe. Ce rôle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit d'un jeu coopératif : les joueurs peuvent librement discuter ensemble pour déterminer quel animal libérer, s'ils en ont le choix. Le chef d'équipe aura toujours le dernier mot.

Un tour de jeu : Le chef d'équipe pioche un jeton dans le sac : il obtient soit un jeton Clé, soit un jeton Braconnier.

- S'il s'agit d'un jeton Clé : **Chouette, un animal va peut-être être libéré !** Un jeton Clé représente toujours un animal à libérer et une clé à la couleur d'une cage. Le joueur choisit aussitôt :

- Soit de libérer un animal enfermé dans une cage de la même couleur que la clé qu'il a tirée (et dans ce cas peu importe l'animal à l'intérieur de la cage).
- Soit de libérer un animal identique à celui de la clé qu'il a tirée (et dans ce cas peu importe la couleur de la cage).



Il prend ensuite la tuile de l'animal libéré et la place face animal libre visible sur le plateau dans l'ordre des cases.



Si la clé tirée ne lui permet pas de libérer un animal (l'animal n'est pas présent, il n'y a pas de cage de la bonne couleur), rien ne se passe et son tour est terminé.

Inversement, si une clé permet de libérer un animal, celui-ci doit être obligatoirement libéré.

Le jeton Clé n'est pas remis dans le sac : il est défaussé.
Le tour passe au joueur suivant qui devient chef d'équipe.

-S'il s'agit d'un jeton Braconnier : **Aïe, un braconnier tend l'oreille !**
Le joueur pose le jeton sur une des 3 zones Braconnier libres du plateau.

Attention, si les 3 zones Braconnier sont occupées, la partie est immédiatement perdue.

Le tour passe au joueur suivant qui devient chef d'équipe.

Quelques règles de pose :

-Règle du Perfect Match ! La clé a ouvert la cage sans un bruit !

Quand la tuile de l'animal libéré correspond à la couleur et à l'animal de la clé piochée : les joueurs retirent un jeton Braconnier du plateau (hors braconnier de la case n°5) et le remettent sur la pile de la réserve.



-Règle du Brouhaha. Quel vacarme quand 2 compères se retrouvent côte à côte !

Quand une tuile Animal libéré qui vient d'être posée sur le plateau, touche une tuile représentant le même animal dans une ligne ou une colonne voisine, alors les joueurs rajoutent dans le sac un jeton Braconnier pris dans la réserve du plateau.



-Règle de la case Campement (il est situé sur la case N°5) Aïe, on est passé trop près du campement des braconniers !

Quand une tuile Animal libéré recouvre la case n° 5 du plateau, les joueurs rajoutent le jeton Braconnier de la case n°5 dans le sac.

NB : Si la réserve de jeton Braconnier est vide alors que vous devez en ajouter un, rien ne se passe.



Fin de la partie :

La partie prend fin immédiatement quand tous les animaux ont été libérés et que toutes les tuiles Animal sont sur le plateau. **Bravo vous êtes une formidable équipe de sauveteurs !**

La partie est perdue quand 3 jetons Braconnier sont posés sur le plateau. **Votre équipe s'est fait repérer... Tentez une nouvelle partie !**

Variantes du mode « Mission périlleuse »

Épuisés ou agacés par la captivité, certains animaux ne seront pas possibles à libérer lors de certains tours.

La partie se joue et se gagne de la même façon, les variantes étant les contraintes indiquées sur le plateau.

– **Case 3 : Les éléphants se sont endormis, impossible de les réveiller ou de les déplacer.** Il n'est pas possible de libérer un éléphant sur cette case.

– **Case 6 : Les lions sont trop énervés, impossible d'accéder à leur cage.** Il n'est pas possible de libérer un lion sur cette case.

– **Case 8 : Les zèbres ruent trop fort contre les serrures, impossible d'ouvrir le verrou.** Il n'est pas possible de libérer un zèbre sur cette case.

– **Case 10 : Les girafes se sont emmêlées les cous dans les barreaux, impossible à démêler...** Il n'est pas possible de libérer une girafe sur cette case.

Lorsqu'une tuile Animal recouvre une case avec une contrainte :

– Si la tuile posée respecte la contrainte, rien ne se passe.

– Si la tuile posée ne respecte pas la contrainte, les joueurs rajoutent dans le sac un jeton Braconnier pris dans la réserve du plateau.

Partie à 1 joueur :

Mission Savane se joue aussi en mode solo. Prenez votre courage à deux mains et partez libérer les animaux tout seul, il n'y aura simplement pas de changement de chef d'équipe.



Crédits

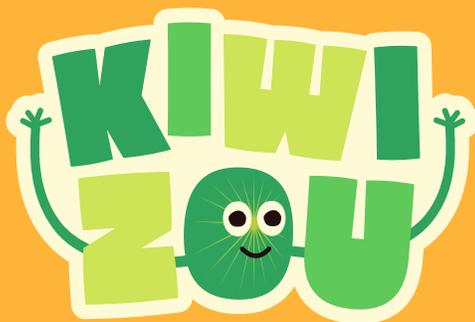
Auteurs : Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Illustrateur : Fred Multier

Remerciements : Kiwizou remercie les testeurs en herbe : Sacha, Pierre et Téo, Julia et ses copines, Clair et sa famille, les classes de l'école Saint Exupéry de 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