

THE BIG FIVE

◆ SAFARI TOUR ◆



Jullie zijn gidsen in een prachtig safaripark. Al dagen rijden jullie met groepen toeristen door het park om spectaculaire landschappen en adembenemende uitzichten te bewonderen, en uiteraard... wilde dieren te spotten. Maar het is regenseizoen en de weergoden waren jullie niet gunstig gezind de afgelopen dagen. Extreme hitte, afgewisseld met hevige regenbuien, heeft ervoor gezorgd dat de meeste dieren zich schuilhielden op plekken waar ze niet altijd goed te zien waren. Tot overmaat van ramp lieten juist de leeuwen, luipaarden, buffels, olifanten en neushoorns zich niet zien. De Big Five. En dat waren nou net de dieren waarvoor de toeristen speciaal naar het safaripark waren gekomen!

Vandaag is het de laatste dag dat de toeristen in het park zijn. De laatste dag om met de safariwagens de savanne te doorkruisen. Lukt het vandaag om met alle toeristen de dieren te spotten waar ze al zo lang naar op zoek zijn?

De dieren kunnen onverwachts opduiken, maar ook zo weer verdwenen zijn. Bosbranden liggen op de loer, en er kan onderweg van alles gebeuren. Je kunt op een kudde nijlpaarden stuiten, of de rivier kan overstromen. De safariwagens kunnen een lekke band krijgen, of motorpech. Alles is te repareren, maar dat kost tijd, en zoveel tijd is er niet meer.

Aan de slag dus! Maar... wat doe je als de toegangspoort naar het safaripark kapotgaat? Of als je bijna zonder brandstof zit? Of nog erger, zonder proviand? Durf je de gok aan om eerst dat laatste dier te spotten, of zorg je eerst dat je proviand wordt aangevuld?

Elke safarigids heeft zijn eigen kwaliteiten. Jack, de ranger, kan bosbranden blussen, David, de monteur, kan alles repareren, en Kate, de spotter, kan elk dier al vanaf grote afstand zien. Dus help elkaar. Zoek fruit, wissel brandstof uit en repareer de safariwagens. Als het jullie lukt om met alle toeristen de indrukwekkende dieren van de Big Five te spotten, hebben jullie gewonnen!

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is dat de spelers gezamenlijk alle vijf de dieren van de Big Five spotten, voordat bosbranden zoveel dieren hebben verjaagd dat ze niet meer te vinden zijn, of voordat te veel spelers zonder brandstof of proviand komen te zitten.

INHOUD

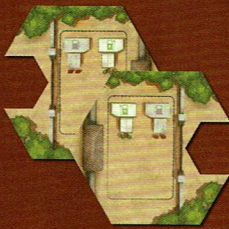
9 tweezijdige bordstukken



5 spelersborden



2 parkingangen



10 spelersblokjes



1 zeszijdige
dobbelsteen



1 tienzijdige
dobbelsteen



48 fiches

1 plus-één-actiefiche

4 proviandfiches

2 parkingangfiches

15 dierfiches

1 buffelfiche

25 Big Five-fiches



5 safariwagens



10 brandmarkers



45 gebeurteniskaarten

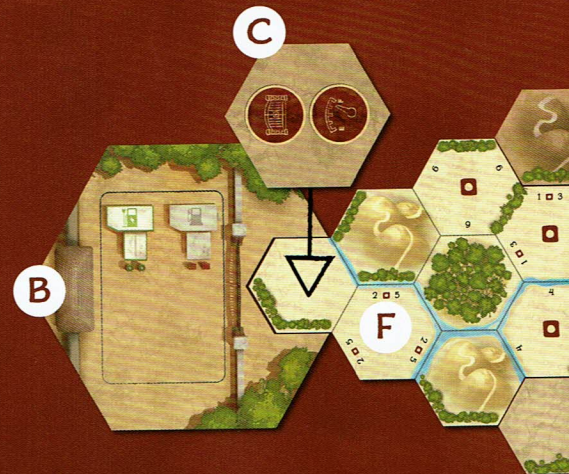
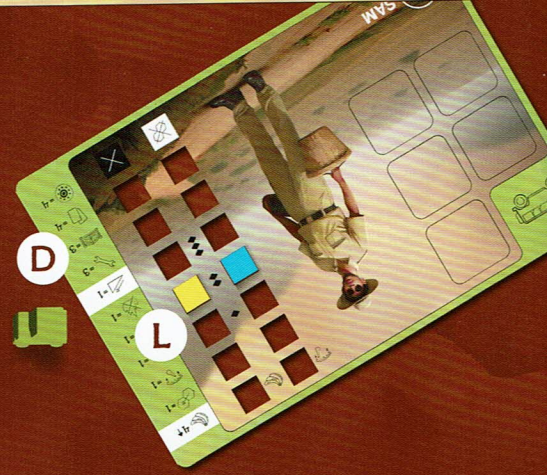


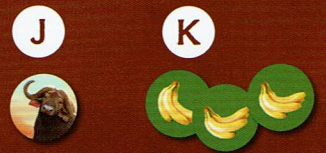
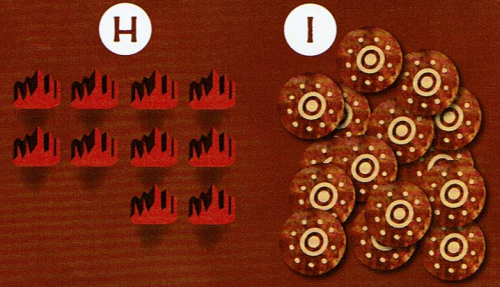
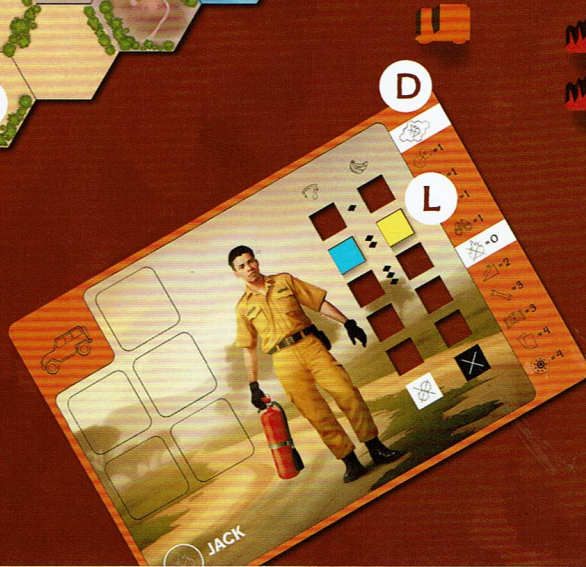
VOORBEREIDING

- A** Neem de 9 bordstukken uit de doos en leg ze aan elkaar om een ruitvormig bord te maken. Het maakt hierbij niet uit welke zijde van elk bordstuk je kiest, of waar je welk bordstuk plaatst.
- B** Plaats aan de uiterste twee punten van het bord een parkingang.
- C** Leg op de twee uiterste vakjes van het bord een parkingangfiche.
- D** Elke gids/safariwagen heeft speciale vaardigheden (zie het kopje 'Speciale vaardigheden'). Elke speler kiest een safariwagen en een spelersbord in een bepaalde kleur, en neemt twee spelersblokjes. Bij minder dan 5 spelers gaan niet gekozen safariwagens terug in de doos.
- E** Kiest een speler voor Anna, de opzichter, dan krijgt deze speler ook het plus-één-actiefiche.
- F** Plaats je safariwagen op een vakje naar keuze op het speelbord. Dit mogen alleen vakjes zijn met een cijfer erop, en elke speler moet starten op een ander bordstuk. Dit is je startlocatie.
- G** Leg per gekozen safariwagen 5 verschillende Big Five-fiches naast het bord.
- H** Leg de brandmarkers naast het bord.
- I** Verwijder twee aapfiches voor het beginnersniveau en één aapfiche voor het basisniveau. Op het expertniveau speel je met alle drie aapfiches. Leg de aapfiches met alle overige dierfiches (behalve het buffelfiche) door elkaar gehusseld gedekt naast het bord.
- J** Leg het buffelfiche naast het bord.
- K** Verwijder één proviandfiche voor het basisniveau en twee proviandfiches voor het expertniveau. Leg de overgebleven proviandfiches open naast het bord.
- L** Elke speler plaatst in zijn of haar spelersbord twee spelersblokjes in de \blacklozen (beginnersniveau), in de \blacklozen (basisniveau) of in de \blacklozen (expertniveau). Het blauwe spelersblokje voor brandstof en het gele spelersblokje voor proviand.
- M** Schud de gebeurteniskaarten en leg deze in een gedekte stapel naast het bord.

Beginnersniveau	Basisniveau	Expertniveau
spelersblokjes in \blacklozen	spelersblokjes in \blacklozen	spelersblokjes in \blacklozen
één aapfiche	twee aapfiches	drie aapfiches
vier proviandfiches	drie proviandfiches	twee proviandfiches

Wij raden aan om bij de eerste keer spelen het beginnersniveau aan te houden.









Voorbeeld: 4 spelers - basisniveau

STARTLOCATIES

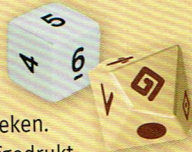
Gebruik de dobbelstenen om de startlocaties te bepalen. Plaats in deze volgorde op het bord:

	2 brandmarkers
	3 dierfiches (deze worden gedekt op het bord gelegd)
	het buffelfiche
	de proviandfiches

Neem hierbij de dobbelsteenregels in acht.

DOBBELSTEENREGELS

Voor het spel is het niet van belang wie de dobbelstenen gooit. Elk bordstuk heeft een teken. Ook staan er op elk bordstuk de cijfers 1-6 afgedrukt. Om een brandmarker, dierfiche, proviandfiche of buffelfiche op het bord te (ver)plaatsen gooi je met beide dobbelstenen. Plaats het betreffende spelonderdeel op de positie met het cijfer en het teken die op de twee dobbelstenen worden aangegeven. Bij het plaatsen op vakjes waar al iets ligt gelden de volgende regels:



Brandmarkers plaatsen

- Er mogen meerdere brandmarkers op hetzelfde vakje staan.
- Brandmarkers mogen op hetzelfde vakje staan als safariwagens en proviandfiches.
- Als Jack, de ranger, zich op een van de negen vakjes van hetzelfde bordstuk bevindt, dan blust hij direct de brand en wordt de brandmarker niet geplaatst. Deze wordt teruggelegd bij de overige brandmarkers.
- Komt een brandmarker terecht op een van de negen vakjes van een bordstuk waar een of meerdere dierfiches liggen (gedekt of open), dan worden die dierfiches van dat bordstuk gehaald en open naast het bord weggelegd. Die dieren zijn nu uit het spel. Het buffelfiche is hierop de uitzondering (zie het kopje '**Buffelfiche plaatsen**').
- Wordt bij het plaatsen van een brandmarker de **X** gegooid, dan blijft de brandmarker liggen en wordt deze niet geplaatst.

Dierfiches plaatsen

- Een dierfiche mag niet geplaatst worden op een vakje waar al een fiche ligt. Gooi dan beide dobbelstenen opnieuw, totdat het fiche op een vakje terecht komt waar nog geen fiche ligt.
- Dierfiches kunnen op een vakje worden geplaatst waar al een safariwagen staat.
- Komt een dierfiche terecht op een van de negen vakjes van een bordstuk waar een brandmarker staat, dan wordt het dierfiche niet op het bordstuk geplaatst maar direct open naast het bord weggelegd. Het dier is nu uit het spel. Het buffelfiche is hierop de uitzondering (zie het kopje '**Buffelfiche plaatsen**').
- Wordt bij het plaatsen van een dierfiche de **X** gegooid, dan wordt het dierfiche niet geplaatst en blijft deze gedekt liggen tussen de andere dierfiches.

Buffelfiche plaatsen

- Het buffelfiche mag niet geplaatst worden op een vakje waar al een fiche ligt. Gooi dan beide dobbelstenen opnieuw, totdat het fiche op een vakje terecht komt waar nog geen fiche ligt.
- Het buffelfiche kan wel op een vakje worden geplaatst waar al een safariwagen staat.
- Komt het buffelfiche terecht op een van de negen vakjes van een bordstuk met een brandmarker, dan wordt de buffel verjaagd en gooi je de dobbelstenen opnieuw, totdat je een vakje gooit van een bordstuk zonder brand.
- Wordt bij het (ver)plaatsen van het buffelfiche de **X** gegooid, gooi dan beide dobbelstenen opnieuw totdat er een ander teken wordt gegooid.

Proviandfiches plaatsen

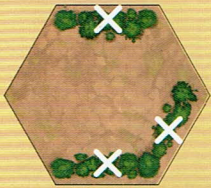
- Proviandfiches mogen niet geplaatst worden op een vakje waar al een fiche ligt. Gooi dan beide dobbelstenen opnieuw, totdat het fiche op een vakje terecht komt waar nog geen fiche ligt.
- Een proviandfiche mag geplaatst worden op een vakje waar al een safariwagen of brandmarker staat.
- Als een safariwagen bij een proviandfiche proviand bijvult, wordt het proviandfiche daarna onmiddellijk verplaatst door een nieuwe locatie te gooien met de dobbelstenen.
- Wordt bij het (ver)plaatsen van een proviandfiche de **X** gegooid, gooi dan beide dobbelstenen opnieuw totdat er een ander teken wordt gegooid.

LET OP! Er liggen dus nooit twee fiches op hetzelfde vakje.

HET LANDSCHAP

De Big Five leeft op de savanne. Dit landschap is als volgt opgedeeld:

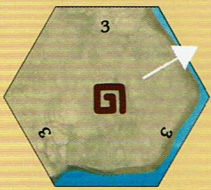
LET OP! Wanneer er in de spelregels gesproken wordt over 'vrij uitzicht', dan betekent dit dat er geen struiken mogen zitten tussen de betreffende fiches en/of safariwagens en/of brandmarkers om bepaalde acties uit te voeren.



Struiken: safariwagens kunnen zich verplaatsen van vakje naar vakje, maar ze kunnen niet door de struiken heen rijden (uitgezonderd David, de monteur). Dieren kunnen ook niet gespot worden door de struiken heen, maar wel over de struiken heen vanaf een heuvel.



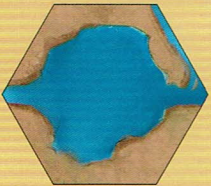
Heuvel: safariwagens kunnen de heuvels op. Vanaf de heuvels kunnen gidsen/safariwagens over de struiken heen kijken; Kate, de spotter, kan dit zelfs vanaf heuvels die verder weg zijn.



Rivier: safariwagens kunnen de rivieren oversteken zonder extra actie. Maar let op: sommige gebeurteniskaarten verhinderen dit. Over rivieren hebben de gidsen/safariwagens vrij uitzicht.



Bos: safariwagens kunnen niet door bos heen rijden, ook David, de monteur, niet. Kate, de spotter, kan vanaf een heuvel wel over bos heen kijken.



Drinkplaats: safariwagens kunnen niet op een drinkplaats komen. Over drinkplaatsen hebben de gidsen/safariwagens vrij uitzicht, maar niet over struiken rondom een drinkplaats.



Berg: gidsen/safariwagens kunnen niet op een berg komen of eroverheen kijken.

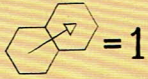
HET SPEL

De oudste speler mag beginnen. Het spel wordt gespeeld in beurten, te beginnen bij de startspeler. Daarna zijn de overige spelers, met de klok mee, aan de beurt. Je begint elke beurt met het pakken van een gebeurteniskaart en voert deze direct uit. Daarna mag je vier acties gebruiken om handelingen uit te voeren (tenzij gebeurteniskaarten dit aantal beïnvloeden). Het is toegestaan om minder dan vier acties te gebruiken, maar niet gebruikte acties vervallen.

ACTIES

Je kunt in je beurt de volgende handelingen uitvoeren, met een **maximum van vier acties**. Sommige gidsen hebben speciale vaardigheden die van deze acties kunnen afwijken (zie het kopje 'Speciale vaardigheden').

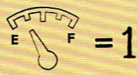
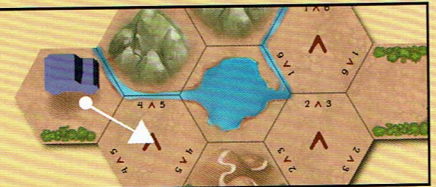
LET OP! Je verlaagt niet je proviand of brandstof bij het uitvoeren van acties. Dit gebeurt alleen bij sommige gebeurteniskaarten.



= 1

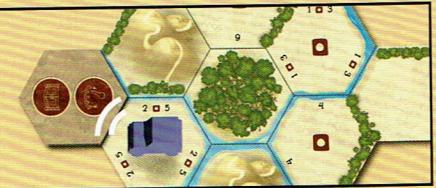
Verplaatsen van een vakje naar een aangrenzend vakje.

Een rivier oversteken kost geen extra actie, maar een heuvel oprijden kost wel 1 extra actie. Je kunt je niet door struiken heen verplaatsen, of over bos, bergen of drinkplaatsen.



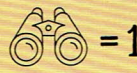
= 1

Brandstof aanvullen. Als een safariwagen op een parkingangfiche staat, of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op het parkingangfiche, dan kan die safariwagen daar brandstof tanken. Verplaats het betreffende spelersblokje helemaal naar boven.



= 1

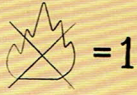
Proviand aanvullen. Als een safariwagen op een vakje met een proviandfiche staat, of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op het proviandfiche, dan kan die safariwagen het spelersblokje van het proviand twee stapjes omhoog zetten. Vervolgens gooit de betreffende speler de dobbelstenen om de nieuwe locatie van het proviandfiche te bepalen.



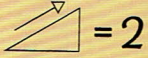
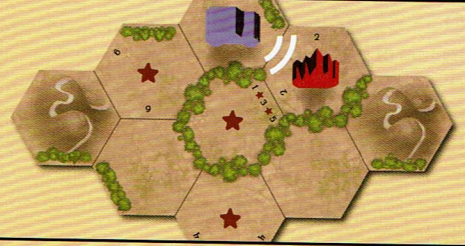
= 1

Een dier spotten. Zodra een safariwagen op een vakje met een dierfiche staat, of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op het dierfiche, kan deze safariwagen het dier spotten. De eerste speler die dit dier spot, draait het fiche om. Is het een aap, dan lacht de aap je uit en wordt de aap direct van het bord verwijderd en open naast het bord weggelegd. Is het een dier dat nog niet is gespot door deze safariwagen, dan pakt de speler het betreffende Big Five-fiche dat naast het speelbord ligt en plaatst deze op zijn of haar spelersbord. Ook de buffel wordt zo gespot, via het buffelfiche. Het dierfiche blijft open op het vakje liggen om te worden gespot door andere safariwagens, totdat het wordt verjaagd door een brand.

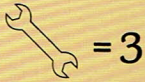
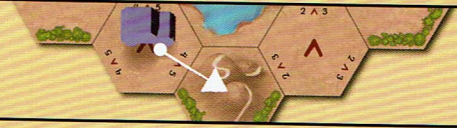




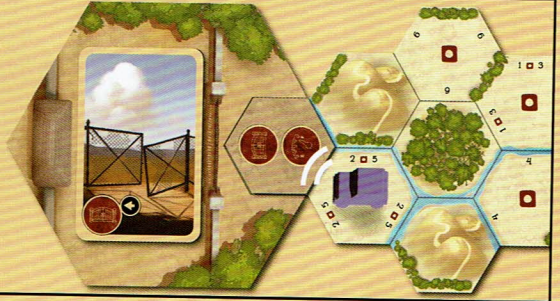
Een brand blussen. Zodra een safariwagen zich op een vakje bevindt waar ook een brandmarker staat, of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op de brandmarker, kan deze safariwagen de brand blussen. De brandmarker wordt teruggelegd bij de brandmarkers naast het bord. Bevinden zich meerdere brandmarkers op het vakje van een safariwagen of een aangrenzend vakje, dan kost het blussen van elke afzonderlijke brand steeds 1 actie.



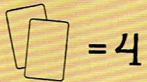
Een heuvel oprijden. Verplaatsen naar een heuvel kost 1 actie extra, dus in totaal 2 acties.



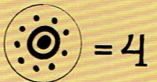
Een reparatie. Het repareren van een kapotte safariwagen kan door de gids van die safariwagen zelf worden uitgevoerd, of door een andere gids (in diens beurt) op hetzelfde vakje of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op de kapotte safariwagen. David, de monteur, kan repareren zonder dat het acties kost. Voor het repareren van een toegangshek van een parkingang moet een safariwagen ofwel op het vakje van het parkingangfiche, ofwel op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht staan.



Omrijden. Een safariwagen die zich op een parkingangfiche bevindt, kan om het park heen rijden naar de andere parkingang. Dit kost 3 acties. Verplaats de safariwagen van het ene parkingangfiche naar het andere parkingangfiche. Uiteraard kan op beide parkingangen brandstof worden bijgevoerd of een toegangshek worden gerepareerd.



Een gebeurtenis beïnvloeden. Neem de bovenste twee kaarten van de stapel gebeurteniskaarten en bekijk ze. Leg een van de twee kaarten op de aflegstapel, en leg de andere kaart gedekt terug op de stapel. Je hebt nu bepaald wat de gebeurtenis voor de volgende speler zal zijn.



Een extra dierfiche plaatsen. Een speler kan alle vier acties van die beurt gebruiken om de dobbelstenen te gooien en een nieuw dierfiche te plaatsen. Het risico dat er een **X** wordt gegooid of een dier direct afgelegd moet worden vanwege een brand blijft.

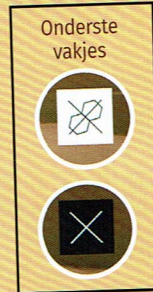


KOSTELOZE HANDELING

Proviand of brandstof uitruilen. Als twee of meer safariwagens op hetzelfde vakje of op aangrenzende vakjes met vrij uitzicht naar elkaar staan, mogen ze te allen tijde brandstof of proviand uitruilen zonder dat het acties kost. Verhoog het spelersblokjes van de ene safariwagen met een aantal stapjes naar keuze, en verlaag het spelersblokjes van de andere safariwagen met hetzelfde aantal stapjes.

LET OP!

- Een safariwagen met het spelersblokjes van brandstof op het onderste vakje kan niet meer rijden, en is afhankelijk van medespelers die brandstof komen brengen!
- Wanneer het spelersblokjes van proviand van een van de safariwagens is gedaald tot het nulpunt, hebben jullie het spel onmiddellijk verloren.
- Je kan nooit meer brandstof of proviand hebben dan je spelersblokjes maximaal kan aangeven.



David, de monteur. De monteur kan als enige door struiken heen rijden (maar niet kijken). Dit kost geen extra acties. Ook kan de monteur zijn eigen of andere safariwagens (of het toegangshek) repareren zonder kosten. De monteur moet zich dan wel op hetzelfde of een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op de reparatie bevinden.



SPECIALE VAARDIGHEDEN

Elke gids/safariwagen heeft een speciale vaardigheid:

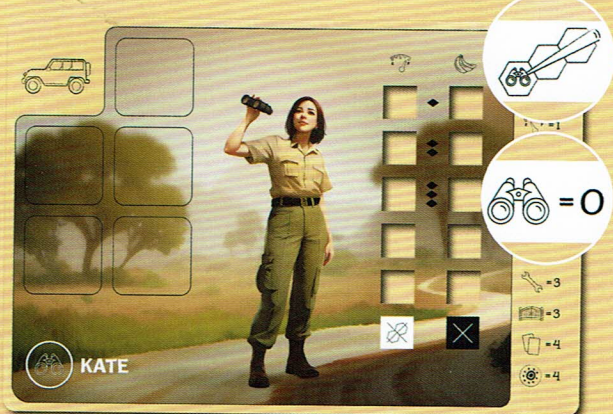
Jack, de ranger. De ranger kan een brand vanaf grotere afstand blussen door alleen maar op een van de negen vakjes van het bordstuk te gaan staan waar de brand zich bevindt. Het blussen van een brand kost de ranger geen acties.



Anna, de opzichter. Wanneer de opzichter aan de beurt is, mag deze speler ofwel zelf 1 extra actie uitvoeren, ofwel een van de andere spelers het plus-één-actiefiche geven. Die speler gebruikt dan in zijn of haar beurt de extra actie, en geeft de plus-één-actiefiche vervolgens terug aan de opzichter.



Kate, de spotter. De spotter kan vanaf elke afstand een dier spotten, zonder dat dit een actie kost. Vanaf het vakje waar de spotter staat kan er in zes richtingen, en alleen in rechte lijnen, gespot worden. Er moet dan wel vrij uitzicht zijn. Als de spotter op een heuvel staat, kan deze over bos en struiken heen kijken (maar niet over bergen).



Voorbeeld:
Kate, de spotter,
staat op een
heuvel



Sam, de bevoorradder. De bevoorradder kan zonder extra actie heuvels oprijden. Daarnaast heeft hij of zij meer ruimte voor proviand en brandstof. Als de bevoorradder proviand aanvult via een proviandfiche, mag de bevoorradder het spelersblokje van het proviand vier in plaats van twee stapjes omhoog zetten. Bij het aanvullen van brandstof mag het spelersblokje net als bij de andere gidsen helemaal naar boven.



EINDE VAN HET SPEL

Als alle safariwagens alle 5 de dieren hebben gespot, hebben jullie het spel gewonnen!

- Er zijn drie manieren waarop jullie het spel kunnen verliezen:
- De buffel kun je altijd spotten. Van de overige vier diersoorten van de Big Five zijn drie dierfiches. Als op enig moment alle drie dierfiches van een bepaalde diersoort open aan de andere kant van het bord zijn weggelegd, en er nog een gids is die deze diersoort nog niet heeft gespot, dan hebben jullie onmiddellijk verloren.
 - Als het spelersblokje van proviand van een van de safariwagens op enig moment is gedaald tot op het nulpunt, hebben jullie als groep onmiddellijk verloren, zelfs als de speler zonder proviand al wel alle dieren had gespot.
 - Als het spelersblokje van brandstof van een van de safariwagens op het nulpunt komt te staan, kan deze safariwagen niet meer bewegen totdat er met een andere safariwagen brandstof wordt uitgewisseld. Maar als alle safariwagens op enig moment zonder brandstof komen te zitten of om een of andere reden niet meer kunnen bewegen, kan niemand elkaar meer helpen en hebben jullie onmiddellijk verloren.

GEBEURTENISKAARTEN

Hieronder worden de gebeurteniskaarten per stuk uitgelegd.

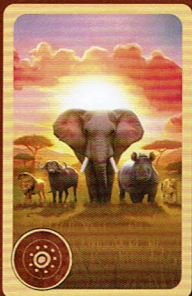
Let op! Wanneer je de dobbelstenen moet gooien, gelden de dobbelsteenregels (zie het kopje 'Dobbelsteenregels').



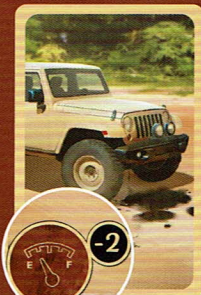
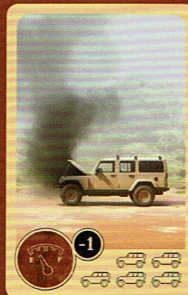
Brandkaart (11 kaarten):
gooi de dobbelstenen en plaats een nieuwe brandmarker op de gegooide locatie.



Kudde gnoes (3 kaarten) / Giraf (2 kaarten):
je komt een kudde gnoes of een giraf tegen. Je mag deze beurt 1 of 2 extra acties uitvoeren.



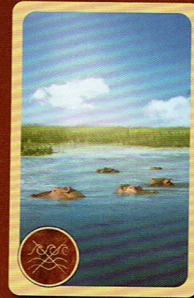
Dierkaart (8 kaarten):
gooi de dobbelstenen en plaats een nieuw dierfiche op de gegooide locatie. Zijn er geen dierfiches meer, dan wordt deze dierkaart ongebruikt op de aflegstapel gelegd; er wordt niet een vervangende gebeurteniskaart gepakt.



Verloren maaltijd (2 kaarten) / gestolen maaltijd (3 kaarten) / oververhitte motor (4 kaarten) / lekkende motor (2 kaarten):
verlaag van je safariwagen het brandstofpeil of de proviandvoorraad door het betreffende spelersblokje met het aangegeven aantal stapjes te verlagen. Bij de kaarten waarop meerdere safariwagens staan afgebeeld geldt het verlagen van de spelersblokjes voor alle safariwagens die in het spel zijn.



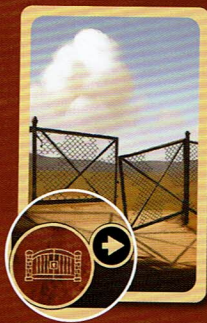
Hevige regenval (3 kaarten): deze ronde (één beurt van elke speler) kan geen enkele safariwagen een rivier oversteken. De kaart wordt bij het spelersbord van de huidige speler gelegd. Zodra deze speler weer aan de beurt is, wordt de gebeurteniskaart aan het begin van de beurt afgelegd en mogen alle spelers weer rivieren oversteken.



Kudde nijlpaarden (3 kaarten): een kudde nijlpaarden verspert de doorgang door de rivier. Je kunt deze beurt geen rivier oversteken.



Lekke band (2 kaarten): de safariwagen van de huidige speler kan deze ronde niet rijden of gerepareerd worden. De kaart wordt bij het betreffende spelersbord gelegd. Zodra deze safariwagen weer aan de beurt is, kan de band gerepareerd worden. Dat kan door zelf 3 acties te gebruiken voor een directe reparatie (of 0 acties als het David, de monteur, betreft) of te wachten tot een andere safariwagen naast of op het vakje van de getroffen safariwagen staat en de reparatie in diens beurt verricht voor 3 acties (of 0 als David, de monteur, de reparatie uitvoert). De kaart blijft bij het betreffende spelersbord liggen totdat de reparatie is verricht. Daarna wordt deze afgelegd.



Kapot toegangshek (2 kaarten): een van beide toegangshekken van de parkingangen aan de uiteinden van het bord is kapot, waardoor de bevoorrading stopt. Om te bepalen welk van de twee hekken kapot is houdt de huidige speler de kaart recht voor zich: het hek waar de pijl op de kaart nu naartoe wijst is het kapotte hek. Zit de huidige speler zelf aan een van de uiteinden van het bord, dan gaat het om het dichtstbijzijnde hek. Zit deze speler aan een van de uiteinden van het bord, dan gaat het om het dichtstbijzijnde hek. Plaats de kaart op de parkingang van het betreffende toegangshek. Gaat er een hek kapot dat al kapot is, dan wordt deze kaart automatisch op het andere hek geplaatst; beide hekken zijn nu kapot. Zolang het getroffen toegangshek niet is gerepareerd, kan er geen reparatie van een safariwagen plaatsvinden! Krijgt een safariwagen een lekke band, dan kan deze zich niet meer verplaatsen en mag hij pas gerepareerd worden nadat het hek is gerepareerd. Een van de safariwagens zal naar het getroffen hek moeten gaan, eventueel via 'omrijden' vanaf de andere parkingang, om het hek voor 3 acties (David, de monteur, voor 0 acties) te repareren. De safariwagen moet dan op een parkingangfiche staan, of op een aangrenzend vakje met vrij uitzicht op het parkingangfiche. Daarna mag de kaart worden afgelegd.

Gebeurteniskaarten worden afgelegd op een aflegstapel. Zodra alle gebeurteniskaarten op zijn, wordt de aflegstapel geschud en wordt er een nieuwe stapel gemaakt.



BE A R3BEL

ONZE SPELLEN



    @mnkyentertainment