

A játék célja

A foglyul ejtett állatokat kiszabadítani, visszavinni a természetes élőhelyükre, és ellátni őket az első napokra szükséges táplálékkal. Az a nyertes, akinek elsőként sikerül mind az öt állatot és a megfelelő táplálékot a kijelölt mezőkre juttatnia, és egy kanna vízzel visszatérnie a saját táborhelyére.

Előkészületek

Az első játék előtt a különböző kartonkártyákat óvatosan szedjük ki a keretből, és helyezzük a doboz rekeszeibe.

Mindenki választ magának táborhelyet, és a táborhelyének megfelelő színű vadállat-kártyákat a ketrecekre helyezi. Minden játékos választ egy vadmentő figurát is, és a hármas osztású műanyag talp egyik rekeszébe tűzi. Így két szabad rekesze marad, hogy vadállatot, élelmet, vagy akár vízestömlőt vihesen magával.

A karaván- és az orvvadászkártyákat megkeverjük, és a két paklit képpel lefelé a tábla mellé helyezzük. A többi kártya a dobozban marad.

A játék menete

A játékosok a sátorral jelölt táborhelyről indulnak. Mindenki választ egy állatot, a kártyát a műanyag talp egyik rekeszébe helyezi, és elindul az adott állat élőhelye felé.



oroszlán



zebra



orrszarvú



gorilla



krokodil

A játékosok egymás után dobnak a kockával, és a dobásnak megfelelően lépnek a táblán. Minden játékos tetszés szerint választja meg az útvonalát. A célhoz érve leteszik a magukkal vitt vadállatot, azaz a kijelölt helyre fektetik a kártyát, és visszaindulnak a táborhelyre a következő megmentésre váró állatért.

Az élőhelyre és a táborhelyre nem csak pontos dobással lehet eljutni. Ha valakinek csupán két lépést kellene haladnia, de ötöst dob, akkor is leteheti a kártyáját.

Útvonalak

A játékos maga választja meg, hogy milyen útvonalon szeretne haladni, de a kijelölt ösvényről nem térhet le. Ez alól kivételt képez, ha lehajózik a Níluson, vagy repülőn száll át a Szahara felett.



karavánkártyák



orvvadász-kártyák

Nílus – ha a játékos rendelkezik **hajó-repülő kártyával**, egyetlen dobással leúszhat a folyón. Vagyis, ha belép a folyami útra, függetlenül attól, hogy hányat dobott, rögtön az utolsó folyómezőre léphet. Ha nincs ilyen kártyája, akkor is választhatja ezt az útvonalat, de ebben az esetben a kockadobásnak megfelelően halad. Ha viszont vízilóra lép, csak páratlan dobással juthat tovább.

Repülő – hasonlóan a Nílushoz, itt is a **hajó-repülő kártyával** haladhatunk gyorsan. Ha nincs ilyen kártyánk, csak páros dobásokkal juthatunk előre.

Élelem mező: A vadmentőknek minden állatot el kell látniuk étellemmel. Ha élelem mezőre lép a játékos, és van szabad rekesz a bábuján, akkor választhat egy tetszés szerinti élelemkártyát, amit a talp szabad rekeszébe tűzve magával vihet. Az élelemkártyát az állatkártyához hasonlóan a kijelölt élőhelyhez szállítja, és a megfelelő vadállatra helyezi. Természetesen minden állatot a számára megfelelő táplálékkal kell ellátni.



az oroszlán
élelme az
antilop



a zebra
élelme a fű



az orrszarvú
élelme a
cserjeág



a gorilla
élelme a
gyümölcs



a krokodil
élelme a gnú



karaván mező

Karaván mező: A karavánok a vadmentők legfontosabb segítői. Mindenféleképpen ellátják őket, ami megkönnyítheti veszélyes küldetésük teljesítését. Az a szerencsés játékos, aki karaván mezőre lép, húzhat egy karavánkártyát.

Karavánkártyák

Hajó-repülő kártya – ez a kártya a Níluson vagy a Szaharán történő átkelést könnyíti meg. Egy kártya egy átkeléshez használható fel. Felhasználás után, az autókártyához hasonlóan, visszakerül a pakli aljára.

Autókártya – ha rendelkezünk autókártyával, szükség esetén gyorsabban tudunk haladni. A kártyát felhasználva három körön át minden dobásunk duplán számít.

Bilincskártya – erre a kártyára akkor lesz szükségünk, ha orvvadász keresztezi az utunkat.



autókártya



hajó-repülő
kártya



élelem mező



az orvvadász

Orvvadász mező: Ha a játékos csapdával jelölt mezőre lép, orvvadászsal találkozik. Ha van nála bilincs, foglyul ejtheti a vadorzót, és a talp szabad rekeszébe állítva elviheti a vadörhöz. A vadör mezőre nem kell pontos kockadobással érkezni.

Ha leadta a gonosztevőt, egy szabadon választott élelem- és egy autókártya a jutalma. Ha azonban nincsen bilincs a játékosnál, akkor az orvvadász megszökik, és még el is rabol tőle valamit. Ebben az esetben húzni kell az orvvadászkártyákból. Ha a kártya ételt ábrázol, az éppen magunkkal vitt élelemkártyát, ha vizeskannát, akkor a már megszerzett vizet, ha pedig járművet, akkor a még fel nem használt autó- vagy hajó-repülő kártyát kell visszatennünk a dobozba. Ha a játékos nem rendelkezik a megfelelő kártyával, akkor egy körből kimarad.

Kút: A kútra lépve a játékos vizet húzhat magának. Kap egy vizes-tömlőt ábrázoló kártyát, amit a táborhelyére kell vinnie. Egy játékosnak egyszerre csak egy tömlő vize lehet.

Minden vadmentő csak annyi kártyát vihet magával, amennyi rekesz található a bábuja talpán. A játék során a játékos dönthet úgy, hogy egy kártyát kivesz és az adott mezőn hagy, hogy egy másik kártyát illeszthessen a talpba (például egy foglyul ejtett vadorzót.) Ezután azonban a letett kártyáért vissza kell mennie. Ha vizes-tömlő-kártyát tett le, azt bármelyik játékos felveheti.

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak sikerül az összes vadállat-kártyáját a helyére juttatnia, és minden vadállat-kártyáján elhelyezett egy élelemkártyát, valamint rendelkezik egy vizes-tömlő-kártyával, és visszaért a táborhelyére.

Jó játékot, kalandos utat kívánunk!

Játékötlet: Koroknai Edit
Illusztráció: Kálmán Anna



www.kelleresmayer.hu



a négy vadmentő figura



orvvadász mező



vadör mező



vizes-tömlő



VADMENTŐK

A nagy afrikai kaland!

Játékszabály