



WILD SERENGETI

Spelontwerp
GUNHO KIM

Illustraties
SOPHIA KANG

Realisatie Nederlandse editie:
PROJECTTEAM WHITE GOBLIN GAMES

Nederlandse vertaling:
ANDRIES DE BOER



BAD COMET

© 2022 BAD GOMET
© 2022 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.NL

BESTE REGISSEURS,

Welkom in de Serengeti. Eén van 's werelds meest waardevolle natuurgebieden. Hier leven en jagen miljoenen wilde dieren die in voorspoed leven. Het Genootschap van de Aardman, één van de grootste non-profit organisaties tot behoud en bescherming van de natuur, houdt een wedstrijd om de natuurbescherming te promoten. We nodigen jou en andere talentvolle regisseurs uit om de meest fantastische documentaire ooit te produceren: WILD Serengeti. Iedereen krijgt een kans. Ontdek nieuwe dieren, leg de meest bijzondere beelden vast en gebruik je hulpmiddelen strategisch om de mooiste en meest inspirerende documentaire te maken.

SPELMATERIAAL



1 landkaart



1 actieboard



1 eeuwige rots



168 scènekaarten



12 grote migratiekaarten



14 specialistkaarten



12 ceremonietegels



4 overzichtskaarten



1 startspelerfiguur



50 muntfiches



40 VFX-fiches (visuele effecten)



40 voedsel-fiches



4 scorefiches



8 slotfiches



4 videogalerijen



8 camera's (in 4 kleuren)



3 leeuwen



3 luipaarden



3 krokodillen



3 jakhalzen



3 hyena's



3 gieren



1 neushoornvogel (rondeteller)



3 giraffen



3 olifanten



3 neushoorns



3 gazelles

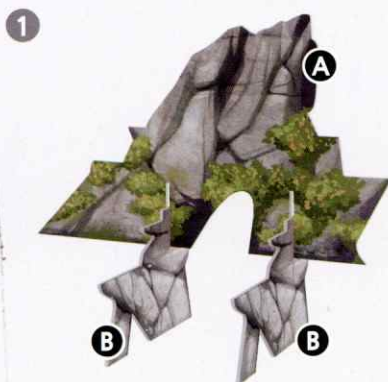


3 gnoes

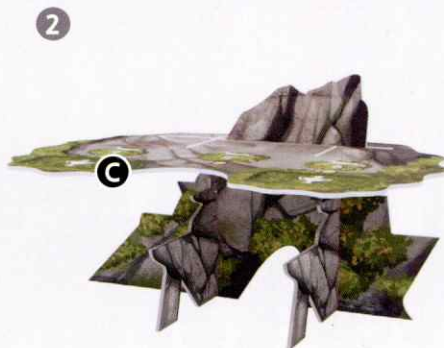


3 zebra's

Eeuwige rots in elkaar zetten



1
Schuif de rots (A) over de twee voetstukken (B). Deze drie onderdelen vormen de basis van de eeuwige rots.



2
Schuif het grote rots platform (C) over de basis van de eeuwige rots en laat het platform op de basis steunen.



3
Schuif het kleine rots platform (D) over de basis van de eeuwige rots en laat het platform op de basis steunen.

Startspelerfiguur in elkaar zetten



Schuif de twee delen (E) en (F) over elkaar. Zet de boom vast in de steun (G).

⚠ In plaats van het in elkaar zetten van de eeuwige rots kun je ook alleen de twee platformen gebruiken door het kleine platform op het grote platform te leggen.

⚠ Let op! Zet de eeuwige rots voorzichtig in elkaar. Wij adviseren de eeuwige rots zo min mogelijk in elkaar te zetten en uit elkaar te halen.

VOORBEREIDING

Dit is een voorbeeld voor een spel met 2 spelers.



ontdekkingsgebied

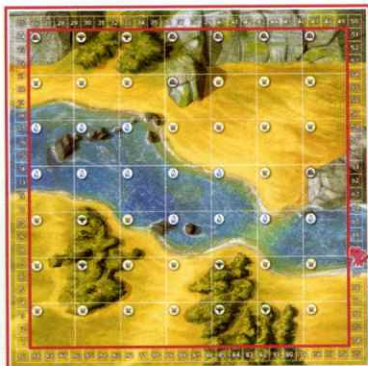


- Leg de landkaart met een kant naar keuze naar boven op tafel. Beide kanten van de landkaart hebben dezelfde moeilijkheidsgraad. De kanten verschillen alleen in de manier waarop het terrein is ingedeeld.
- Leg het **actiebord** naast de landkaart. Plaats van elke diersoort 3 dieren in de volgende gebieden:
 - Leeuwen, luipaarden en krokodillen in het roofdiergebied.
 - Giraffen, olifanten en neushoorns in het grote zoogdiergebied.
 - Jakhalzen, hyena's en gieren in het aasetergebied.
 - Gazelles, zebra's en gnoes in het migratie grazergebied.
- Als je het spel met minder dan 4 spelers speelt, bedek je een aantal actievelen met **slotfiches**:
 - Solospel & spel met 2 spelers: leg op alle actievelen met 3P en 4P een slotfiche.
 - Spel met 3 spelers: leg op alle actievelen met 4P een slotfiche.
- Schud de **scènekaarten** en leg deze in een gedekte trekstapel naast de landkaart **e**. Neem 6 scènekaarten van de trekstapel en leg ze open naast elkaar in het scène-aanbod **f**. Laat naast de trekstapel ruimte over voor de aflegstapel **g**.
 
- Plaats de **eeuwige rots** boven het actiebord op tafel:
 - Plaats de neushoornvogel op veld 1 op de eeuwig rots. De neushoornvogel geeft tijdens het spel de huidige ronde aan.
 - Schud de ceremonietegels gedekt. Neem er 2 en leg deze open op de aangegeven velden van ronde 4 en 6. De rest van de ceremonietegels wordt niet gebruikt. Leg deze terug in de doos.
- Schud de **grote migratiekaarten** en leg deze in een gedekte trekstapel naast de eeuwig rots.
- Leg de **muntfiches**, **voedselfiches**, **VFX-fiches** en **scorefiches** binnen handbereik van alle spelers in een algemene voorraad naast de landkaart.
 - muntfiches
 - voedselfiches
 - VFX-fiches
 - scorefiches
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt de 2 **camera's** in die kleur. Plaats 1 camera op veld 0 van het scorespoor.
- Geef elke speler 1 **videogalerij** in zijn spelerskleur (zie de kleur van de symbolen). Leg de videogalerij voor je neer.
- Elke speler krijgt 8 scènekaarten van de trekstapel en **kies er 4 om te houden**. De niet gekozen scènekaarten leg je op de aflegstapel.

Als je het spel met de specialisten speelt, kies je naast de scènekaarten nu ook een specialistkaart (zie pagina 14).
- Elke speler krijgt 6 munten als startkapitaal voor de eerste ronde.
- De speler die als laatste een natuurdocumentaire heeft gezien is de startspeler. De startspeler krijgt het **startspelerfiguur** en plaatst het voor zich op tafel.

DOEL VAN HET SPEL

In WILD Serengeti plaats je dieren op de landkaart om de mooiste scènes van de Serengeti vast te leggen. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten ★ heeft verdiend, is de winnaar.



Scorespoor

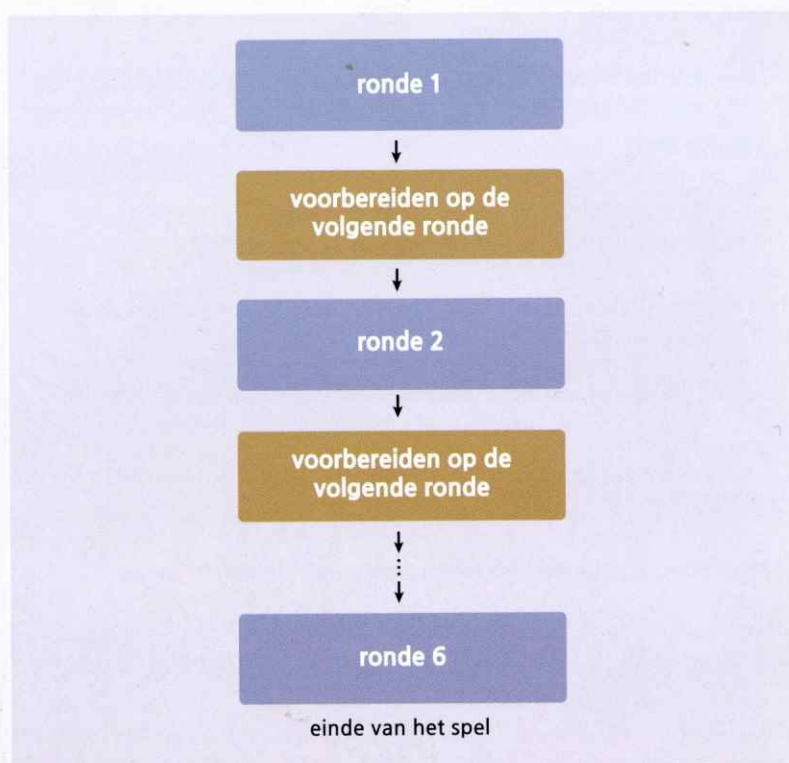
Spelers houden hun punten bij door de camera's over het scorespoor te verplaatsen.

Camera

Elke speler heeft 2 camera's. 1 camera wordt gebruikt om de score tijdens het spel bij te houden en de andere camera wordt gebruikt om acties op het actiebord uit te voeren.

SPELVERLOOP

- WILD Serengeti wordt gespeeld over 6 rondes.
- Tijdens een ronde mogen de spelers met de wijzers van de klok mee om de beurt een basisactie uitvoeren. Voor het uitvoeren van een basisactie betaal je 1 of 2 munten.
- Passen: Je past als je in deze ronde geen actie meer wilt of kunt uitvoeren. De rest van de ronde mag je geen acties meer uitvoeren, ook geen vrije acties.
- De ronde gaat door totdat alle spelers gepast hebben.
- Als alle spelers gepast hebben, wordt het spel voorbereid op de volgende ronde (zie pagina 12).
- Het spel eindigt na de zesde ronde. De speler met de meeste punten ★ wint het spel.



IN HET KORT

- 1 Op de scènekaarten staan patroon- en/of terreinvorwaarden. Wanneer je op de landkaart met dieren voldoet aan de voorwaarden van het patroon en/of het terrein, ontvang je de ★ of beloning die op de scènekaart staat afgebeeld.



- 2 Scènekaarten kun je voltooien door in je beurt acties uit te voeren. Plaats je camera op een actieveld op het actiebord en plaats of verplaats dieren, verwissel dieren van plaats of neem nieuwe scènekaarten van het scènetaanbod.
- 3 Een speler mag een scènekaart voltooien als dieren hetzelfde patroon en/of dezelfde terreinsoort hebben als op de scènekaart staat afgebeeld.
- 4 Als een speler een scènekaart heeft voltooid, ontvangt hij beloningen en/of symbolen. Beloningen kunnen ★ en/of verschillende middelen zijn die je direct ontvangt. Symbolen leveren de rest van het spel voordelen en punten op (zie pagina 10).
- 5 Symbolen op scènekaarten kunnen elkaar versterken. Om ★ te ontvangen, moeten spelers een strategie uitstippelen. Verzamel en voltooi de juiste scènekaarten om die strategie uit te voeren.

A BASISACTIE

- In een ronde voeren spelers om de beurt een basisactie uit.
- Als je een basisactie uitvoert, **plaats je je camera op een actieveld op het actiebord en betaal je de munten die op het actieveld staan afgebeeld.**
- Er zijn 8 verschillende basisacties:



1 Ontdek een roofdier

- Neem één van de dieren uit het "ontdek roofdieren" gebied en plaats deze op een vrij veld op de landkaart.
- De roofdieren zijn de leeuwen, luipaarden en krokodillen.

[Voorbeeld]

- Plaats je camera op het actieveld "ontdek roofdieren" en betaal het aangegeven aantal munten. In dit voorbeeld betaal je 1 munt.
- Neem een roofdier naar keuze en plaats het dier op een vrij veld op de landkaart.



2 Ontdek een groot zoogdier

- Neem één van de dieren uit het "ontdek grote zoogdieren" gebied en plaats deze op een vrij veld op de landkaart.
- De grote zoogdieren zijn de olifanten, neushoorns en giraffen.

3 Ontdek een aaseter

- Neem één van de dieren uit het "ontdek aaseters" gebied en plaats deze op een vrij veld op de landkaart.
- De aaseters zijn de hyena's, jakhalzen en gieren.

4 Ontdek een migrerende grazer

- Neem één van de dieren uit het "ontdek migrerende grazers" gebied en plaats deze op een vrij veld op de landkaart.
- De migrerende grazers zijn de gnoes, zebra's en gazelles.

5 Verwissel dieren van plaats

- Kies twee dieren op de landkaart en verwissel ze van plaats.
- Deze basisactie kun je in de eerste ronde niet uitvoeren.

6 Verplaats één dier 1 tot 3 velden

- Kies één dier op de landkaart en verplaats het maximaal 3 velden.
- Deze basisactie kun je in de eerste ronde niet uitvoeren.
- Een dier kun je alleen horizontaal en verticaal verplaatsen, niet diagonaal.
- De verplaatsactie moet in één keer uitgevoerd worden. Je mag de verplaatsing niet opdelen. Als een speler bijvoorbeeld met deze actie een dier 3 velden wil verplaatsen, mag hij het dier niet eerst 2 velden verplaatsen, daarna een scènekaart voltooien en tenslotte het dier nog 1 veld verplaatsen.

[Voorbeeld]

- Plaats je camera op het actieveld "verplaats één dier 1-3 velden" en betaal het aangegeven aantal munten. In dit voorbeeld betaal je 1 munt.
- Kies een dier op de landkaart en verplaats dit dier maximaal 3 velden.



! Waarschuwing

Een dier mag over een bezet veld (een veld met een ander dier) verplaatst worden, maar de verplaatsing mag niet eindigen op een bezet veld.



7 Neem 1 kaart van het scène-aanbod

- Neem 1 van de 6 scènekaarten uit het scène-aanbod.
- Je mag meer dan 1 kaart uit het aanbod nemen. Voor elke extra kaart die je neemt moet je 1 munt betalen.
- Vul het scène-aanbod aan na het uitvoeren van de basisactie. Het aanbod wordt pas aangevuld aan het einde van de beurt van een speler.
- Als de trekstapel met scènekaarten leeg is, schud je de aflegstapel en maak je een nieuwe trekstapel.

[Voorbeeld] Om 3 kaarten van het aanbod met scènekaarten te nemen, betaal je 3 munten (1 munt voor het actieveld en 2 munten voor de twee extra kaarten).

8 Ververs het scène-aanbod, neem 1 kaart

- Leg alle scènekaarten van het scène-aanbod op de aflegstapel, neem 6 nieuwe scènekaarten van de trekstapel en leg deze open in het aanbod op tafel. Neem 1 scène van de zojuist neergelegde kaarten.
- Je mag meer dan 1 kaart uit het aanbod nemen. Voor elke extra kaart die je neemt, moet je 1 munt betalen.
- Vul het scène-aanbod aan na het uitvoeren van de basisactie. Het aanbod wordt pas aangevuld als de speler de actie volledig heeft uitgevoerd.

! Regels speelgebied

- Scènekaarten van een speler moeten te allen tijde zichtbaar zijn voor alle spelers. Leg alle scènekaarten in je bezit open voor je neer. Zodra je een scènekaart hebt voltooid, leg je de kaart in je videogalerij (zie pagina 9).
- Tijdens het spel mag je maximaal 8 onvoltooide scènekaarten voor je hebben liggen. Als je aan het einde van je beurt meer dan 8 onvoltooide kaarten hebt, dan mag je het overschot ruilen voor munten (zie vrije acties) of moet je een aantal kaarten afleggen tot je weer 8 onvoltooide scènekaarten voor je hebt liggen.

REGELS ACTIEVELD

--- exclusief actievelde



--- open actievelde

- Er zijn twee soorten actievelde: **exclusieve actievelde** en **open actievelde**. Op een **exclusief actievelde** mag maximaal 1 camera staan. Op een **open actievelde** mogen meerdere camera's staan.
- Camera's blijven tot de volgende actie op het actievelde staan.
- Elke beurt moet de speler zijn camera naar **een ander actievelde verplaatsen**. Je mag wel twee keer achter elkaar dezelfde actie uitvoeren, zolang je de camera maar naar een nieuw actievelde verplaatst.



[voorbeeld 1]

Speler A wil de actie "ontdek roofdieren" uitvoeren. Het actievelde dat 1 munt kost is bezet door speler B. Daarom moet speler A zijn camera op het actievelde met 2 munten plaatsen en daarna 2 munten betalen om de actie uit te voeren.



[voorbeeld 2]

In je vorige beurt heb je de actie "ontdek roofdieren" voor 1 munt uitgevoerd. Je moet je camera elke beurt naar een nieuw actievelde verplaatsen. Daarom moet je jouw camera naar het veld met 2 munten verplaatsen om de actie nogmaals te mogen uitvoeren.

TIP

Actievelde die 2 munten kosten zijn prijzig. Gebruik deze alleen als het echt noodzakelijk is!

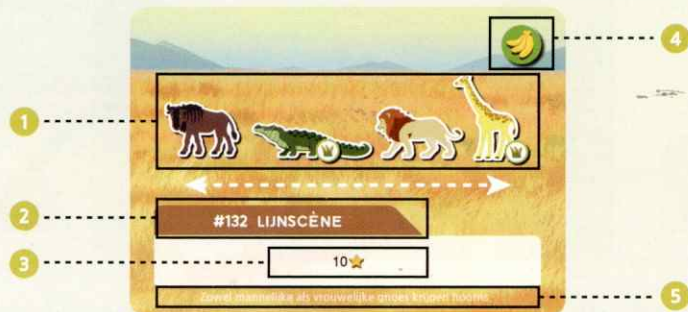
B. VRIJE ACTIE

- Vrije acties kosten geen munten. In je beurt mag je zoveel vrije acties uitvoeren als je wilt.
- In je beurt kun je de volgende vrije acties uitvoeren:
 - **Onvoltooide scènekaarten afleggen**
Leg 2 onvoltooide scènekaarten af en ontvang 1 munt. Als je 1 scènekaart aflegt, ontvang je niets. Leg onvoltooide scènekaarten op de aflegstapel. Voltooide scènekaarten mogen niet afgelegd worden.
 - **Scènekaarten voltooien** (zie pagina 9)
In je beurt mag je een onbeperkt aantal scènekaarten voltooien als je voldoet aan de voorwaarden van patroon en/of terrein.
 - **Voedsel fiches en VFX-fiches gebruiken** (zie pagina 8)
In je beurt mag je een onbeperkt aantal voedsel- en VFX-fiches gebruiken.

C. PASSEN

- Je kunt **passen** als je geen acties meer kunt of wilt uitvoeren.
- Je mag niet passen als je **3 of meer munten** in bezit hebt.
- Als je hebt gepast, **mag je in die ronde geen basisacties en geen vrije acties meer uitvoeren**.
- Na het passen, neem je je camera van het actiebord en plaats je die voor je.
- De ronde gaat door totdat alle spelers hebben gepast.

Voltooi scènekaarten om beloningen te ontvangen en symbolen te verzamelen. Tijdens het spel ontvang je extra beloningen voor combinaties van symbolen. Een speler mag op elk willekeurig moment tijdens zijn beurt een scènekaart voltooien. Als je niet aan de beurt bent, kun je geen scènekaart voltooien.



- 1 **Patroon:** Om de scènekaart te voltooien, moet je de dieren in dit patroon op de landkaart plaatsen.
- 2 **Soorten scènes:** In het spel zijn 3 soorten scènes: gebiedsscène, lijnscène en omgevingsscène.
- 3 **Beloning:** Na het voltooien van een scènekaart ontvang je direct beloningen.
- 4 **Symbolen:** Je ontvangt tijdens het spel voordelen van je verzamelde symbolen.
- 5 **Sfeertekst:** Op elke scènekaart staan interessante weetjes over de dieren uit WILD Serengeti. De sfeertekst heeft geen invloed op het spel.

SOORTEN SCÈNES

Er zijn 3 soorten scènekaarten.

GEBIEDSSCÈNE

- Een gebiedsscène voltooit je door de dieren op een **specifiek type terreinveld** te hebben staan.
- In een gebiedsscène hoef je alleen te voldoen aan de voorwaarden van het terrein. Het patroon van de dieren is niet van belang.
- Voorbeeld: Om scène #93 te voltooien moet er 1 krokodil op bos en 1 krokodil en 1 hyena op water staan.



! Terreinvorwaarden

Er zijn 4 terreintypes op de landkaart: **gras**, **bos**, **water** en **rots**. Als op de scènekaart een terreinsymbool is afgebeeld, moet het dier op dat terreintype staan om de scènekaart te kunnen voltooien.



gras



water



bos



rots

LIJNSCÈNE

- Een lijnscène voltooit je door de dieren **in de juiste volgorde en in een rechte lijn** te hebben staan.
- In een rechte lijn betekent **horizontaal of verticaal, niet diagonaal**.
- In een lijnscène hoeven de dieren niet naast elkaar te staan en in welke richting de dieren staan is niet van belang. Ook mogen er andere dieren tussen de dieren op je scènekaart staan.
- Voorbeeld: Om scène #73 te voltooien moeten de leeuw, de krokodil en de neushoorn in een rechte lijn in de aangegeven volgorde op de landkaart staan. De neushoorn moet ook op gras staan.



De leeuw, de krokodil en de neushoorn staan van onder naar boven in een rechte lijn. De olifant in de rij staat niet in de weg en de scène is voltooid.



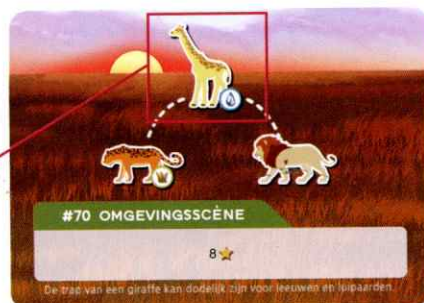
De leeuw, de krokodil en de neushoorn staan van rechts naar links in een rechte lijn.

OMGEVINGSSCÈNE

- Een omgevingsscène voltooi je door de dieren **op de 8 velden rondom het centrale dier** te hebben staan.

Het centrale dier

Het dier boven aan de kaart is het centrale dier.



- Voorbeeld: Om scène #70 te voltooien, moeten een luipaard en een leeuw rondom de giraffe (het centrale dier) staan. Daarnaast moet de giraffe op water en het luipaard op gras staan.



Hulpmiddelen

- Spelers kunnen gebruik maken van de hulpmiddelen voedsel en VFX om scènekaarten te voltooien.
- **Hulpmiddelen gebruiken is een vrije actie.** Als een speler voedselchips of VFX-fiches in bezit heeft, dan kan hij deze vrij gebruiken in zijn beurt.
- Hulpmiddelen worden na gebruik terug in de algemene voorraad gelegd.
- Hulpmiddelen kun je als beloning krijgen na het voltooien van scènekaarten of ontvang je van scènekaarten met symbolen (zie pagina 10).



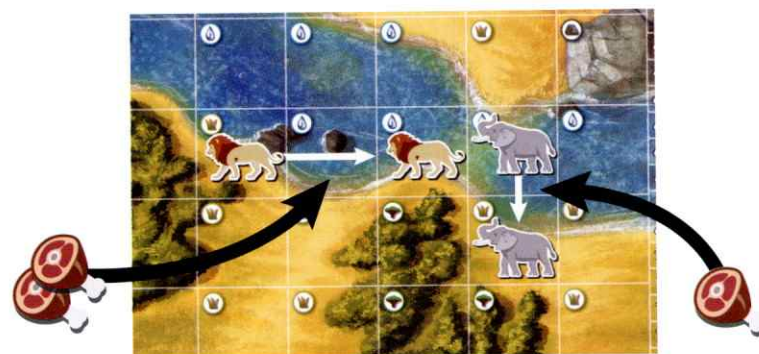
Voedselchips

- Door het betalen van 1 voedselchips mag je één dier naar keuze 1 veld verplaatsen.
- Een dier kun je alleen **horizontaal** en **verticaal** verplaatsen, **niet diagonaal**.



VFX-fiches (visuele effecten)

- Door het betalen van 1 VFX-fiche mag je voor het voltooien van een scènekaart 1 terreinvoorwaarde negeren.



Voorbeeld: Als je 3 voedselchips gebruikt, mag je de leeuw 2 velden en de olifant 1 veld verplaatsen.



Voorbeeld: Om scène #102 te voltooien moeten de gazelle, jakhals en zebra op rotterrein staan. Als je een VFX-fiche gebruikt om de terreinvoorwaarde van de zebra te negeren, kan de zebra op elk willekeurig terreintype staan. De gazelle en de jakhals moeten wel op rotterrein staan. Met een VFX-fiche kun je alleen de terreinvoorwaarde negeren. Er moet wel minstens één zebra op de landkaart staan. Na de actie wordt het VFX-fiche terug in de algemene voorraad gelegd.



Voorbeeld: Om scène #65 te voltooien moeten de olifant en de zebra rondom de jakhals staan. De zebra moet ook op gras staan. Als je een VFX-fiche gebruikt om de terreinvoorwaarde van de zebra te negeren, kan de zebra op een willekeurig terrein staan. De zebra moet wel nog steeds rondom de jakhals staan. Na de actie wordt het VFX-fiche terug in de algemene voorraad gelegd.

SCÈNEKAARTEN VOLTOOIEN

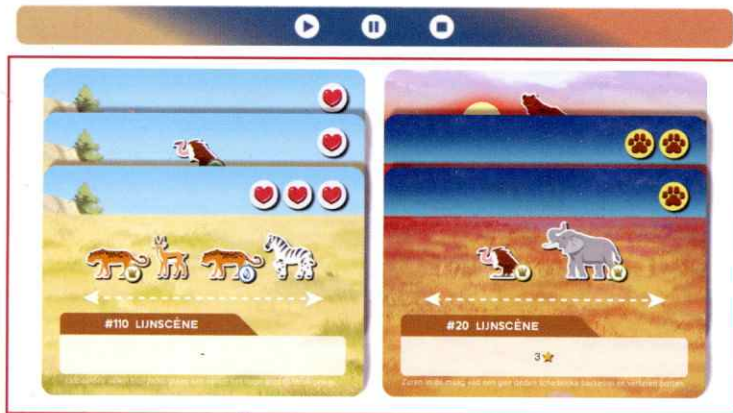
- Na het voltooien van een scènekaart ontvang je direct de afgebeelde beloning. Leg de scènekaart daarna in je **videogalerij**.
- Scènekaarten voltooien is een vrije actie en mag op een willekeurig moment tijdens je beurt uitgevoerd worden. Je mag ook meerdere scènekaarten tegelijkertijd voltooien.
- Scènekaarten kun je alleen tijdens je beurt voltooien.
- Je mag ervoor kiezen een scènekaart (nog) niet te voltooien als je de beloning nog niet wilt ontvangen.

TIP Bij sommige kaarten is het moment van claimen van de beloning belangrijk; je moet dus zorgvuldig plannen wanneer je die kaarten gaat voltooien.

! Videogalerij

- Voltooide scènekaarten leg je in je videogalerij.
- Leg de voltooide scènekaarten zo in je videogalerij dat de symbolen in de rechterbovenhoek zichtbaar blijven.

TIP Leg scènekaarten met dezelfde symbolen bij elkaar in je videogalerij.



videogalerij

BELONINGEN

- Na het voltooien van een scènekaart ontvang je direct de afgebeelde beloning(en). Je kunt er niet voor kiezen de beloning op een later moment te ontvangen.



Ontvang voedsel-fiche(s).



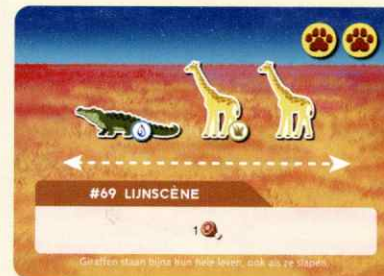
Ontvang VFX-fiche(s).



Ga velden vooruit op het scorespoor.



De beloning voor deze symbolen is gebaseerd op **het aantal identieke symbolen** in je videogalerij. Zie volgende pagina voor meer uitleg.



Voorbeeld: Na het voltooien van scène #69 ontvang je 1 🐾.



Voorbeeld: Na het voltooien van scène #23 ontvang je 3 ⭐.

- Sommige scènekaarten geven je punten afhankelijk van het aantal symbolen dat er op je voltooide scènekaarten staat.

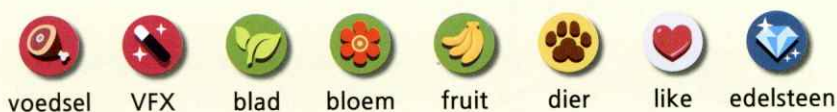


Het aantal 🐾 symbolen dat je in je videogalerij hebt.

Voorbeeld: Na het voltooien van scène #136 ontvang je het aantal ⭐ gelijk aan je verzamelde 🐾 symbolen. Als je 7 🐾 symbolen in je videogalerij hebt, ontvang je 7 ⭐.

SYMBOLLEN

- Symbolen staan in de rechterbovenhoek op de scènekaarten. Sommige scènekaarten hebben meerdere symbolen, terwijl andere er geen hebben.
- Na het voltooien van een scènekaart wordt de scènekaart in je videogalerij gelegd en ontvang je de voordelen van de symbolen voor de rest van het spel.
- Voor symbolen op onvoltooide scènekaarten krijg je geen voordelen (onvoltooide kaarten zijn de kaarten die voor je liggen, maar niet in je videogalerij).
- Er zijn 8 verschillende symbolen:



NB: Symbolen op voltooide scènekaarten worden verzamelde symbolen genoemd.

HULPMIDDELSYMBOLLEN

- Voor elk hulpmiddelsymbool op een voltooide scènekaart ontvang je tijdens de voorbereiding op de volgende ronde het overeenkomende hulpmiddel (zie pagina 13).
- Hulpmiddelsymbolen (voedsel en VFX) hebben een **rode** achtergrond.

1 Voedsel

- Tijdens de voorbereiding op de volgende ronde ontvang je één voedsel-fiche voor elk voedselsymbool.
- Voorbeeld: Als je 2 voedselsymbolen hebt verzameld, ontvang je 2 voedsel-fiches tijdens de voorbereiding op de volgende ronde.

2 VFX (Visuele Effecten)

- Tijdens de voorbereiding op de volgende ronde ontvang je één VFX-fiche voor elk VFX-symbool.
- Voorbeeld: Als je 2 VFX-symbolen hebt verzameld, ontvang je 2 VFX-fiches tijdens de voorbereiding op de volgende ronde.

Voedsel- en VFX-symbolen hebben een rode cirkel. Fiches hebben de vorm van de hulpmiddelen.



voedselsymbool VFX-symbool voedsel-fiche VFX-fiche

TIP Verzamel hulpmiddelsymbolen in de eerste rondes. Dit levert je voordelen op tijdens de rest van het spel.

PLANTSYMBOLLEN

Het Genootschap van de Aardman beloont uitzonderlijke scènes met plantsymbolen. De meest inspirerende scènes worden beloond met bladsymbolen, de meest vakkundig gefilmde scènes worden beloond met bloem-symbolen en de meest creatieve scènes worden beloond met fruitsymbolen.



- Plantsymbolen zijn blad-, bloem- en fruitsymbolen.
- Om **★** te ontvangen voor plantsymbolen moet je scènekaarten voltooien die **★** geven voor verzamelde plantsymbolen.
- Je kunt zoveel mogelijk symbolen van één plantsymbool (🍃 of 🌸 of 🍌) verzamelen om **★** te ontvangen voor een voltooide scènekaart met een beloning voor verzamelde plantsymbolen.



- Je voltooit scène #128. Je hebt nu 16 🍌 en 1 🍃 verzameld.
- Voor de beloning van scène #128 moet je een plantsymbool kiezen. Omdat je de hoogste beloning krijgt voor 🍌, kies je fruit.
- Je ontvangt 16 (het aantal verzamelde 🍌 dat je hebt) + 2 = 18 **★**.

TIP Verzamel zoveel mogelijk plantsymbolen om een hoge beloning te ontvangen. Maar pas op! Vergeet niet scènekaarten te voltooien die plantsymbolen belonen. Een juiste balans tussen verzamelen en de timing van het scoren is zeer belangrijk als je probeert een hoge score met plantsymbolen te behalen.

ANDERE SYMBOLLEN









6 Dier

- Diersymbolen tellen mee als overeenkomstige dieren tijdens de ceremonie. Zie pagina 12 voor uitleg over de ceremonies.
- Voorbeeld: Als tijdens de ceremonie de giraffe wordt geëerd, tellen alle spelers het aantal giraffen en diersymbolen in hun videogalerij bij elkaar op. Als je in je videogalerij 3 diersymbolen hebt, tellen deze als 3 giraffen.

7 Like

Het Genootschap van de Aardman kent Likes toe aan scènes die waarschijnlijk het meest bekeken zullen worden op social media.

- Elke speler ontvangt aan het einde van het spel  voor het aantal likes op voltooide scènekaarten. Voor een beloning van like-symbolen hoef je geen specifieke scènekaart te voltooien zoals je bij plantsymbolen moet doen.

aantal like-symbolen	3	4	5	6	7	8	9	10
beloning	7 	10 	14 	19 	25 	33 	41 	50 

- Je ontvangt geen beloning voor 1 of 2 verzamelde like-symbolen.
- Voorbeeld: Als je aan het einde van het spel 14 like-symbolen verzameld hebt, ontvang je 50  voor 10 like-symbolen en 10  voor de overige 4 like-symbolen. In totaal ontvang je voor 14 like-symbolen 60 . Als je 11 like-symbolen verzameld hebt, ontvang je 50  voor 10 like-symbolen en 0  voor het ene resterende symbool. In totaal ontvang je voor 11 like-symbolen 50 .






8 Edelsteen

Het Genootschap van de Aardman kent edelsteensymbolen toe aan scènes die bijna niet in het wild vast te leggen zijn. Ambitieuze documentairemakers zijn dan ook voortdurend op zoek naar dit soort scènes om extra speciale documentaires te kunnen maken.

- Scènekaarten die moeilijk te voltooien zijn hebben een edelsteensymbool.
- In het spel zitten in totaal 6 edelsteensymbolen. Omdat ze zo schaars en moeilijk te verkrijgen zijn, leveren ze veel  op.
- Scènekaarten met een edelsteensymbool geven  afhankelijk van het aantal  dat je al verzameld hebt.



Voltooide scènekaarten (videogalerij)

- Je voltooit scène #108 met een  en je hebt al 2  in je videogalerij.
- In totaal heb je nu 3  in je videogalerij.
- Voor de beloning van scène #108 ontvang je 3 (het aantal ) x 2 + 11 = 17 .

! Scorefiche



voorkant



achterkant

- Als je tijdens het spel meer dan 100  hebt, leg je het scorefiche met de 100 naar boven naast je videogalerij om aan te geven dat je meer dan 100 punten hebt. Je camera gaat verder op het scorespoor vanaf veld 0.
- Als je tijdens het spel meer dan 200  hebt, draai je het fiche om zodat de kant met 200 naar boven ligt.

TIP Tips voor beginners

1. Bepaal een strategie en houd je daar zoveel mogelijk aan.

Bepaal je strategie aan de hand van de kaarten die je aan het begin van het spel kiest en die in het scène-aanbod liggen, de specialist die je helpt en de strategie van de andere spelers. Je kunt bijvoorbeeld één soort plantsymbool verzamelen en proberen daar veel punten mee te scoren. Je kunt ook proberen zoveel mogelijk like-symbolen te verzamelen of de eerste plek te bemachtigen tijdens de ceremonie (zie pagina 12). Je kunt de meeste punten verwachten als je een strategie kiest van een combinatie van slechts 1 of 2 symbolen (of sets van symbolen). Het is belangrijk dat je in de eerste rondes een juiste strategie bedenkt en scènekaarten voltooit waarmee je jouw videogalerij vult en waarmee je jouw gekozen strategie kunt uitvoeren.

2. Makkelijk te voltooien scènekaarten zijn niet altijd de beste keuzes.

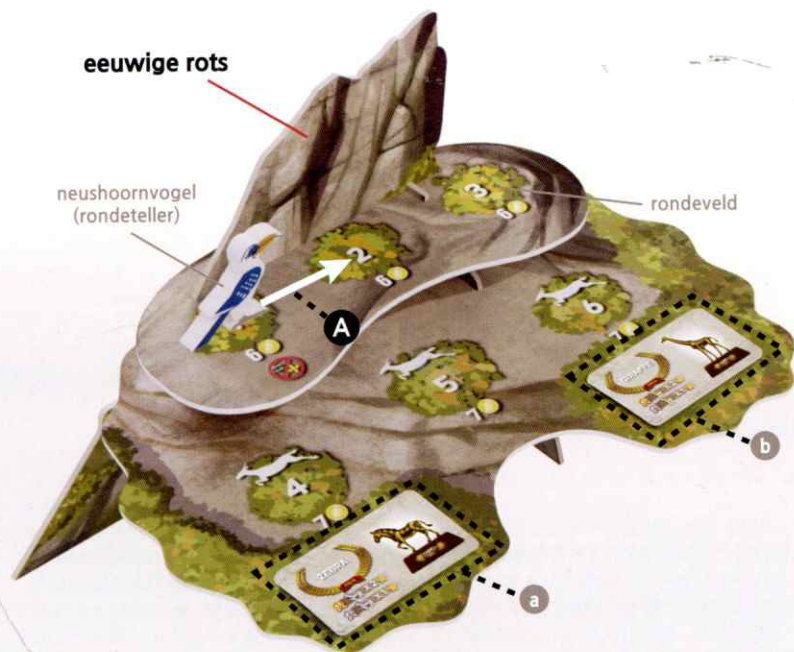
Je zult het spel niet winnen door alleen de makkelijk te voltooien scènekaarten aan je videogalerij toe te voegen. Kies de scènekaarten verstandig. Het voltooien van één scènekaart kan meer opleveren dan het voltooien van 3 of 4 scènekaarten die niets met je strategie te maken hebben.

3. Wees doortastend in het selecteren van scènekaarten die bij je strategie passen.

Het is zeer belangrijk om de juiste scènekaarten die bij je strategie passen te vinden. Als je op zoek bent naar de juiste kaart dan kunnen bijvoorbeeld de acties "ververs het scène-aanbod, neem 1 kaart" en "onvoltooide scènekaarten afleggen" heel nuttig zijn. Als de scènekaarten die je zoekt niet in het scène-aanbod liggen, herhaal je de actie totdat je de juiste kaart hebt gevonden.

Als in een ronde alle spelers hebben gepast, wordt het spel voorbereid op de volgende ronde. Voer de stappen A tot en met F in onderstaande volgorde uit.

Voorbereiden op de volgende ronde doe je niet voor de eerste ronde. Zie hiervoor de voorbereiding op pagina 3.






A. VERPLAATS DE NEUSHOORNVOGEL


Verplaats de neushoornvogel naar het volgende rondeveld om de volgende ronde aan te geven.

B. RONDE GEBEURTENISSEN

Voordat een nieuwe ronde begint, kunnen er bepaalde gebeurtenissen plaatsvinden. De gebeurtenissen die tijdens het spel plaatsvinden zijn:

voor het begin van ronde	gebeurtenis	symbool
1	geen	-
2	geen	-
3	geen	-
4	1) eerste ceremonie a 2) grote migratie	
5	grote migratie	
6	1) tweede ceremonie b 2) grote migratie	




1 CEREMONIE





- De spelers die tijdens de ceremonie de meeste dieren van de soort die op de ceremonietegel staat in hun videogalerij hebben liggen, ontvangen .

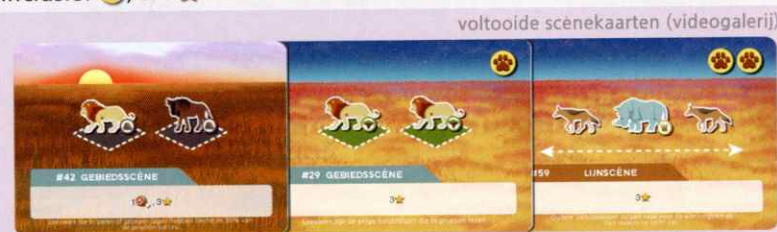
ceremonietegel





- Op de ceremonietegel staat het dier dat tijdens de ceremonie geëerd wordt.
- In de voorbereiding (pagina 3) leg je willekeurig 2 ceremonietegels open op de eeuwige rots.
- Tijdens het spel vinden er twee ceremonies plaats.
- De eerste ceremonie vindt voor de 4^e ronde plaats. Tegel **a** wordt gewaardeerd.
- De tweede ceremonie vindt voor de 6^e ronde plaats. Tegel **b** wordt gewaardeerd.
- Je telt tijdens de ceremonie het aantal dieren dat wordt geëerd plus het aantal verzamelde diersymbolen  in je videogalerij bij elkaar op.

Opmerking: 1  telt als 1 dier en mag je gebruiken tijdens de eerste en de tweede ceremonie. Als voor de 4^e ronde een ceremonie voor de zebra wordt gehouden, tellen de  in je videogalerij als zebra's. Als daarna voor de 6^e ronde een ceremonie voor de giraffe wordt gehouden, tellen de  in je videogalerij als giraffen.








- De speler die in totaal de meeste dieren plus diersymbolen in zijn videogalerij heeft, wordt eerste. De speler met de op één na meeste dieren wordt tweede. Er is geen beloning voor de 3^e plaats.
- 1^e plaats: aantal dieren op de ceremonietegel in je videogalerij (inclusief ) x 2 
- 2^e plaats: aantal dieren op de ceremonietegel in je videogalerij (inclusief ) x 1 



- De leeuwen worden tijdens de ceremonie geëerd. Alle spelers tellen de leeuwen en diersymbolen die ze in videogalerij hebben.
- Je hebt 3 leeuwen en 3  in je videogalerij. In totaal heb je 6 leeuwen tijdens de ceremonie voor de leeuwen.
- Als niemand meer dan 6 leeuwen heeft, word jij eerste.
- Je ontvangt 6 (het aantal ceremoniedieren) x 2 = 12 


- Als er sprake is van een gelijke stand voor de 1^e plaats, ontvangen alle gelijkspelende spelers de beloning voor de 1^e plaats. De tweede plaats in hun wordt ook uitgedeeld. Deze regels gelden ook voor een gelijke stand voor de 2^e plaats.

Voorbeeld:

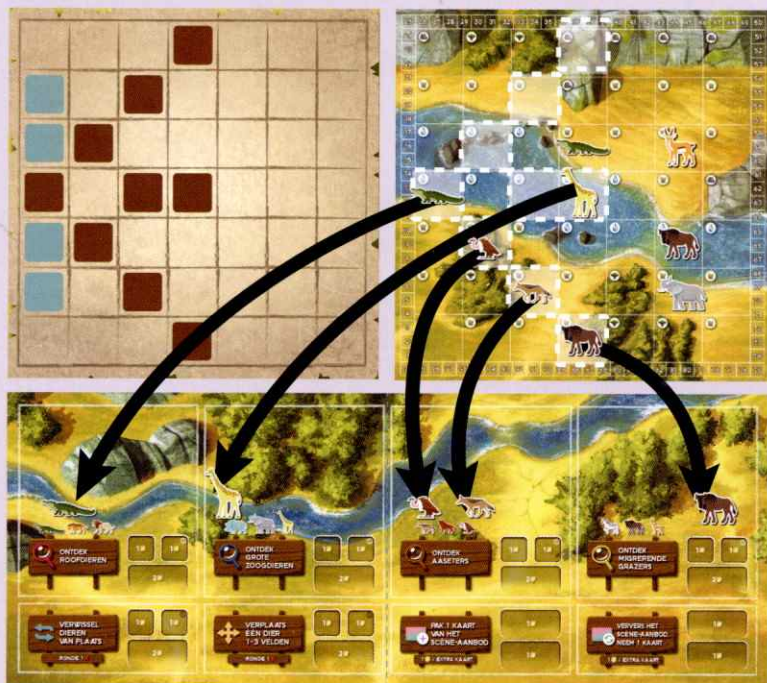
speler	aantal ceremoniedieren	plaats	beloning
speler A	6	1 1 ^e plaats 	12 
speler B	6	1 1 ^e plaats 	12 
speler C	5	2 2 ^e plaats 	5 
speler D	3	-	0 

2 GROTE MIGRATIE

Tijdens het droge seizoen migreren de dieren van de Serengeti in grote kuddes, op zoek naar voedsel en water. De tocht van miljoenen gnoes en honderdduizenden zebra's, gazelles en andere antilopen vormt één van de spectaculairste gebeurtenissen ter wereld.

- De grote migratie vindt plaats voor ronde 4, 5 en 6. Het  symbool laat zien wanneer de grote migratie plaatsvindt.
- Als er een grote migratie plaatsvindt, neem je de bovenste kaart van de grote migratie trekstapel.
- De gemarkeerde velden op de grote migratiekaart verwijzen naar de velden op de landkaart. Dieren die op de gemarkeerde velden van de grote migratiekaart staan, worden van de landkaart verwijderd en op het actiebord teruggeplaatst.
- In een spel met 1 tot 3 spelers verwijder je alleen de dieren die op de bruine velden staan. In een spel met 4 spelers verwijder je de dieren op de bruine en blauwe velden.

Voorbeeld: Tijdens een grote migratie in een spel met 3 spelers worden de dieren op de bruine velden verwijderd en op het juiste ontdekkingsgebied van het actiebord teruggeplaatst.



C. VERVERS SCÈNE-AANBOD

- Leg alle 6 scènekaarten van het aanbod op de aflegstapel. Neem daarna 6 nieuwe scènekaarten van de trekstapel en leg deze open in een nieuw scène-aanbod op tafel.







D. NEEM 4 NIEUWE SCÈNEKAARTEN EN KIES ER 1

- Geef elke speler 4 scènekaarten van de trekstapel. Elke speler kiest 1 scènkaart om te houden. De andere kaarten worden afgelegd op de aflegstapel.
- Je kunt ervoor kiezen meer dan 1 kaart te houden. Voor elke extra kaart die je wilt houden, betaal je 1 munt. Als je alle 4 kaarten wilt houden, moet je 3 munten betalen.



Vergeet niet dat je in totaal maar 8 onvoltooide scènekaarten voor je mag hebben liggen. Als je aan het einde van je beurt meer dan 8 onvoltooide scènekaarten hebt, moet je het overschot afleggen.

E. ONTVANG INKOMSTEN

- Munten: Elke speler ontvangt munten voor de volgende ronde volgens onderstaande tabel:

ronde	1	2	3	4	5	6
munten	6 	6 	6 	7 	7 	7 

- Hulpmiddelen: Een speler ontvangt 1 voedsel-fiche en 1 VFX-fiche voor elk  en  dat hij in zijn videogalerij heeft.

Voorbeeld: Een speler die in de eerste ronde 1  en 1  verzameld heeft, krijgt tijdens de voorbereiding op de tweede ronde 6 munten, 1 voedsel-fiche en 1 VFX-fiche.

F. GEEF STARTSPELERFIGUUR DOOR


- Geef het startspelerfiguur met de wijzers van de klok mee door aan de volgende speler.
- Begin de nieuwe ronde met de eerste beurt van de nieuwe startspeler.



startspelerfiguur

06. EINDE VAN HET SPEL

- Het spel eindigt na 6 rondes.
- Ontvang aan het einde van het spel punten voor het aantal like-symbolen in je videogalerij.
- Ontvang eventueel punten voor je specialistkaart (zie pagina 14).

- De speler met de meeste  is de winnaar!
- Als er sprake is van een gelijke stand, wint de gelijkspelende speler met de meest voltooide scènekaarten. Als er nog steeds sprake is van een gelijke stand, dan delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

Voeg specialisten aan het spel toe voor meer uitdaging. Elke specialist richt zich op een andere strategie en zal je helpen meer punten te scoren.

SPECIALISTKAARTEN

Elke speler krijgt aan het begin van het spel een specialistkaart. Een specialist geeft je unieke voordelen tijdens het spel.

VOORBEREIDING SPECIALISTKAARTEN



- In stap 10 van de voorbereiding (pagina 3) krijg je 3 specialistkaarten en je kiest daar 1 van om te houden. De resterende specialistkaarten worden terug in de doos gelegd. Deze worden tijdens het spel niet gebruikt.
- Moeilijkheidsgraad: De moeilijkheidsgraad van elke specialist staat in de rechterbovenhoek van de kaart afgebeeld en varieert van 1 (gemakkelijk) tot 5 (uitdagend). Een uitdagende specialistkaart levert veel , maar brengt ook een hoop risico's met zich mee.
- Leg de gekozen specialistkaart open voor je neer zodat alle spelers je specialist kunnen zien.

TIP In de voorbereiding krijg je op hetzelfde moment 8 scènekaarten en 3 specialistkaarten. Zorg dat de scènekaarten goed combineren met de gekozen specialistkaart.


SPELREGELS

- Je kunt tijdens het spel continu gebruik maken van het voordeel van je specialist.
- Je kunt een specialistkaart niet afleggen.





Je ontvangt 4  als je 2 scènekaarten tegelijkertijd voltooit. Er mag geen tweede actie tussen beide voltooiingen uitgevoerd worden of gebruik gemaakt worden van hulpmiddelen. Als je 3 kaarten tegelijkertijd voltooit, krijg je nog steeds 4 .



Iedere keer wanneer je een VFX-fiche gebruikt, ontvang je 2 .








Je ontvangt  als je scènekaarten zonder symbool voltooit. Het aantal  is afhankelijk van het aantal  in je videogalerij.






Voorbeeld: Als je 9  in je videogalerij hebt, ontvang je elke keer dat je een scènkaart zonder symbool voltooit, 2  extra.



Bij de fotograaf mag je  tellen als . In een spel met 1 en 2 spelers telt elke set van 4  voor 1 . In een spel met 3 en 4 spelers telt elke set van 3  voor 1 . De  blijven meetellen voor de eindscore.



Voorbeeld: In een spel met 2 spelers heb je 8  en 2 . De 8  tellen voor 2 . Je hebt in totaal 4 .




De verteller geeft je extra  aan het einde van het spel. In een spel met 1 en 2 spelers krijg je aan het einde van het spel 12  voor elke set van 4  en 1 . In een spel met 3 en 4 spelers krijg je 10  voor elke set.

Voorbeeld: In een spel met 2 spelers heb je 12 , 4  en 3  verzameld. Je hebt in totaal 3 sets en ontvangt aan het einde van het spel 36 .



De avonturier geeft je aan het einde van het spel extra  afhankelijk van je aantal voltooide scènekaarten. Je ontvangt geen extra  als je meer dan 19 scènekaarten in een spel met 1 en 2 spelers of 20 scènekaarten in een spel met 3 en 4 spelers hebt voltooid.

TIP Je ontvangt meer  door minder scènekaarten te voltooien. Je moet dus proberen weinig scènekaarten met hoge beloningen te voltooien.

- Je kunt WILD Serengeti ook solo of in een coöperatief spel spelen aan de hand van een aantal scenario's. Aan het einde van een ronde moet je voldoen aan de rondescore. Aan het einde van het spel moet je meer punten dan de doelscore hebben behaald om het spel te winnen. Je hebt het spel direct verloren als je niet hebt voldaan aan de rondescore of de doelscore niet hebt behaald.
- Voorbeeld: In een spel met 2 spelers speel je scenario 5. Na de eerste ronde moeten jullie gezamenlijk 5 of meer scènekaarten voltooid hebben. Jullie hebben echter samen maar 3 scènekaarten voltooid. Het doel van ronde 1 is niet gehaald en jullie hebben het spel direct verloren.
- Als je met scenario 1 tot en met 5 speelt, moet je ook met de specialisten spelen. Elke speler kiest een specialist die het beste bij het scenario past.

SOLOSPEL

VOORBEREIDING

- Kies één van de 6 scenario's om te spelen. Vóór stap 4 van de voorbereiding (zie pagina 3) neem je van elk ontdekkingsgebied (roofdieren, grote zoogdieren, migrerende grazers en aaseters) 2 dieren en plaats je elk van de dieren op een veld naar keuze op de landkaart.
- In stap 4 van de voorbereiding leg je 8 kaarten open in het scène-aanbod.
- In stap 10 van de voorbereiding (zie pagina 3) kies je een specialist.

AANVULLENDE REGELS

- In een solospel ben je continu aan de beurt om basisacties te spelen. Er zijn geen andere spelers of speelfiguren die in de weg staan.
- Het scène-aanbod bestaat uit 8 scènekaarten in plaats van 6 scènekaarten. Tijdens het spel wordt het scène-aanbod altijd aangevuld tot er weer 8 scènekaarten liggen.
- Tijdens de ceremonie moet je een minimum aantal dieren (inclusief 🐾) voor de ceremonie verzameld hebben om eerste te worden. Als je daar niet aan voldoet, word je tweede:
 - 1^e ceremonie (vóór de 4^e ronde): 4 of meer dieren
 - 2^e ceremonie (vóór de 6^e ronde): 8 of meer dieren

COÖPERATIEF SPEL

VOORBEREIDING

- Kies één van de 6 scenario's om te spelen.
- In stap 10 van de voorbereiding (pagina 3) kies je een specialist.

AANVULLENDE REGELS

- Het aantal 🌟 verdiend door elke speler wordt met 1 camera bijgehouden. De camera's op het actieboard moeten wel allemaal een andere kleur hebben.
- Als het totaal aantal 🌟 boven de 100 komt, gebruik je een tweede camera om de honderdtallen aan te geven. Voorbeeld: Als je 340 🌟 hebt, staat 1 camera op de 3 om de 300 aan te geven en een andere camera op 40.
- De spelers mogen geen kaarten en hulpmiddelen met elkaar ruilen.

SCENARIO'S

1 SUBSIDIEPROJECT NATUURDOCUMENTAIRE

Gefeliciteerd! Jouw project is geselecteerd voor het project natuurdocumentaire van de overheid. Om subsidie te blijven ontvangen, moet je blijven voldoen aan de gestelde voorwaarden van de overheid.

Je hebt gewonnen als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan de doelscore.

	1P	2P	3P	4P
doelscore	150 🌟	330 🌟	615 🌟	815 🌟

Doel aan het einde van elke ronde.

aan het einde van de ronde	moet de totale score hoger of gelijk zijn aan			
	1P	2P	3P	4P
ronde 1	5 🌟	10 🌟	15 🌟	20 🌟
ronde 2	15 🌟	30 🌟	45 🌟	60 🌟
ronde 3	35 🌟	70 🌟	105 🌟	150 🌟
ronde 4	75 🌟	150 🌟	225 🌟	340 🌟
ronde 5	120 🌟	240 🌟	380 🌟	560 🌟
ronde 6	-	-	-	-

2 KRAP BIJ KAS

Je staat klaar om te vertrekken naar de Serengeti als de telefoon gaat. De subsidie die je zou ontvangen blijkt onzeker. Dit vanwege een instabiele financiële situatie. Hulpmiddelen zijn nu belangrijker dan ooit tevoren.

Je hebt gewonnen als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan de doelscore.

	1P	2P	3P	4P
doelscore	160 🌟	350 🌟	640 🌟	855 🌟

Doel aan het einde van elke ronde.

aan het einde van de ronde	moet het aantal voedsel- en VFX-fiches in je bezit hoger of gelijk zijn aan			
	1P	2P	3P	4P
ronde 1	1	2	3	4
ronde 2	2	3	5	7
ronde 3	3	7	10	13
ronde 4	4	9	13	17
ronde 5	5	10	15	20
ronde 6	-	-	-	-

3 VIDEOWEDSTRIJD

Je hebt net gehoord dat het Genootschap van de Aardman besloten heeft een videowedstrijd te houden. Dit komt nogal plotseling en er is geen tijd om een plan te maken en op je gemak te gaan filmen. Ga als de gesmeerde bliksem aan de slag en maak het meesterwerk waarmee je de jury kunt overtuigen. Vertrouw op je gevoel en improviseer!

Je hebt gewonnen als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan de doelscore.

	1P	2P	3P	4P
doelscore	170 ★	370 ★	670 ★	895 ★

Doel aan het einde van elke ronde.

aan het einde van de ronde	moet het aantal onvoltooide scènekaarten dat voor je ligt lager of gelijk zijn aan			
	1P	2P	3P	4P
ronde 1	3	6	9	12
ronde 2	3	6	9	12
ronde 3	3	6	9	12
ronde 4	3	6	9	12
ronde 5	3	6	9	12
ronde 6	-	-	-	-

4 VERTROUWELIJK

Je bent druk aan het filmen als plotseling een andere filmploeg op dezelfde locatie in de Serengeti opduikt. Het zijn de "rooie haaien"! Een team dat erom bekend staat dat ze ideeën van andere mensen pikken. Vermijd oogcontact, laat ze niet zien waar je mee bezig bent en zet je documentaire in elkaar!

Je hebt gewonnen als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan de doelscore.

	1P	2P	3P	4P
doelscore	180 ★	385 ★	690 ★	920 ★

Doelscore aan het einde van elke ronde.

aan het einde van de ronde	moet de doelscore lager of gelijk zijn aan			
	1P	2P	3P	4P
ronde 1	0 ★	0 ★	2 ★	3 ★
ronde 2	3 ★	6 ★	9 ★	12 ★
ronde 3	6 ★	12 ★	18 ★	24 ★
ronde 4	15 ★	30 ★	60 ★	80 ★
ronde 5	50 ★	100 ★	180 ★	240 ★
ronde 6	-	-	-	-

5 ECOLOGISCH ONDERZOEK SERENGETI

Het blijkt dat in de Serengeti de populatie van allerlei dieren hard achteruitgaat. Om erachter te komen wat er precies aan de hand is, heeft het Genootschap van de Aardman jou gevraagd zoveel mogelijk beeldmateriaal vast te leggen.

Je hebt gewonnen als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan de doelscore.

	1P	2P	3P	4P
doelscore	190 ★	400 ★	710 ★	950 ★

Doelscore aan het einde van elke ronde.

aan het einde van de ronde	moet het totaal aantal voltooide scènekaarten gelijk of hoger zijn dan			
	1P	2P	3P	4P
ronde 1	3	5	8	10
ronde 2	5	9	16	22
ronde 3	8	16	28	38
ronde 4	14	28	46	58
ronde 5	19	37	61	78

6 EEN UITDAGING

Laat maar eens zien hoe goed je team kan scoren! In dit scenario hoef je niet te voldoen aan een rondescore of doelscore. Je mag ervoor kiezen om te spelen met een specialist. Dit is niet verplicht. De totaalscore bepaalt of je ondermaats hebt gepresteerd of juist tot de elite behoort.

Zonder specialist(en)

rang	1P	2P	3P	4P
elite	180 ★	390 ★	690 ★	920 ★
voortreffelijk	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
uitstekend	140 ★	310 ★	570 ★	760 ★
goed gedaan	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
gewoontjes	110 ★	250 ★	480 ★	640 ★
ondermaats	100 ★	230 ★	450 ★	600 ★

Met specialist(en)

rang	1P	2P	3P	4P
elite	210 ★	450 ★	780 ★	1,040 ★
voortreffelijk	190 ★	410 ★	720 ★	960 ★
uitstekend	170 ★	370 ★	660 ★	880 ★
goed gedaan	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
gewoontjes	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
ondermaats	120 ★	270 ★	510 ★	680 ★