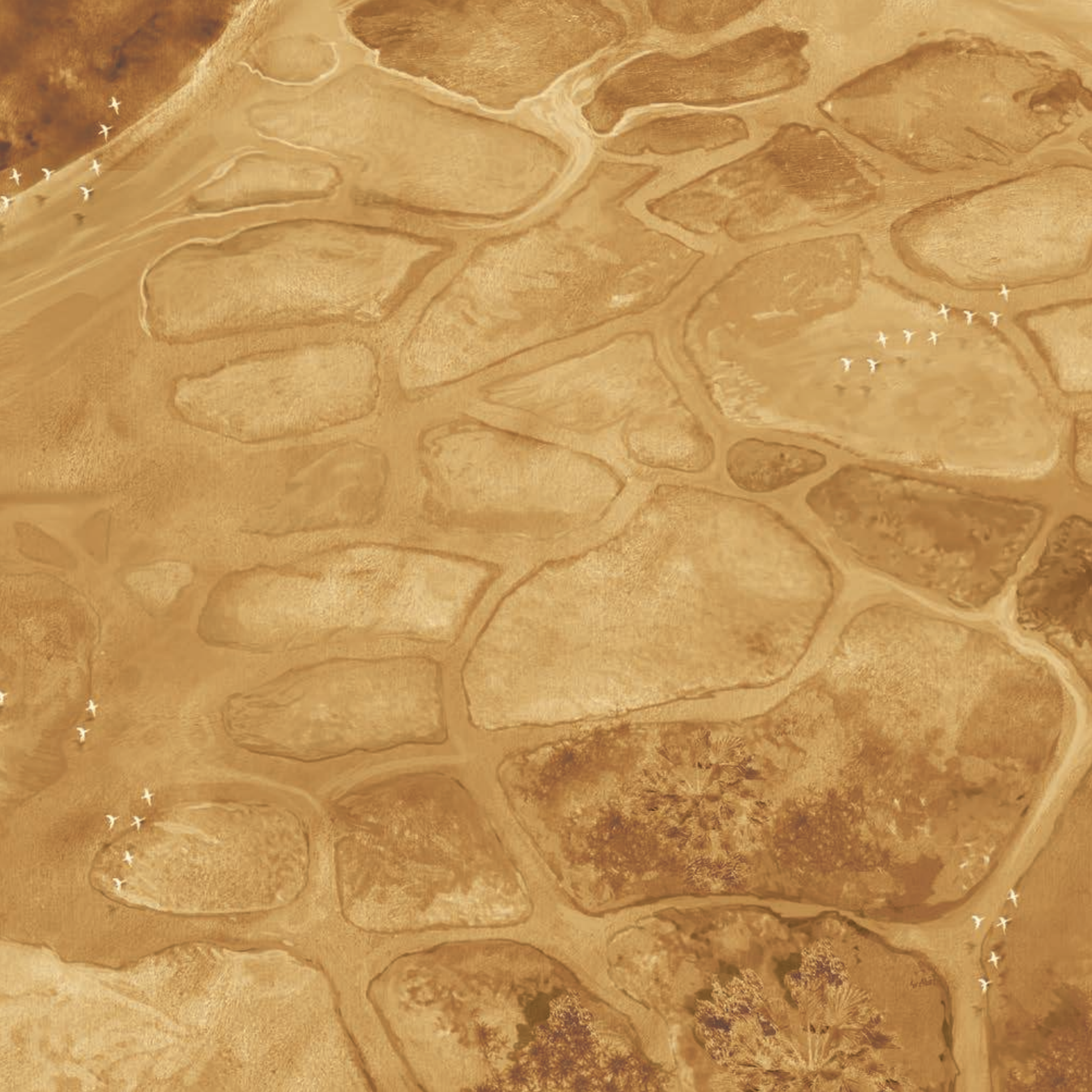




Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

OKAVANGO

SPELREGELS · RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG · RULES OF THE GAME





OKAVANGO

De strijd om het drinkwater

De Okavango-rivier staat bijna droog en de dieren op de Afrikaanse savanne dreigen om te komen van de dorst! Als ranger van een nabijgelegen reservaat heb je de belangrijke taak om sterke dierkuddes te vormen en de dieren veilig naar de vruchtbare rivierdelta te brengen, of naar één van de schaarse drinkplaatsen. Heb jij het als ranger in je om de natuurlijke rangorde te herstellen en de strijd om het drinkwater te winnen? De dieren rekenen op je!

INHOUD

- Okavango-rivier met 12 vakken (1-11 en een plek voor de rangerkaarten)
- 8 x 11 Dierenkaarten
- 6 Rangerkaarten (= jokers)
- 4 Speelfiguren
- 8 Drinkplaatsen
- 3 Delta-armen
- 4 x Kartonnen spelersschermen
- Scorekaart voor de puntentelling
- Zakje
- Afrikaans masker
- Spelregels



DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler is een Afrikaanse ranger. De rangers leiden hun dierkuddes naar de delta-armen en drinkplaatsen van de Okavango. Daarvoor ontvangen zij punten. Maar het aantal drinkplaatsen is beperkt. De rangers moeten dus hun dieren op slimme wijze verzamelen en in kuddes laten drinken. De ranger die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

VOORBEREIDING

1. Leg de Okavango, de 8 drinkplaatsen en de scorekaart open op tafel. Leg ook de 3 delta-armen op tafel, met de waterzijde naar boven.
2. Iedere speler kiest een ranger en zet zijn speelfiguur op het 0/50-vak van de scorekaart.
3. Iedere speler plaatst het scherm in de kleur van zijn speelfiguur voor zich.
4. Stop alle dierenkaarten en rangerkaarten in het zakje en hussel de kaartjes. Dit is de **gedekte voorraad**.
5. Nu gaan de rangers hun reservaat vullen (het gebied achter het scherm). Iedere ranger trekt ongezien 13 kaarten uit het zakje en legt deze achter het kartonnen scherm, uit het zicht van de andere rangers.
6. Vervolgens worden ongezien nog 11 kaarten uit het zakje gehaald en open op elk eerste vak van alle drinkplaatsen en delta-armen gelegd. Opmerking: er mogen in deze voorbereidingsfase alleen dierenkaarten worden neergelegd. Een rangerkaart moet worden vervangen door een dierenkaart en gaat terug in het zakje.
7. Ten slotte worden er ongezien nog 13 kaarten uit het zakje gehaald en op de juiste plek op de Okavango gelegd. Dit is de **open voorraad**.

DE GEBIEDEN

Er zijn in totaal 11 gebieden waar de dieren kunnen drinken: 8 drinkplaatsen en 3 delta-armen.

- Per drinkplaats mogen alleen **dezelfde** dieren drinken (ezelsbruggetje: anders eten ze elkaar op)!
- Op de velden van de delta-armen mogen alleen **verschillende** dieren drinken (ezelsbruggetje: in de delta is plek voor iedereen)!

DE START VAN HET SPEL

De speler die het meest recent een echte leeuw heeft gezien mag beginnen. De startspeler legt het kartonnen Afrikaanse masker voor zich neer zodat voor iedereen duidelijk is wie mocht beginnen. We spelen het spel met de klok mee.

De ranger die aan de beurt is legt **meerdere dezelfde dieren** OF **meerdere verschillende** dieren uit zijn reservaat voor zich op tafel. Je mag ook passen als je dat wilt.

Als de ranger besluit te spelen, doorloopt hij binnen zijn beurt **3 fasen**:

1. Dieren laten drinken: dezelfde dieren naar een drinkplaats of verschillende dieren naar een delta-arm brengen.
2. Punten ontvangen: het nummer van de drinkplaats geeft aan hoeveel punten er kunnen worden verdiend. Bij de delta-arm staan de punten boven de velden.
3. Dieren van de Okavango (open voorraad) naar het eigen reservaat halen. Daarna is de beurt voorbij.



FASE 1: JE DIEREN LATEN DRINKEN

Allereerst haalt de ranger de dieren op bij de **drinkplaats of delta-arm** van zijn keuze. Deze dieren hebben hun dorst gelest en worden naar het eigen reservaat gebracht. Er mogen géén dieren bij de drinkplaats of delta-arm achterblijven.

Nu er weer plek is om te drinken, brengt de ranger **een nieuwe kudde** uit zijn reservaat naar de lege drinkplaats of delta-arm.

Belangrijk: dieren die hun dorst hebben gelest, mogen in dezelfde beurt niet nogmaals drinken. De ranger brengt deze dieren altijd terug naar het eigen reservaat.

Drinkplaats: De ranger moet de drinkende kudde vervangen door **evenveel** OF meer dieren van **één diersoort**.



Brengt de ranger evenveel dieren? Dat kan alleen wanneer de dorstige dieren een hogere rangorde hebben dan de dieren die zich op dat moment al bij de drinkplaats bevinden.



Brengt hij meer dieren? Dan maakt de rangerde niet uit.

Delta-arm: Hier moet de ranger de drinkende dieren vervangen door **verschillende EN meer dieren** dan zich op dat moment bij de delta-arm bevinden – de rangorde van de dieren is hierbij niet van belang.



- Wanneer alle witte velden bij een **drinkplaats of delta-arm** bezet zijn, dan mag de ranger ook de donkergroene velden gebruiken. Op elk veld mag maar 1 dier geplaatst worden. Het aantal velden van een drinkplaats/delta-arm bepaalt dus het aantal dieren dat de ranger daar kan laten drinken.
- Wanneer zowel de witte en donkergroene velden van een **drinkplaats** bezet zijn, kan de ranger de drinkende kudde dus alleen nog vervangen door een dorstige kudde met een gelijk aantal dieren, maar met een hogere rangorde.
- Wanneer alle velden van een **delta-arm** bezet zijn, worden de dierenkaarten op de delta-arm bij de gedekte voorraad gevoegd, dus weer in het zakje gestopt. De delta-arm is op dat moment uitgeput en wordt omgedraaid.

FASE 2: PUNTEN ONTVANGEN

Op elke drinkplaats of delta-arm staat in het Afrikaanse masker aangegeven hoeveel punten kunnen worden behaald. Wanneer minstens alle witte velden van een drinkplaats of delta-arm bezet zijn, ontvangt de ranger het aantal punten van die drinkplaats of delta-arm.

Met de ranger op de scorekaart wordt het aantal behaalde punten bijgehouden.



Voorbeelden van het bezetten van de **drinkplaats die 6 punten waard** is:



A: Bij de voorbereiding van het spel is 1 dier op het eerste veld van deze drinkplaats geplaatst, in dit geval een stokstaartje.



B: De eerste ranger pakte het stokstaartje en plaatst 3 leeuwen bij deze drinkplaats. Hij ontvangt hiervoor geen punten, omdat de witte velden nog niet volledig bezet zijn. Het stokstaartje plaatst de eerste ranger in zijn eigen reservaat.



C: De tweede ranger pakt de 3 leeuwen en plaatst 6 zebra's bij deze drinkplaats en ontvangt hiervoor 6 punten. Alle witte velden zijn namelijk bezet. De 3 leeuwen plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



D: De derde ranger pakt de 6 zebra's en plaatst 6 flamingo's plus 1 rangerkaart (joker) bij deze drinkplaats en ontvangt hiervoor 6 punten (de waarde in het Afrikaanse masker).* De 6 zebra's plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



E: De eerste ranger is weer aan de beurt en ruilt de rangerkaart (joker) voor een flamingo. De ranger kan de joker nu ergens anders inzetten. Daarna doet hij nog een zet, die niets te maken heeft met deze drinkplaats.*



F: De tweede ranger pakt de 7 flamingo's en plaatst 8 giraffen bij de drinkplaats. Hij ontvangt hiervoor 6 punten (de waarde in het Afrikaanse masker). De 7 flamingo's plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



G: De derde ranger pakt de 8 giraffen en plaatst 8 leeuwen (die een hogere rangorde hebben) bij de drinkplaats en ontvangt hiervoor 6 punten (de waarde in het Afrikaanse masker). De 8 giraffen plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



* Zie het hoofdstuk over rangers.

Voorbeelden van het bezetten van de **delta-arm met 5 velden**:



A: Bij de voorbereiding van het spel is 1 dier op het eerste veld van deze delta-arm geplaatst, in dit geval een aap.



B: De eerste ranger pakt de aap en plaatst een gazelle, olifant en neushoorn bij deze delta-arm. Hij ontvangt hiervoor 3 punten. Alle witte velden zijn namelijk bezet. De aap plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



C: De tweede ranger pakt de gazelle, olifant en neushoorn en plaatst zijn eigen flamingo, aap, olifant en leeuw bij deze delta-arm en ontvangt hiervoor 4 punten. De gazelle, olifant en neushoorn plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



D: De derde ranger pakt de flamingo, aap, olifant en leeuw en plaatst zijn eigen stokstaartje, flamingo, aap, luipaard en neushoorn bij deze delta-arm en ontvangt hiervoor 5 punten. De flamingo, aap, olifant en leeuw plaatst de ranger in zijn eigen reservaat.



E: Nu zijn alle velden bezet en gaan de dieren terug in het zakje (gesloten voorraad) en wordt de delta-arm omgedraaid omdat deze is uitgeput. Deze delta-arm kan niet meer gebruikt worden tijdens dit spel.

FASE 3: DIEREN VAN DE OKAVANGO NAAR HET EIGEN RESERVAAT BRENGEN

Bij het brengen van dieren van de Okavango (= open voorraad) naar het eigen reservaat gelden de volgende regels:

Algemeen:

- Er kunnen bij de Okavango **geen verschillende** dieren meegenomen worden, maar alleen alle dieren van **dezelfde** soort, OF **1 rangerkaart**.
- Wanneer er geen dieren bij de Okavango staan (en de open voorraad dus op is), vervalt deze fase.

Wanneer je in fase 1 de dieren naar **een drinkplaats** hebt gebracht kunnen er alleen dieren van de Okavango worden meegenomen als:

- het er **evenveel** zijn als het aantal dat je naar de drinkplaats hebt gebracht, maar met een **lagere rangorde**.
- het er **minder** zijn dan het aantal dat je naar de drinkplaats hebt gebracht. De rangorde maakt hierbij niet uit.

Wanneer je in fase 1 de dieren naar **een delta-arm** hebt gebracht kunnen er alleen dieren van de Okavango worden meegenomen als:

- het er **minder** zijn dan het aantal dat je naar de delta-arm hebt gebracht.



Voorbeeld:



De ranger heeft net 3 giraffen gespeeld.



Bij de Okavango (open voorraad) liggen de volgende dieren- en rangerkaarten.

Hij mag uit de Okavango nu 3 zebra's pakken omdat die een lagere rangorde hebben dan de giraffen. Of hij pakt 2 leeuwen (hogere rangorde, maar het zijn er minder), of de flamingo, of het luipaard (hogere rangorde, maar het zijn er minder), of de neushoorn (hogere rangorde, maar het zijn er minder), of 1 ranger.



De 3 olifanten mag hij NIET pakken omdat die een hogere rangorde hebben dan de giraffen (en het er evenveel zijn).



Hij mag maar 1 ranger pakken, ongeacht hoeveel er beschikbaar zijn.



De meegenomen dierenkaart(en) of rangerkaart van de Okavango plaatst de ranger in zijn eigen reservaat (achter het scherm).

Aanvullen van de Okavango: De dieren bij de Okavango worden na de beurt van een ranger weer tot 13 stuks aangevuld met kaarten uit het zakje (gedekte voorraad), zo lang er nog voorraad aanwezig is. Zijn er te weinig kaarten in het zakje, dan worden deze resterende dieren naar de Okavango gebracht. Zijn er geen kaarten meer in het zakje, dan vervalt deze fase.

VOORRAAD

Zoals gezegd is er gedekte voorraad (in het zakje) en open voorraad (in de Okavango). Wanneer het zakje leeg is, kan de Okavango niet meer worden aangevuld. Wanneer ook de Okavango leeg is, vervalt ook de derde fase: 'dieren van de Okavango naar het eigen reservaat brengen'. Het spel gaat wel nog gewoon verder.

PASSEN

Wie niets kan of wil doen tijdens zijn beurt, past. De ranger pakt in dat geval 1 kaart uit de Okavango en mag daarbij kiezen uit alle beschikbare kaarten, dus ook een dier waarvan er meer dan 1 op voorraad is. Daarna wordt de Okavango weer tot 13 stuks aangevuld met een kaart uit het zakje (gedekte voorraad), zo lang er nog voorraad aanwezig is.

RANGERKAARTEN

Een rangerkaart (rangorde X) dient als joker. Deze kaart kan dus voor elk ander dier worden ingezet. In een beurt kunnen meerdere rangerkaarten worden gespeeld. Een rangerkaart die bij een drinkplaats of delta-arm staat, kan worden omgewisseld voor het juiste dier, door de ranger die dan aan de beurt is. Per beurt mag maar 1 rangerkaart (joker) worden omgewisseld. De ranger mag zelf bepalen of hij de rangerkaart binnen zijn beurt meteen weer inzet, of naar zijn reservaat brengen om tijdens een latere beurt te gebruiken.

DE WINNAAR VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle witte velden bezet zijn. Wie in deze ronde nog niet aan de beurt is geweest, mag nog één beurt spelen. Daarna eindigt het spel. De ranger die op dat moment de meeste punten heeft, wint het spel.

TIP 1: In het begin drinken er nog maar weinig dieren bij de drinkplaatsen. Dan is het zonde om een kleine kudde te vervangen door een heel grote kudde. Die heb je later nog nodig! Probeer daarom zo lang mogelijk minimaal 10 dieren in je reservaat te houden.

TIP 2: Dieren die aan het eind van het spel nog in het eigen reservaat staan, leveren geen punten op. Probeer daarom tegen het eind van het spel nog zo veel mogelijk dieren naar de drinkplaats of delta-arm te brengen.



OKAVANGO

La bataille de l'eau

Le fleuve de l'Okavango est presque asséché et les animaux de la savane africaine risquent de mourir de soif ! En tant que ranger d'une réserve voisine, tu as pour mission de former de grands troupeaux d'animaux et de les conduire en sécurité vers la partie encore fertile du delta, ou vers l'un de ses rares trous d'eau. Possèdes-tu les qualités de ranger requises pour rétablir l'équilibre naturel et remporter la bataille de l'eau ? Les animaux ont besoin de toi !

CONTENU

- 1 fleuve Okavango avec 12 cases (11 pour les animaux et 1 pour les cartes de ranger)
- 8 x 11 cartes d'animaux
- 6 cartes de ranger (= jokers)
- 4 figurines en bois
- 8 trous d'eau
- 3 bras de delta
- 4 écrans en carton
- 1 carte de score pour le calcul des points
- 1 sac
- 1 masque africain
- Règles du jeu



BUT DU JEU

Chaque joueur joue le rôle d'un ranger africain. Les rangers conduisent leurs animaux vers les bras du delta et les trous d'eau de l'Okavango. Une mission récompensée par des points. Mais il n'y a qu'un nombre limité de trous d'eau. Les rangers doivent donc rassembler astucieusement leurs animaux de manière à les faire boire en troupeaux. Le ranger qui, à la fin du jeu, a le plus de points, remporte la bataille de l'eau !

PRÉPARATION DU JEU

1. Pose sur la table, face visible, l'Okavango, les 8 trous d'eau, la carte de score et les 3 bras du delta.
2. Chaque joueur choisit un ranger et place sa figurine de jeu sur le niveau 0/50 de la carte de score.
3. Chaque joueur place devant lui l'écran de la couleur de sa figurine.
4. Place toutes les cartes d'animaux et les cartes de ranger dans le sac et mélange les cartes : c'est le **stock caché**.
5. Les rangers remplissent maintenant leur réserve. Chaque ranger tire, sans les regarder, 13 cartes du sac et les pose derrière leur écran en carton, à l'abri du regard des autres rangers.
6. Un des joueurs retire ensuite, toujours sans les regarder, 11 cartes supplémentaires du sac et pose une carte, face visible, sur la première case de chaque trou d'eau et chaque bras du delta. Attention : dans cette phase préparatoire, le joueur a seulement le droit de poser des cartes d'animaux sur la table. Les cartes de ranger doivent donc être remplacées par des cartes d'animaux et remises dans le sac.
7. Enfin, un des joueurs retire 13 cartes supplémentaires du sac, et les pose à l'endroit indiqué le long de l'Okavango : c'est le **stock visible**.

LES BASSINS

Il y a au total 11 bassins où les animaux peuvent boire : 8 trous d'eau et 3 bras de delta.

- Seuls des animaux de **même espèce** peuvent boire dans chaque trou d'eau. (Autrement, ils se mangeraient les uns les autres !)
- Seuls des animaux **d'espèces différentes** peuvent boire dans les cases des bras de delta. (Dans le delta, il y a en effet de la place pour tout le monde !)

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a vu un vrai lion le plus récemment, peut commencer. Ce joueur pose le masque africain en carton devant lui de manière à ce que les autres joueurs sachent clairement qui commence. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le ranger dont c'est le tour pose **plusieurs animaux de même espèce** OU **plusieurs animaux d'espèces différentes** de sa réserve. Il a également le droit de passer son tour s'il le souhaite.

Si le ranger décide de jouer, son tour se déroule en **3 étapes** :

1. Faire boire les animaux : conduis des animaux de même espèce vers un trou d'eau ou des animaux d'espèces différentes vers un bras de delta.
2. Gagner des points : le numéro du trou d'eau indique le nombre de points qui peut être gagné. Les points pour les bras du delta sont indiqués au-dessus de leurs cases respectives.
3. Conduis les animaux de l'Okavango (stock visible) vers ta propre réserve. Ton tour est ensuite terminé.



ÉTAPE 1 : FAIRE BOIRE TES ANIMAUX

Tout d'abord, le ranger récupère **tous** les animaux du **trou d'eau** ou **bras de delta** de son choix. Ces animaux ont éteint leur soif et le ranger les ramène dans sa réserve. Aucun animal n'est autorisé à rester près de ce trou d'eau ou bras de delta. Maintenant qu'il y a de nouveau un endroit libre pour boire, le ranger conduit **un nouveau troupeau** de sa réserve vers le trou d'eau ou le bras de delta libre.

Remarque importante : les animaux qui ont éteint leur soif n'ont pas le droit de boire à nouveau pendant le même tour. Le ranger ramène toujours tous ces animaux vers sa propre réserve.

Trou d'eau : Le ranger doit remplacer le troupeau qui boit par un nombre **identique** OU **supérieur** d'animaux d'une **même espèce**.



Le ranger conduit un nombre identique d'animaux ? C'est seulement possible si les animaux assoiffés ont un rang supérieur aux animaux qui boivent déjà dans ce trou d'eau.



Si le ranger conduit un nombre supérieur d'animaux, le rang n'a pas d'importance.

Bras de delta : à cet endroit, le ranger doit remplacer les **animaux qui boivent** par des animaux d'espèces différentes **ET plus nombreux** que ceux qui se trouvent à ce moment-là sur le bras du delta – le rang des animaux n'a pas d'importance.



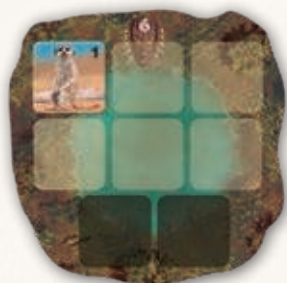
- Lorsque toutes les cases blanches d'un **trou d'eau** ou d'un **bras de delta** sont occupées, le ranger a également le droit d'utiliser les cases vert foncé. Un seul animal a le droit d'être placé sur chaque case. Le nombre de case d'un trou d'eau ou bras de delta détermine par conséquent le nombre d'animaux que le ranger a le droit de faire boire à cet endroit.
- Si les cases blanches et les cases vert foncé d'un **trou d'eau** sont toutes occupées, le ranger a seulement la possibilité de remplacer le troupeau qui boit par un troupeau assoiffé composé d'un nombre identique d'animaux, mais avec un rang plus élevé.
- Quand toutes les cases d'un **bras de delta** sont occupées, les cartes d'animaux du bras de delta sont ajoutées au stock caché (c'est-à-dire dans le sac). À ce stade du jeu, le bras de delta est asséché et il est retourné.

ÉTAPE 2 : GAGNER DES POINTS

Le masque africain indique le nombre de points qui peut être gagné pour chaque trou d'eau ou bras de delta. Si toutes les cases blanches d'un trou d'eau ou bras de delta sont occupées, le ranger gagne le nombre de points correspondant à ce trou d'eau ou bras de delta.

Le nombre de points gagnés par le ranger est marqué au fur et à mesure sur la carte de score avec les figurines en bois.

Exemples d'occupation du **trou d'eau qui vaut 6 points** :



A : Pendant la phase de préparation du jeu, 1 animal est placé sur la première case du trou d'eau, dans notre exemple un suricate.



B : Le premier ranger prend le suricate et place 3 lions sur ce trou d'eau. Il ne reçoit pour cela aucun point car toutes les cases blanches ne sont pas encore occupées. Le premier ranger place le suricate dans sa propre réserve.



C : Le deuxième ranger prend les 3 lions, place 6 zèbres sur le trou d'eau et gagne 6 points car toutes les cases blanches sont maintenant occupées. Le ranger place les 3 lions dans sa propre réserve.



D : Le troisième ranger prend les 6 zèbres, place 6 flamants roses plus 1 carte de ranger (joker) sur ce trou d'eau et gagne 6 points (la valeur indiquée par le masque africain). * Le ranger place les 6 zèbres dans sa propre réserve.



E : C'est de nouveau au tour du premier ranger de jouer et il échange la carte de ranger (joker) contre un flamant rose. Le ranger peut maintenant utiliser le joker à un autre endroit. Après ça, il a le droit de jouer encore un coup, mais pas sur ce même trou d'eau. *



F : Le deuxième ranger prend les 7 flamants roses et place les 8 girafes sur le trou d'eau. Il gagne 6 points (la valeur indiquée sur le masque africain). Le ranger place les 7 flamants roses dans sa propre réserve.



G : Le troisième ranger prend les 8 girafes, place 8 lions (qui ont un rang plus élevé) sur le trou d'eau et gagne 6 points (la valeur indiquée sur le masque africain). Le ranger place les 8 girafes dans sa propre réserve.



* Voir le chapitre consacré aux rangers.

Exemples d'occupation d'un **bras de delta avec 5 cases** :



A : Pendant la phase de préparation du jeu, 1 animal est placé sur la première case de ce bras de delta, dans notre exemple un singe.



B : Le premier ranger prend le singe et place une gazelle, un éléphant et un rhinocéros sur ce bras de delta. Il gagne 3 points car toutes les cases blanches sont occupées. Le premier ranger place le singe dans sa propre réserve.



C : Le deuxième ranger prend la gazelle, l'éléphant et le rhinocéros, place ses propres flamant rose, singe, éléphant et lion sur ce bras de delta et gagne 4 points. Le ranger place la gazelle, l'éléphant et le rhinocéros dans sa propre réserve.



D : Le troisième ranger prend le flamant rose, le singe, l'éléphant et le lion, place ses propres suricate, flamant rose, singe, léopard et rhinocéros sur ce bras de delta et gagne 5 points. Le ranger place le flamant rose, le singe, l'éléphant et le lion dans sa propre réserve.



E : Toutes les cases sont maintenant occupées, les animaux sont replacés dans le sac (stock caché) et le bras de delta est retourné car il est asséché. Ce bras de delta ne peut plus être utilisé pendant le jeu.

ÉTAPE 3 : CONDUIRE LES ANIMAUX DE L'OKAVANGO VERS SA PROPRE RÉSERVE

Lorsqu'un ranger conduit les animaux de l'Okavango (= stock visible) vers sa propre réserve, il doit suivre les règles suivantes :

Généralités :

- Au bord du fleuve de l'Okavango, il n'est pas possible de prendre **des animaux de différentes espèces**, mais uniquement des animaux de la **même espèce OU 1 carte de ranger**.
- S'il n'y a pas d'animal au bord du fleuve de l'Okavango (et si le stock visible est par conséquent vide), cette phase du jeu est sautée.

Une fois que tu as conduit les animaux vers un **trou d'eau** pendant l'étape 1, les animaux peuvent uniquement être retirés de l'Okavango si :

- ils sont **aussi nombreux** que le nombre d'animaux que tu as conduit jusqu'au trou d'eau, mais avec un **rang plus bas**.
- ils sont **moins nombreux** que le nombre d'animaux que tu as conduit jusqu'au trou d'eau. Dans ce cas, le rang n'a pas d'importance.

Une fois que tu as conduit les animaux vers un **bras de delta** pendant la phase 1, les animaux peuvent seulement être retirés de l'Okavango si :

- ils sont **moins nombreux** que le nombre d'animaux que tu as conduit jusqu'au bras de delta.



Exemple :



Le ranger vient de jouer 3 girafes.

Il peut maintenant retirer 3 zèbres de l'Okavango car ils sont aussi nombreux mais ils ont un rang moins élevé que les girafes. Il aurait aussi pu prendre le flamand rose (rang plus bas et moins nombreux) ; ou bien le léopard, ou le rhinocéros ou encore les deux lions (tous avec un rang plus élevé mais moins nombreux), ou enfin 1 ranger.



Les cartes d'animaux et de ranger suivantes sont posés sur l'Okavango (stock visible) :



Le ranger place la (les) carte(s) d'animaux ou la carte de ranger retirée(s) de l'Okavango dans sa propre réserve (derrière l'écran).



Il ne peut prendre que 1 seul ranger, quel que soit le nombre de rangers disponibles.

Le ranger place la (les) carte(s) d'animaux ou la carte de ranger retirée(s) de l'Okavango dans sa propre réserve (derrière l'écran).

Approvisionnement de l'Okavango : quand le ranger a terminé son tour, il faut piocher et rajouter la (les) carte(s) d'animaux du sac (stock caché) de façon à ce que 13 animaux soient toujours positionnés au bord de l'Okavango. S'il n'y a pas assez de cartes dans le sac, les animaux restants sont conduits jusqu'à l'Okavango. Cette phase de jeu est sautée s'il n'y a plus de cartes dans le sac.

PASSER UN TOUR

Si un joueur ne peut ou ne veut rien faire pendant son tour, il peut passer son tour. Dans ce cas, le ranger prend 1 carte parmi **toutes** les cartes disponibles sur l'Okavango, même s'il y a plus de 1 de ces animaux en stock. L'Okavango est ensuite réapprovisionné avec une carte du sac (stock cachée) pour qu'il y ait de nouveau un nombre de 13 animaux, aussi longtemps qu'il reste assez de cartes en stock.

LES STOCKS

Comme nous l'avons expliqué, le jeu comporte des stocks cachés (dans le sac) et des stocks visibles (sur les bords de l'Okavango). Quand le sac est vide, l'Okavango ne peut plus être réapprovisionné. Et si l'Okavango est vide, les joueurs sautent la troisième étape : « conduire les animaux de l'Okavango vers sa propre réserve ». Le jeu continue normalement.

CARTES DE RANGER

Une carte de ranger (rang X) sert de joker. Cette carte peut donc être jouée pour remplacer n'importe quel animal. Plusieurs cartes de ranger peuvent être jouées pendant un même tour. Pendant son tour, un ranger peut échanger une carte de ranger qui se trouve sur trou d'eau ou un bras de delta contre l'animal dont il a besoin. Une seule carte de ranger (joker) peut être échangée à chaque tour. Le ranger a le droit de choisir d'utiliser immédiatement sa carte de ranger pendant son tour ou de l'emporter dans sa réserve pour pouvoir l'utiliser lors d'un prochain tour.

LE GAGNANT DU JEU

Le jeu est terminé quand toutes les cases blanches sont occupées. Le joueur qui n'a pas encore joué pendant ce tour, a le droit de jouer encore un fois. Le jeu est ensuite terminé. Le ranger qui a obtenu le plus de points, remporte la bataille de l'eau !

ASTUCE 1 : Au début du jeu, très peu d'animaux boivent au trou d'eau. Il est donc dommage à ce stade de remplacer un petit troupeau par un très grand troupeau. Car tu en auras besoin plus tard ! Le mieux est donc d'essayer de garder le plus longtemps possible au moins 10 animaux dans ta réserve.

ASTUCE 2 : Les animaux qui à la fin du jeu se trouvent encore dans ta propre réserve, ne fournissent aucuns points. Pour cette raison, essaie de conduire le plus d'animaux possible vers le trou d'eau ou le bras de delta avant la fin du jeu.



OKAVANGO

Der Kampf um das Trinkwasser

Der Fluss Okavango ist fast ausgetrocknet und die Tiere in der afrikanischen Savanne drohen schon bald zu verdursten. Als Ranger, der in einem nahe gelegenen Reservat arbeitet, hast du die wichtige Aufgabe starke Herden zu bilden und die Tiere unversehrt zum fruchtbaren Flussdelta oder an eine der wenigen Wasserstellen zu bringen.

Gelingt es dir, die natürliche Rangordnung unter den Tieren wiederherzustellen und den Kampf um das Trinkwasser zu gewinnen? Können sich die Tiere auf die Ranger verlassen?

INHALT

- Fluss Okavango mit 12 Feldern (1-11 und ein Feld für die Rangerkarten)
- 8 x 11 Tierkarten
- 6 Rangerkarten (= Joker)
- 4 Spielfiguren
- 8 Wasserstellen
- 3 Deltaarme
- 4 x Sichtschutz aus Karton
- Punkteleiste zum Zählen der Punkte
- Beutel
- Afrikanische Maske
- Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler ist ein Ranger in der afrikanischen Savanne. Die Ranger führen ihre Tierherden zu den Deltaarmen und Wasserstellen am Okavango und erhalten dafür Punkte. Leider gibt es nur eine begrenzte Anzahl von Wasserstellen. Die Ranger müssen daher sehr gut planen, wie sie ihre Tiere zusammentreiben und in Herden trinken lassen. Der Ranger, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

VORBEREITUNG

1. Der Okavango, die 8 Wasserstellen und die Punkteleiste werden offen auf den Tisch gelegt. Auch die 3 Deltaarme werden mit der Wasserseite nach oben auf den Tisch gelegt.
2. Jeder Spieler wählt einen Ranger aus und stellt seine Spielfigur auf das Feld 0/50 der Punkteleiste.
3. Jeder Spieler stellt den Sichtschutz in der Farbe seiner Spielfigur vor sich auf den Tisch.
4. Alle Tier- und die Rangerkarten werden in den Beutel gelegt und gut gemischt. Das ist der **verdeckte Vorrat**.
5. Dann können die Ranger ihre Reservate (= Bereich hinter dem Sichtschutz) füllen. Jeder Ranger zieht 13 Karten aus dem Beutel und legt sie so hinter den Sichtschutz, dass die anderen Ranger sie nicht sehen können
6. Anschließend werden 11 weitere Karten „blind“ aus dem Beutel gezogen und offen auf jedes erste Feld aller Wasserstellen und Deltaarme gelegt. Anmerkung: In dieser Vorbereitungsphase dürfen nur Tierkarten ausgelegt werden.
7. Zum Schluss werden noch 13 Karten „blind“ aus dem Beutel gezogen und auf die dafür vorgesehenen Stellen des Okavangos gelegt. Dies ist der **offene Vorrat**.

DIE GEBIETE

Insgesamt umfasst das Spielfeld 11 Gebiete, wo die Tiere trinken können: 8 Wasserstellen und 3 Deltaarme.

- An jeder Wasserstelle dürfen nur **gleichartige** Tiere trinken (Eselsbrücke: Sonst greifen die Tiere sich gegenseitig an).
- Auf den Feldern der Deltaarme hingegen können nur Tiere **verschiedener Art** trinken (Eselsbrücke: Im Delta ist Platz für alle).

DER SPIELBEGINN

Welcher Spieler hat zuletzt einen echten Löwen gesehen? Dieser Spieler darf anfangen. Der Startspieler legt die afrikanische Maske aus Karton vor sich auf den Tisch, sodass für alle Spieler deutlich ist, wer anfangen durfte. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Ranger, der am Zug ist, legt aus seinem Reservat **mehrere gleichartige** Tiere ODER **mehrere verschiedenartige Tiere** vor sich auf den Tisch. Ein Spieler darf auch eine Runde aussetzen, wenn er das möchte.

Wenn der Ranger Karten ausspielt, umfasst sein Spielzug **drei Phasen**:

1. Tiere trinken lassen: Er bringt gleichartige Tiere an eine Wasserstelle oder verschiedenartige zu einem Deltaarm.
2. Punkte erhalten: Die Nummer der Wasserstelle gibt an, wie viele Punkte hier verdient werden können. Bei dem Deltaarm stehen die Punkte über den Feldern.
3. Tiere vom Okavango (offener Vorrat) ins eigene Reservat bringen. Danach ist der Spielzug vorbei.

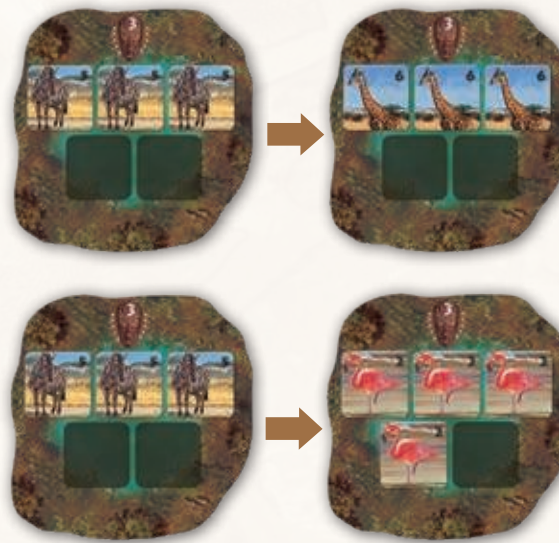


PHASE 1: TIERE TRINKEN LASSEN

Zuerst holt der Ranger die Tiere von **einer Wasserstelle oder einem Deltaarm** seiner Wahl ab. Diese Tiere haben ihren Durst gelöscht und werden in das Reservat des betreffenden Rangers gebracht. An der Wasserstelle oder am Deltaarm dürfen keine Tiere zurückgelassen werden. Auf den frei gewordenen Platz bringt der Ranger **die ausgespielten Tiere** aus seinem Reservat.

Wichtig: Tiere, die ihren Durst gelöscht haben, dürfen nicht im gleichen Spielzug noch einmal trinken. Der Ranger muss diese Tiere immer in sein eigenes Reservat bringen.

Wasserstelle: Der Ranger muss die trinkende Herde durch **ebenso viele** ODER **mehr Tiere derselben Tierart** ersetzen.



Der Ranger kann nur dann ebenso viele durstige Tiere ans Wasser führen, wenn diese Tiere einen höheren Rang haben als die Tiere, die sich zu dem Zeitpunkt bereits am Wasser befinden.

Wenn der Ranger mehr Tiere heranzuführt, spielt der Rang der Tiere keine Rolle.

Deltaarm: Hier muss der Ranger die trinkenden Tiere durch **verschiedene UND mehr Tiere** ersetzen, als sich zu diesem Zeitpunkt am Deltaarm befinden; der Rang der Tiere ist dabei unwichtig.



- Sind alle weißen Felder an einer **Wasserstelle** oder einem **Deltaarm** besetzt, darf der Ranger auch die dunkelgrünen Felder nutzen. Auf jedes Feld darf nur 1 Tier gestellt werden. Die Anzahl Felder einer Wasserstelle bzw. eines Deltaarms bestimmt also, wie viele Tiere der Ranger dort trinken lassen kann.
- Sind sowohl die weißen als auch die dunkelgrünen Felder einer **Wasserstelle** besetzt, kann der Ranger die trinkende Herde also nur durch eine durstige Herde mit der gleichen Anzahl von Tieren, aber mit höherem Rang ersetzen.
- Sind alle Felder eines **Deltaarms** besetzt, werden die Tierkarten am Deltaarm zum verdeckten Vorrat hinzugefügt, also wieder in den Beutel gelegt. Der Deltaarm führt dann kein Wasser mehr und wird umgedreht.

PHASE 2: PUNKTE ERHALTEN

An jeder Wasserstelle und jedem Deltaarm steht auf der afrikanischen Maske, wie viele Punkte dort erzielt werden können. Wenn mindestens alle weißen Felder einer Wasserstelle oder eines Deltaarms besetzt sind, erhält der Ranger die Punktzahl der betreffenden Wasserstelle oder des betreffenden Deltaarms.



Auf der Punkteleiste wird stets registriert, wie viele Punkte die einzelnen Ranger erzielt haben.

Beispiele für die Besetzung der **Wasserstelle mit einem Wert von 6 Punkten:**



A: In der Vorbereitungsphase wurde 1 Tier auf das erste Feld dieser Wasserstelle gestellt, in diesem Fall ein Erdmännchen.



B: Der erste Ranger nimmt das Erdmännchen und stellt 3 Löwen an diese Wasserstelle. Er bekommt dafür keine Punkte, weil noch nicht alle weißen Felder besetzt sind. Der erste Ranger bringt das Erdmännchen in sein eigenes Reservat.



C: Der zweite Ranger nimmt die 3 Löwen, stellt 6 Zebras an diese Wasserstelle und bekommt dafür 6 Punkte, weil alle weißen Felder besetzt sind. Der Ranger bringt die 3 Löwen in sein eigenes Reservat.



D: Der dritte Ranger nimmt die 6 Zebras, bringt 6 Flamingos plus 1 Rangerkarte (Joker) an diese Wasserstelle und erhält dafür 6 Punkte (den Wert in der afrikanischen Maske)*. Der Ranger bringt die 6 Zebras in sein eigenes Reservat.



E: Der erste Ranger ist wieder am Zug und tauscht die Rangerkarte (Joker) gegen einen Flamingo. Jetzt kann der Ranger den Joker an einer anderen Stelle einsetzen. Danach führt er noch eine Spielaktion aus, die nichts mit dieser Wasserstelle zu tun hat.*



F: Der zweite Ranger nimmt die 7 Flamingos und stellt 8 Giraffen an die Wasserstelle; er bekommt dafür 6 Punkte (den Wert in der afrikanischen Maske). Der Ranger bringt die 7 Flamingos in sein eigenes Reservat.



G: Der dritte Ranger nimmt die 8 Giraffen und stellt 8 Löwen (die einen höheren Rang haben) an die Wasserstelle; er bekommt dafür 6 Punkte (den Wert in der afrikanischen Maske). Der Ranger bringt die 8 Giraffen in sein eigenes Reservat.



* Siehe Abschnitt über die Ranger.

Beispiele für die Besetzung des **Deltaarms mit 5 Feldern:**



A: In der Vorbereitungsphase wurde 1 Tier auf das erste Feld dieses Deltaarms gestellt, in diesem Fall ein Affe.



B: Der erste Ranger nimmt den Affen und stellt eine Gazelle, einen Elefanten und ein Nashorn an diesen Deltaarm. Er erhält hierfür 3 Punkte, denn alle grünen Felder sind besetzt. Der erste Ranger bringt den Affen in sein eigenes Reservat.



C: Der zweite Ranger nimmt die Gazelle, den Elefanten und das Nashorn, dann werden sein eigener Flamingo, Affe, Elefant und Löwe von ihm an diesen Deltaarm gebracht. Dieser Ranger erhält hierfür 4 Punkte. Die Gazelle, der Elefant und das Nashorn werden von dem Ranger in sein eigenes Reservat gebracht.



D: Der dritte Ranger nimmt den Flamingo, den Affen, den Elefanten und den Löwen; dann führt er sein eigenes Erdmännchen, seinen eigenen Flamingo, seinen Affen, seinen Leopard und sein Nashorn an diesen Deltaarm und erhält hierfür 5 Punkte. Der Flamingo, der Affe, der Elefant und der Löwe werden von dem Ranger in sein eigenes Reservat gebracht.



E: Jetzt sind alle Felder besetzt, die Tiere werden in den Beutel zurückgelegt (geschlossener Vorrat) und der Deltaarm wird umgedreht, weil er kein Wasser mehr führt. Dieser Deltaarm kann während des laufenden Spiels nicht mehr benutzt werden.

PHASE 3: TIERE VOM OKAVANGO IN DAS EIGENE RESERVAT BRINGEN

Für die Überführung von Tieren vom Okavango (= offener Vorrat) in das eigene Reservat gelten die folgenden Regeln:

Allgemein:

- Beim Okavango können **keine unterschiedlichen** Tiere mitgenommen werden, sondern nur alle Tiere **derselben** Art ODER 1 **Rangerkarte**.
- Wenn beim Okavango keine Tiere stehen (der offene Vorrat also verbraucht ist), entfällt diese Phase.

Hat ein Spieler in Phase 1 die Tiere zu einer **Wasserstelle** gebracht, können nur dann Tiere vom Okavango mitgenommen werden, wenn:

- es sich dabei um genau **die gleiche Anzahl** handelt, die der betreffende Spieler an die Wasserstelle gebracht hat, aber mit **niedrigerem Rang**.
- es sich um eine geringere Anzahl handelt als die Anzahl Tiere, die der Spieler zu der Wasserstelle gebracht hat. Der Rang spielt dabei keine Rolle.

Hat ein Spieler in Phase 1 die Tiere zu einem **Deltaarm** gebracht, können nur dann Tiere vom Okavango mitgenommen werden, wenn:

- es sich um eine **geringere** Anzahl handelt als Tiere, die der Spieler zu dem Deltaarm gebracht hat.



Beispiel:



Der Ranger hat gerade 3 Giraffen ausgespielt.

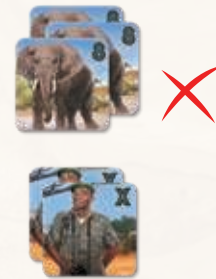


Beim Okavango (offener Vorrat) liegen die folgenden 13 Tier- bzw. Rangerkarten.

Er kann jetzt 3 Zebras vom Okavango nehmen, weil die Zebras einen niedrigeren Rang haben als die Giraffen. Oder er nimmt 2 Löwen (höherer Rang, aber eine geringere Anzahl) oder den Flamingo oder den Leopard (höherer Rang, aber eine geringere Anzahl) oder das Nashorn (höherer Rang, aber eine geringere Anzahl) oder 1 Ranger.



Die 3 Elefanten darf er NICHT nehmen, da sie einen höheren Rang als die Giraffen haben (und es sich um die gleiche Anzahl handelt).



Er darf sich nur 1 Ranger nehmen, ganz gleich wie viele Ranger vorhanden sind.

Der Ranger bringt die mitgenommenen Tiere oder die Rangerkarte vom Okavango in sein eigenes Reservat (hinter den Sichtschutz).

Kartenvorrat am Okavango aufstocken: Nach dem Spielzug eines Rangers werden wieder so viele Karten aus dem Beutel (dem verdeckten Vorrat) genommen, dass sich wieder 13 Tiere am Okavango aufhalten. Sollten sich weniger Tiere im Beutel befinden, werden diese restlichen Tiere zum Okavango gebracht. Gibt es keine Tiere mehr im Beutel entfällt diese Aktion.

AUSSETZEN

Ein Spieler, der in seinem Spielzug nichts tun kann oder nichts tun möchte, muss aussetzen. Der Ranger wählt in diesem Fall eine Karte aus dem Okavango, wobei er die Wahl aus allen verfügbaren Karten hat, auch wenn mehrere Tiere von einer Art vorhanden sind. Anschließend wird, solange noch Karten vorrätig sind, wieder eine Karte aus dem Beutel (dem verdeckten Vorrat) genommen, sodass wieder 13 Karten am Okavango liegen.

VORRAT

Es gibt einen verdeckten Vorrat (im Beutel) und einen offenen Vorrat (im Okavango). Wenn der Beutel leer ist, kann der Kartenvorrat am Okavango nicht mehr ergänzt werden. Wenn auch der Okavango leer ist, entfällt auch die dritte Phase „Tiere vom Okavango zum eigenen Reservat bringen“. Das Spiel wird normal weiterspielt.

RANGERKARTEN

Eine Rangerkarte (Rang X) dient als Joker. Das bedeutet, dass diese Karte jedes beliebige Tier ersetzen kann. In einem Spielzug können mehrere Rangerkarten ausgespielt werden. Eine Rangerkarte, die bei einer Wasserstelle oder an einem Deltaarm liegt, kann von dem Ranger, der dann am Zug ist, gegen das richtige Tier eingetauscht werden. In einem Spielzug darf nur 1 Rangerkarte (Joker) eingetauscht werden. Der Ranger entscheidet selbst, ob er die Rangerkarte in seinem Spielzug direkt wieder einsetzt oder zunächst in sein Reservat bringt und erst in einem späteren Spielzug benutzt.

GEWINNER DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle weißen Felder besetzt sind. Die Spieler, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, sind noch ein Mal an der Reihe. Danach endet das Spiel. Der Ranger, der dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

TIPP 1: Am Anfang trinken nur wenige Tiere an den Wasserstellen. Dann ist es taktisch nicht klug, eine kleine Herde durch eine sehr große Herde zu ersetzen, denn eine große Herde wird später noch benötigt. Darum sollten die Spieler versuchen, möglichst lange mindestens 10 Tiere in ihrem Reservat zu besitzen.

TIPP 2: Für Tiere, die beim Ende des Spiels noch im eigenen Reservat stehen, erhält ein Ranger keine Punkte. Darum sollten die Spieler versuchen, kurz vor dem Ende des Spiels noch möglichst viele Tiere an eine Wasserstelle oder zu einem Deltaarm zu bringen.



OKAVANGO

The battle for drinking water

The Okavango River is almost dry and the animals on the African savanna are practically dying of thirst! As a Ranger in the nearby wildlife reserve, you have the important task of forming strong herds of animals and leading them to a delta of the fertile river or to one of the sparse waterholes.

As a Ranger, do you have it in you to restore the natural balance and win the battle for drinking water? The animals are counting on you!

CONTENTS

- Okavango River with 12 fields (1-11 for animals and a place for the Ranger cards)
- 8 x 11 Animal cards
- 6 Ranger cards (= jokers)
- 4 Playing figures
- 8 Waterholes
- 3 River deltas
- 4 x Cardboard player's shields
- Scoreboard for recording points
- Bag
- African mask
- Rules of the game



AIM OF THE GAME

Each player is an African Ranger. The Rangers are awarded points for leading their herds of animals to the river deltas and waterholes of the Okavango. But there are only a limited number of waterholes. The Rangers therefore need to be smart about gathering their animals into herds and allowing them to drink. The player with the most points at the end of the game is the winner!

PREPARATIONS

1. Place the Okavango River, the 8 waterholes and the scoreboard face-up on the table. Also position the 3 river deltas on the table, with the water side facing upwards.
2. Each player chooses a Ranger and places their playing figure on field 0/50 of the scoreboard.
3. Each player positions the screen of the same colour as their playing figure in front of them.
4. Put all of the animal cards and Ranger cards into the bag and mix them up. This forms the **hidden stock**.
5. Now the Rangers set about filling their reserves (the area behind the screen). Each player takes 13 cards unseen from the bag, placing them behind their cardboard screen so the other players can't see them.
6. Then, 11 cards are taken, unseen, from the bag and placed face-up on the first field of each of the waterholes and river deltas. Please note: you can only place animal cards during the preparation phase. If a Ranger card is picked from the bag, it must be replaced by an animal card and the Ranger card put back into the bag.
7. Finally, a further 13 cards are taken, unseen, from the bag and placed along the Okavango, on the squares with that animal's picture. This forms the **visible stock**.

THE AREAS

There are total of 11 areas where animals can drink: 8 waterholes and 3 river deltas.

- Only the **same kind** of animals can drink at each waterhole (otherwise they might eat each other!)
- Only **different kinds** of animals can drink on the fields of the river deltas (there's room for everyone along the delta)!

STARTING THE GAME

The player who has most recently seen a lion starts the game. The player to start places the cardboard African mask in front of him or herself making it clear who started the round. The game continues clockwise.

The Ranger whose turn it is, places either **several animals from his reserve that are the same** OR **several that are different**, in front of themselves on the table. The Ranger can also choose to pass.

When the Ranger decides to play, he does so in **3 phases** during his turn:

1. Allowing your animals to drink: bring the same animals to a waterhole or different animals to a river delta.
2. Earning points: the number of the waterhole indicates the number of points that can be earned. The points for the river deltas are shown above the respective fields.
3. Take the animals from the Okavango (visible stock) to your own reserve. Your turn ends after this.



PHASE 1: ALLOWING YOUR ANIMALS TO DRINK

First the Ranger collects the animals from the **waterhole or river delta** of their choice. These animals have quenched their thirst and are taken to their own reserve. No animals may be left behind at the waterhole or the river delta.

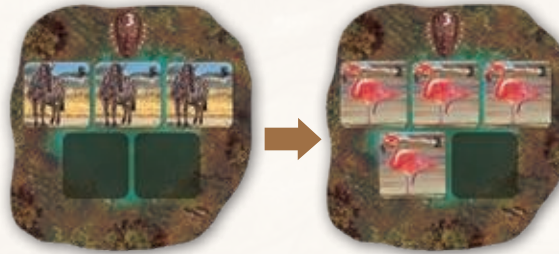
Now that there is space to drink, the Ranger brings a **new herd from their reserve to the empty waterhole or river delta**.

NB: Animals that have quenched their thirst may not drink again in the same area. The Ranger always takes these animals back to their own reserve.

Waterhole: The Ranger must replace the drinking herd with **the same number** OR **a higher number of** animals of **a single kind**.



If the Ranger brings the same number of animals, the thirsty animals must have a higher ranking than the animals already drinking at the waterhole.



If the Ranger brings a higher number of animals, the ranking doesn't matter.

River delta: Here the Ranger has to replace the drinking animals with **different animals AS WELL AS a higher number of animals** than at the river delta at that time – the animals' ranking doesn't matter.



- If all the white fields at the **waterhole or the river delta** are occupied, the Ranger may also use the dark green fields. Only 1 animal can be placed on each field. The number of fields of the waterhole / river delta therefore determines the number of animals the Ranger can allow to drink there.
- If all the white and dark green fields of the **waterhole** are occupied, the Ranger can only replace the drinking herd with a thirsty herd of the same number of animals – they must have a higher ranking.
- If all the fields of a **river delta** are occupied, the animal cards are added to the hidden stock (i.e. in the bag). At that point, the river delta is depleted and must be turned over.

PHASE 2: WINNING POINTS

The African mask indicates the number of points to be earned for each waterhole or river delta. If at least all the white fields of a waterhole or river delta are occupied, the Ranger earns the number of points assigned to that waterhole or river delta.

A record is kept of the number of points for the Ranger on the scoreboard.

Examples of occupying a **waterhole worth 6 points**:



A: When preparing the game, 1 animal is placed on the first field of the waterhole – in this example, a meerkat.



B: The first Ranger takes the meerkat and places 3 lions at the waterhole. They don't get any points for this, because the white fields are not yet fully occupied. The first Ranger places the meerkat in his own reserve.



C: The second Ranger takes the 3 lions and places 6 zebras at the waterhole and earns 6 points for doing so. This is because all the white fields are occupied. The Ranger places the 3 lions in their own reserve.



D: The third Ranger takes the 6 zebras and places 6 flamingos as well as 1 Ranger card (joker) at the same waterhole and earns 6 points for doing so (the value shown in the African mask)*. The Ranger places the 6 zebras in their own reserve.



E: The first Ranger plays again and exchanges the Ranger card (joker) for a flamingo. The Ranger can now use the joker somewhere else. After this, the Ranger gets another move but this must not involve the same waterhole.*



F: The second Ranger takes the 7 flamingos and places 8 giraffes at the waterhole. They earn 6 points for doing so (the value shown in the African mask). The Ranger places the 7 flamingos in their own reserve.



G: The third Ranger takes the 8 giraffes and places 8 lions (who are higher ranking) at the waterhole and earns 6 points for doing so (the value in the African mask). The Ranger places the 8 giraffes in their own reserve.



* See Section 1 about Rangers.

Examples of occupying the **river delta with 5 fields**:



A: When preparing the game, 1 animal is placed on the first field of this river delta – in this case a monkey.



B: The first Ranger takes the monkey and places a gazelle, elephant and rhinoceros at this river delta. They earn 3 points for doing so. This is because all the white fields are occupied. The Ranger places the monkey in their own reserve.



C: The second Ranger takes the gazelle, elephant and rhinoceros and places their own flamingo, monkey, elephant and lion at this river delta and earns 4 points for doing so. The Ranger places the gazelle, elephant and rhinoceros in their own reserve.



D: The third Ranger takes the flamingo, monkey, elephant and lion and places their own meerkat, flamingo, monkey, leopard and rhinoceros at the river delta and earns 5 points for doing so. The Ranger places the flamingo, monkey, elephant and lion in their own reserve.



E: All the fields are now occupied and the animals are placed back into the bag (hidden stock) and the river delta is turned over because it is depleted. This river delta cannot be used again during the game.

PHASE 3: TAKING THE ANIMALS FROM THE OKAVANGO TO YOUR OWN RESERVE

The following rules apply when taking animals from the Okavango (= visible stock) to your own reserve:

General:

- At the Okavango, it is **not possible to take different animals** – only all animals of the same kind OR **1 Ranger card**.
- If there aren't any animals at the Okavango (and the visible stock is therefore finished), this phase is scrapped.

Once you have brought the animals to a **waterhole** during phase 1, animals can only be taken from the Okavango if:

- there are **just as many** as you took to the waterhole, but they are of a **lower ranking**.
- there are fewer than you took to the waterhole. The ranking doesn't matter in this case.

Once you have brought the animals to a **river delta** during phase 1, animals can only be taken from the Okavango if:

- there are **fewer** than you took to the river delta.



Example:



The Ranger has just played 3 giraffes.

The following animal and Ranger cards are at the Okavango (visible stock).

The Ranger may now take 3 zebras from the Okavango because they have a lower ranking than the giraffes. Or they take two lions (higher ranking, but fewer in number), or the flamingo, or the leopard (higher ranking, but fewer in number), or the rhinoceros (higher ranking, but fewer in number), or 1 Ranger.



They may NOT take the 3 elephants because they are higher ranking than the giraffes (and there are just as many).



He can only take one ranger, irrespective of however many are available.



The Ranger places the animal card(s) or Ranger card taken from the Okavango in their own reserve (i.e. behind the screen).

Topping up the Okavango: The animals at the Okavango are topped up using cards from the bag (hidden stock) until there are 13 pieces after the Ranger's turn, for as long as stocks last. If there are too few cards in the bag, the remaining animals are taken to the Okavango. This phase is scrapped if there are no cards in the bag.

PASSING A TURN

If players cannot or do not want to do anything during their turn, they have to pass. In such a case, the Ranger takes 1 card from all the available cards at the Okavango; even if there are more than 1 of these animals in stock. Following this, the Okavango is stocked up again to 13 pieces with a card from the bag (hidden stock) for as long as stocks last.

STOCKS

As mentioned, there is a hidden stock (in the bag) and visible stock (in the Okavango). When the bag is empty, the Okavango can no longer be topped up. When the Okavango is empty as well, the third phase is scrapped: 'taking the animals from the Okavango to your own reserve'. Play continues.

RANGER CARDS

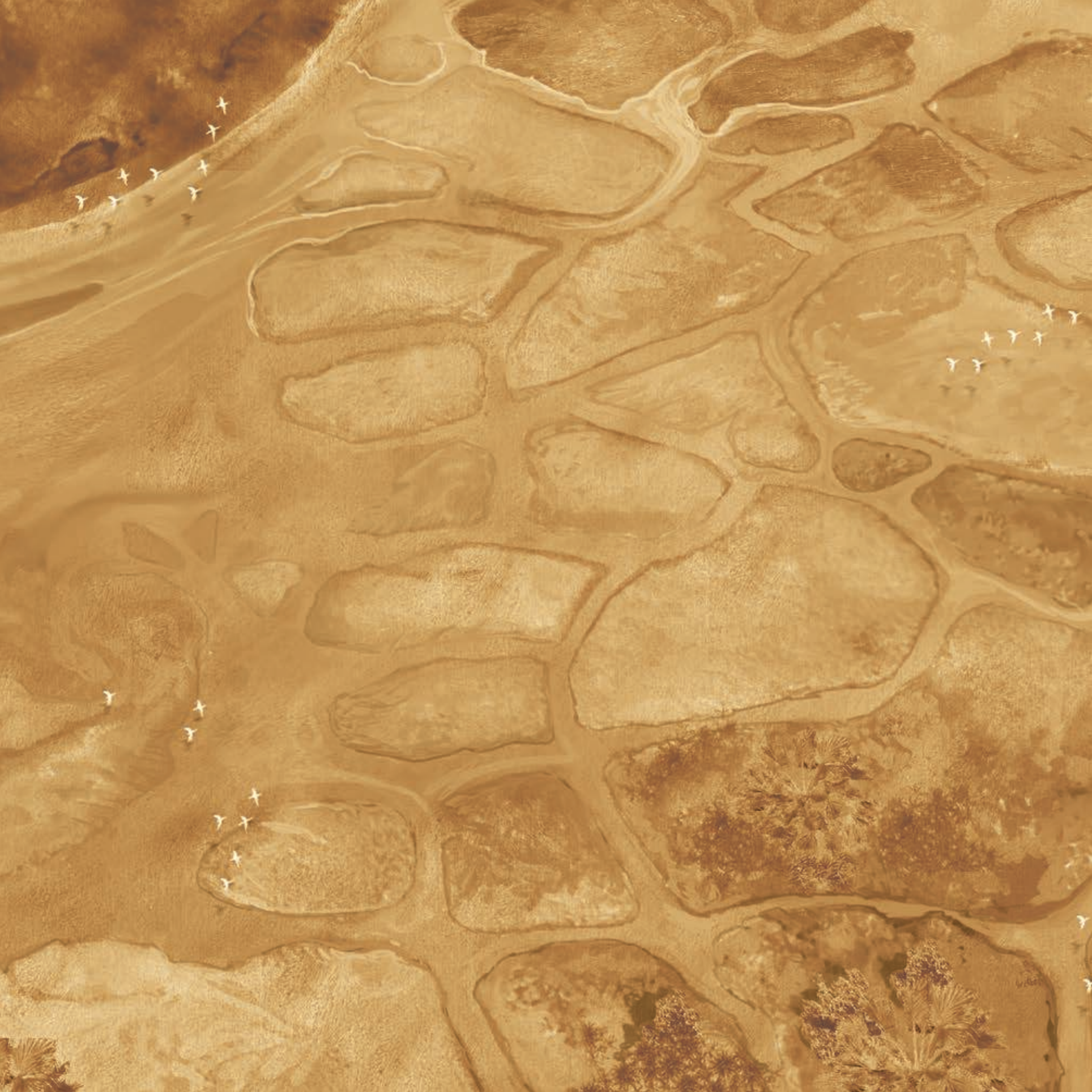
A Ranger card (ranking of X) serves as the joker. This card can therefore be used to represent any animal. Several Ranger cards can be played during a single turn. During their turn, a Ranger can exchange a Ranger card at a waterhole or river delta for the animal it had been used instead of. You may only exchange 1 Ranger card (joker) during your turn. The Ranger may decide whether to immediately use the Ranger card during their turn or whether to take it to their reserve to be used during a later turn.

THE WINNER OF THE GAME

The game ends once all the white fields are occupied. Any player who has not yet had a turn during this round may still play one turn. The game ends after this. The Ranger with the most points at that stage wins the game.

TIP 1: Very few animals drink at the waterhole in the beginning. It makes little sense to replace a small herd at this point with a much bigger herd. You'll need this later! For this reason, always try to keep at least 10 animals in your reserve for as long as possible.

TIP 2: Animals that are in a player's own reserve by the end of the game don't generate any points. For this reason, try to bring as many animals as possible to the waterhole or river delta by the end of the game.





Jumbodiset^{GROUP}

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19702