

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

# SAVANNAH PARK



da 1 a 4 giocatori, dagli 8 anni in su

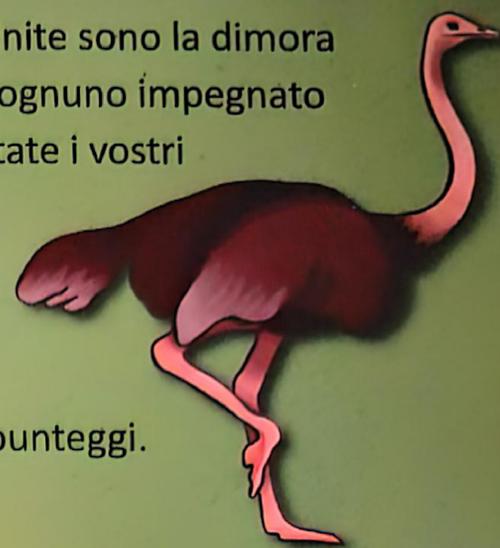
## Regolamento



# Ambientazione e scopo del gioco

Nel cuore dell’Africa si trova un paradiso di impareggiabile bellezza. Queste distese infinite sono la dimora dei più grandi animali del continente e regalano viste mozzafiato. Voi siete dei ranger, ognuno impegnato a mandare avanti il proprio parco naturale in questa splendida parte del mondo. Spostate i vostri animali in nuovi spazi per aiutarli a riunirsi con altri della loro specie e formare il più grande branco possibile. Proteggi le preziose pozze d’acqua che aumentano il prestigio del tuo parco e lo difendono dai roghi. Più alberi ombrosi ed erba rigogliosa ci sono nel tuo parco e meglio è.

Una volta che tutti gli animali sono stati spostati, il gioco si conclude con il round dei punteggi. Il ranger con più punti vince.



## Componenti

4 scatole pieghevoli



4 parchi  
1 per giocatore

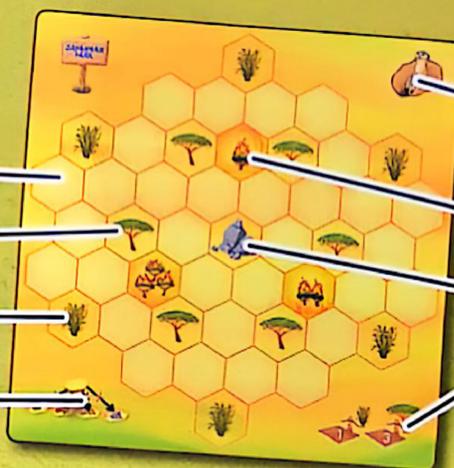
*fronte*

spazio sabbia

spazio albero

spazio erba

riferimento  
posizionamento  
animali



tana del  
suricato

rogo

roccia

riferimento  
punteggi  
erba e albero

*retro*



168 tessere

*fronte*



*retro*



33 tessere animale, 6 tessere albero e 3 tessere rogo per giocatore

1 plancia punteggio

*fronte*



tracciato punteggio

categoria di valutazione

rifugio di partenza

spazi 100 punti

riferimento moltiplicatore pozze  
d’acqua

*retro*

per la variante  
“setup  
variabile”



4 suricati  
1 per colore



4 ranger  
1 per colore



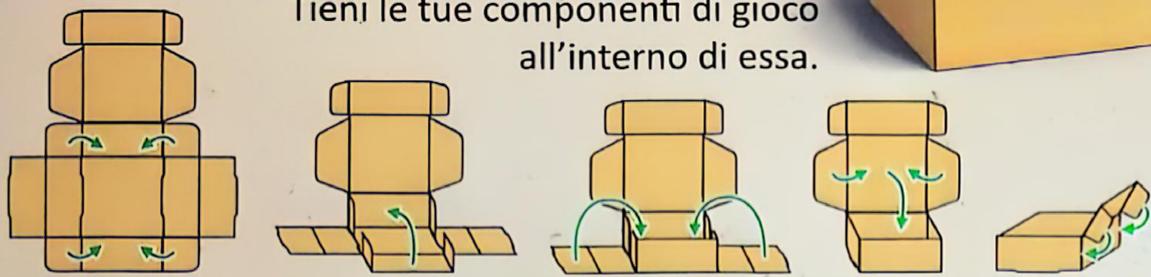
4 leoni  
per una  
variante



# Setup

1

Scegli un colore e prendi la **scatola pieghevole** con la cornice dello stesso colore. Tieni le tue componenti di gioco all'interno di essa.



2

Prendi il **parco** con la tana del suricato del tuo colore e posizionala a faccia in su di fronte a te.



3

Prendi **tutte le tessere col retro del tuo colore**.

Metti le tue **3 tessere rogo**  e le tue **6 tessere albero**  dentro la tua scatola pieghevole. Vengono utilizzate solo in una variante.

Posiziona le tue **33 tessere animale** a faccia in su.



## Nota:

Ci sono 6 specie di animali.



Ogni specie è presente nelle seguenti combinazioni (qui come esempio si usa la zebra):



Ognuna delle 33 tessere animale è unica e ogni combinazione è presente una sola volta. Ogni giocatore riceve le stesse 33 combinazioni.

Ogni giocatore prepara il proprio parco posizionandoci le sue tessere animale sopra:

**A** Mischia le tue 33 tessere animale e impilale una sull'altra a **faccia in su**.

**B** Prendi la tessera animale in cima alla tua pila e posizionala **a faccia in su** sullo spazio sabbia più in alto a sinistra del tuo parco. Riempi quindi tutti i tuoi **spazi sabbia** con una e una sola tessera animale, a partire dalla parte alta a sinistra fino all'ultima casella in fondo a destra. Lascia **liberi** per ora gli spazi rogo, lo spazio roccia, gli spazi albero e gli spazi erba.

**C** Posiziona le 2 tessere animale rimanenti a **faccia in su** occupando 2 dei 6 spazi erba a disposizione.



4

Posiziona la **plancia punteggio** al centro del tavolo.



5

Ogni giocatore posiziona il **ranger** del proprio colore sul rifugio di partenza accanto allo spazio 0 (zero) del tracciato punteggio.



6

Ogni giocatore posiziona il suricato del proprio colore nella tana del suricato che si trova nell'angolo in alto a destra del proprio parco.



7

Posiziona un **leone** di fianco alla plancia punteggio.

8

Riponi scatole pieghevoli, parchi, tessere, ranger, suricati e leoni non utilizzati dentro la scatola del gioco.

# Giocare la partita

La partita si svolge in diversi round. In ognuno di questi, il giocatore iniziale sceglie la tessera animale che tutti dovranno muovere nel proprio parco, quindi inizia il round successivo. Il primo giocatore iniziale è colui che per ultimo ha dato da mangiare ad un animale. Al round successivo, il primo giocatore sarà quello seguente in senso orario e si prosegue in questa maniera fino alla fine della partita.

Ogni round è composto da 2 fasi: **1) Il giocatore iniziale sceglie la tessera che tutti dovranno muovere**  
**2) Tutti, nel proprio parco, muovono la tessera animale scelta**



## Fase 1:

Come giocatore iniziale, scegli una tessera animale a faccia in su (lato giallo visibile) nel tuo parco. Prendila, mostrala chiaramente agli altri e posiziona il tuo suricato nello spazio nel quale si trovava quella tessera.

Quindi, ogni altro giocatore, **deve prendere** la stessa identica tessera dal proprio parco e posizionare il proprio suricato nello spazio appena liberato.

## Fase 2:

Tutti i giocatori, simultaneamente, muovono la propria tessera all'interno del proprio parco secondo le seguenti regole:

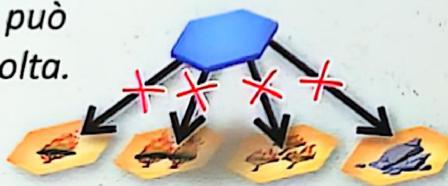
1) Capovolgi la tua tessera e posizionala; con la **parte posteriore visibile**, su un nuovo spazio a tua scelta.



2) Il nuovo spazio deve essere

- uno spazio sabbia vuoto, oppure
- uno spazio albero vuoto, oppure
- uno spazio erba vuoto.

- Nota:** Ogni spazio sabbia, erba ed albero può contenere una sola tessera animale per volta.
- Lo spazio roccia e gli spazi rogo non possono contenere tessere.



Successivamente, riposiziona il tuo suricato nella propria tana. Viene utilizzato solo per ricordare che la tessera animale non può essere rimessa nello spazio da cui è stata presa.



zebra ed elefante



1, 2, 3 zebre



zebra e pozza d'acqua



zebra, struzzo, antilope e pozza d'acqua



pozza d'acqua con tutti gli animali

## Esempio:

**Monica** è la giocatrice iniziale e sceglie la tessera animale a faccia in su raffigurante un rinoceronte e la pozza d'acqua. Mostrandola chiaramente agli altri, la prende e posiziona il proprio suricato nello spazio liberato. A questo punto, **Gabriele** e **Lucrezia**, suoi avversari, prendono le loro rispettive tessere raffiguranti un rinoceronte e la pozza d'acqua e posizionano il loro suricato nello spazio che hanno liberato.

Quindi, ognuno di loro capovolge la propria tessera e la posiziona su un nuovo spazio libero a scelta.

Infine, tutti i suricati fanno ritorno nelle loro tane e **Gabriele** diventa il giocatore iniziale per il prossimo turno.



# Fine della partita

La partita finisce quando **tutte** le tessere animale sono state **capovolte** e spostate. A questo punto si calcolano i **punteggi**. Posiziona il leone nella prima categoria (rogo piccolo) al centro della plancia punteggio e calcola questa categoria per ogni giocatore, partendo da uno qualsiasi e proseguendo in senso orario. Muovi il leone sulla prossima categoria (rogo medio) e calcola questa categoria per ogni giocatore. Continua così finché non sono state risolte tutte.



## 👉 Categorie:

Le prime 3 categorie da considerare sono i roghi. Se ci sono determinate tessere animale nei 6 spazi adiacenti ciascun rogo, queste devono essere rimosse.

### 1) Rogo piccolo

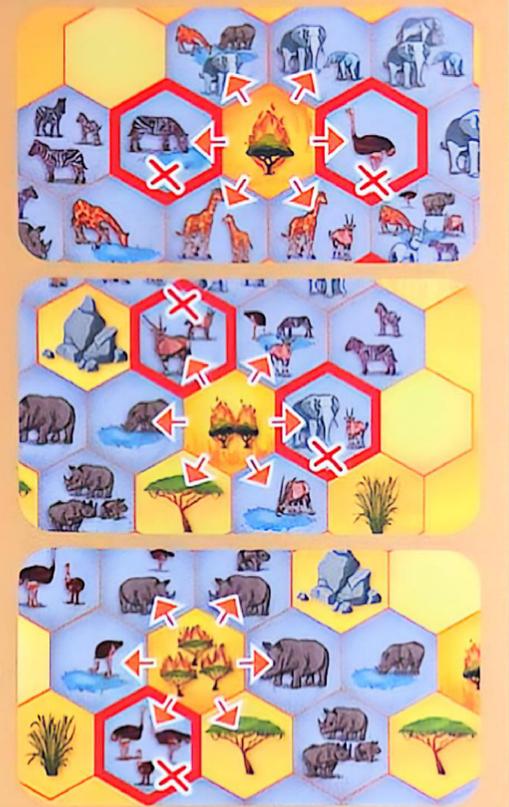
Il rogo piccolo elimina tutte le tessere animale adiacenti raffiguranti **1 singolo** animale, che abbiano o meno la pozza d'acqua. Rimuovi le tessere animale di questo tipo.

### 2) Rogo medio

Il rogo medio elimina tutte le tessere animale adiacenti raffiguranti esattamente **2 animali**, che siano o meno della stessa specie. Rimuovi le tessere animale di questo tipo.

### 3) Rogo grande

Il rogo grande elimina tutte le tessere adiacenti raffiguranti esattamente **3 animali**, siano o meno della stessa specie, con o senza pozze d'acqua. Rimuovi le tessere animale di questo tipo.

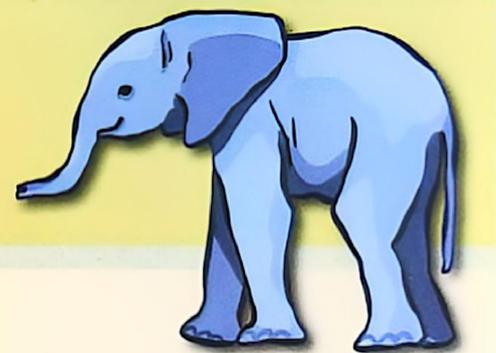


### 4) Erba

Ottieni 1 punto per ognuno dei tuoi spazi erba vuoti. Tieni il conto del tuo punteggio muovendo il tuo ranger sul tracciato punteggio.

### 5) Alberi

Ottieni 3 punti per ognuno dei tuoi spazi alberi vuoti, inclusi quelli liberati da un rogo.



### Da 6 a 11) Specie Animali

Per ogni specie, conta solo il branco che **vale di più**.

Un **branco** è composto da animali **di una sola specie** le cui tessere formano un gruppo contiguo. Finché almeno uno degli animali della specie che stai valutando è presente, non importa che altri animali ci sono su quelle tessere. Più è grande il branco e meglio è. Tuttavia, un branco vale punti solo se contiene almeno una pozza d'acqua.

Calcola i punti per ognuno dei tuoi branchi moltiplicando il numero di animali che lo formano per il numero di pozze d'acqua in esso.

Branchi senza pozze d'acqua non valgono alcun punto.

 = numero di animali x 1  
 = numero di animali x 2  
 = numero di animali x 3



Questo branco di elefanti è composto da 10 animali e contiene 3 pozze d'acqua. Vale quindi  $10 \times 3 = 30$  punti.

**Importante:** Ogni giocatore può contare **1 solo branco per specie**. Se hai più branchi per una specie, conta solo quello che vale più punti, sempre muovendo il ranger sul tracciato punteggio.

Una volta valutate tutte le categorie, il **giocatore con più punti vince**. In caso di pareggio, vince il giocatore con più spazi erba liberi.

**Nota:** Se superi i 100 punti, posiziona il tuo suricato in uno degli spazi 100 punti al centro della plancia punteggio. C'è uno spazio per ogni suricato.

## Esempio di punteggio

Monica segna i suoi punti come segue:

- 1) **Rogo piccolo:** Il rogo piccolo elimina la tessera raffigurante lo struzzo con la pozza d'acqua, Monica deve quindi rimuovere quella tessera dal suo parco.
- 2) **Rogo medio:** La tessera raffigurante i due elefanti è minacciata dal rogo medio e deve essere rimossa.
- 3) **Rogo grande:** Monica non deve rimuovere nulla.
- 4) **Erba:** Nel parco di Monica ci sono 5 spazi erba liberi e ottiene quindi 1 punto per ciascuno di essi. Monica muove il suo ranger avanti di 5 caselle sul tracciato punteggio.
- 5) **Alberi:** Ci sono 2 spazi albero vuoti, facendole guadagnare 3 punti ciascuno. Monica fa avanzare il suo ranger di 6 caselle.



- 6) **Giraffe:** Monica è riuscita ad unire 10 giraffe in un unico branco e ad includere 3 pozze d'acqua. Così facendo, ottiene 30 punti (10 giraffe x 3 pozze d'acqua). Ogni giraffa che non è in questo branco vale 0 (zero) punti.



- 7) **Elefanti:** Purtroppo, Monica deve rimuovere la tessera con 2 elefanti dal parco. Adesso il suo branco più grande non ha pozze d'acqua e quindi non vale alcun punto.

Il branco più piccolo le fa invece guadagnare 4 punti (2 elefanti x 2 pozze d'acqua).



- 8) **Rinoceronti:** Il branco in alto le farebbe guadagnare solo 3 punti, conta quindi quello più in basso e ne guadagna 7 (7 rinoceronti x 1 pozza d'acqua).



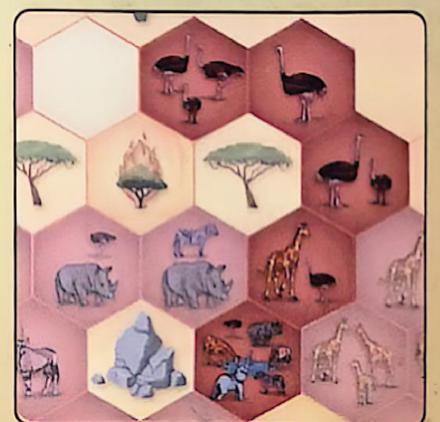
- 9) **Zebre:** Monica conta il branco di zebre più grande. Per queste 8 zebre con 2 pozze d'acqua guadagna 16 punti.



- 10) **Antilopi:** Monica ha fatto molto bene qui, tutte le sue antilopi sono in un unico branco. Ottiene il massimo dei punti (11 antilopi x 3 pozze d'acqua).



- 11) **Struzzi:** Per il suo branco di struzzi più grande, Monica ottiene 8 punti (8 struzzi x 1 pozza d'acqua).



**Complessivamente, Monica ottiene 109 punti dal suo parco.**

## Modalità solitario

### Setup

Prepara i componenti come per una normale partita.

### Giocare la partita

Le regole sono le stesse del gioco base.

Dal momento che giochi da solo, ad ogni round decidi tu quale tessera animale spostare.

### Fine della partita

La partita si conclude e i punti vengono conteggiati come nel gioco base.

### Quanti punti hai ottenuto?

- <80 Meglio se visiti di nuovo lo zoo!
- 80+ Oops, prova ancora!
- 100+ Beh, puoi sempre giocare di nuovo!
- 120+ Meriti un applauso!
- 140+ Con la grazia di un'antilope!
- 160+ La forza di un elefante!
- 180+ Straordinario! Sei l'invidia di tutti!
- 200+ Incredibile! Sei il re degli animali!



## Setup variabile

### Setup

Posiziona il tuo parco col **retro** a faccia in su di fronte a te. Oltre ai pezzi utilizzati per il gioco base, ogni giocatore avrà bisogno anche delle rispettive **6 tessere albero** e **3 tessere rogo**.



Prima di posizionare le tue tessere animale, posiziona le tue tessere albero e quelle rogo in degli spazi sabbia vuoti. Loro saranno gli alberi e i roghi del tuo parco per questa partita. Non importa quali spazi sabbia, l'importante è che tutti i giocatori riempiano gli stessi spazi con lo stesso tipo di tessere. Puoi trovare alcuni suggerimenti di setup sul retro della plancia punteggio, ma sentiti libero di provare anche nuove idee.

Per ulteriori idee di setup, visita il sito:  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

Il resto del setup si svolge come per il gioco base.

### Giocare la partita

Segui le regole del gioco base.

### Fine della partita

La partita finisce e i punti vengono conteggiati come per il gioco base.

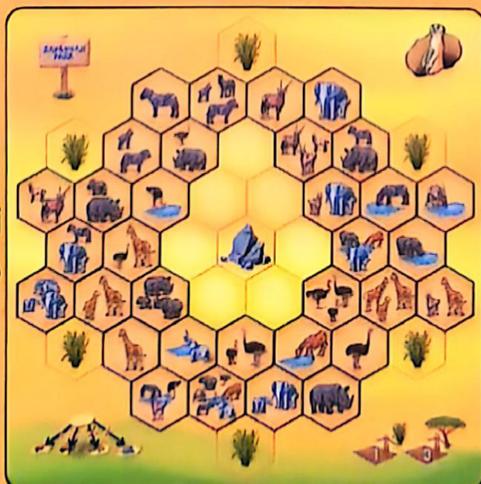


## Variante per bambini

Se stai giocando con dei bambini piccoli, lascia fuori dal gioco alberi e roghi e ignora le regole sulle pozze d'acqua e l'erba.

### Setup

Posiziona il tuo parco con il **retro** a faccia in su di fronte a te. Come per il gioco base, mischia le tue 33 tessere animale, impilale una sopra l'altra e posizionale a faccia in su sui tuoi spazi sabbia. Lascia però liberi i 7 spazi sabbia centrali e gli spazi erba, come mostrato nella figura a destra.



### Giocare la partita

Segui le regole del gioco base, puoi però posizionare le tessere animale solo su **spazi sabbia**, mai su quelli erba.

### Fine della partita

Nel momento in cui tutte le tessere sono state **capovolte** e spostate, la partita finisce e si iniziano a contare i punti. Posiziona il leone sulla categoria delle **giraffe** e lascia che il giocatore più giovane inizi. Conta quante giraffe hai nel tuo branco di giraffe **più grande** e segna i tuoi punti col tuo ranger. Gli altri giocatori fanno lo stesso. Quindi muovi il leone nella categoria degli elefanti, conta i punti per il tuo branco più grande e così via. Una volta contate tutte le specie, il giocatore con più punti vince. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio vincono.

### Ricorda:

A differenza del gioco base, pozze d'acqua ed erba non hanno alcun effetto e non vengono conteggiate.



## Variante: I leoni sono liberi!

### Setup

Oltre ai pezzi del gioco base, ognuno avrà bisogno di un leone. Una volta preparata la partita seguendo le regole base o quelle di una variante, posiziona il tuo leone in uno dei tuoi spazi albero o erba.

### Giocare la partita

Segui le regole del gioco base. Ogni volta che muovi una tessera animale sullo spazio occupato dal leone, prendi prima il leone e ottieni un punto per ogni animale raffigurato sulla tessera che stai posizionando. Muovi quindi il ranger sul tracciato per tener conto dei punti. Di seguito, sposta il leone in un nuovo spazio a tua scelta, seguendo queste regole:

### Il leone si muove

-  in uno spazio sabbia vuoto, oppure
-  in uno spazio albero vuoto, oppure
-  in uno spazio erba vuoto.

### Fine della partita

La partita finisce e i punti vengono conteggiati come nel gioco base.

### Esempio:

Il leone di Lucrezia è su uno spazio sabbia. Lei vuole posizionare lì la sua tessera animale raffigurante 3 animali e la pozza d'acqua.



Prende il leone e posiziona la tessera animale nello spazio precedentemente occupato dal leone.



Lucrezia guadagna 3 punti. Sceglie poi di posizionare il leone su uno spazio albero.



Ovviamente puoi anche combinare le diverse varianti!



Game design: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling  
Grafica: Annika Heller  
Sviluppo: Peter Eggert, Viktor Kobilke  
Revisione: VEB Spielekombinat Katja Volk

© 2021 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.  
Tutti i diritti sono riservati.

[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)



© 2021, uplay.it edizioni  
un marchio registrato della DXP S.N.C.  
p. Iva IT01936340502,  
via Tosco Romagnola, 2585  
56021 Cascina (PI), Italia.  
Tutti i diritti sono riservati.

[www.uplayedizioni.com](http://www.uplayedizioni.com)