

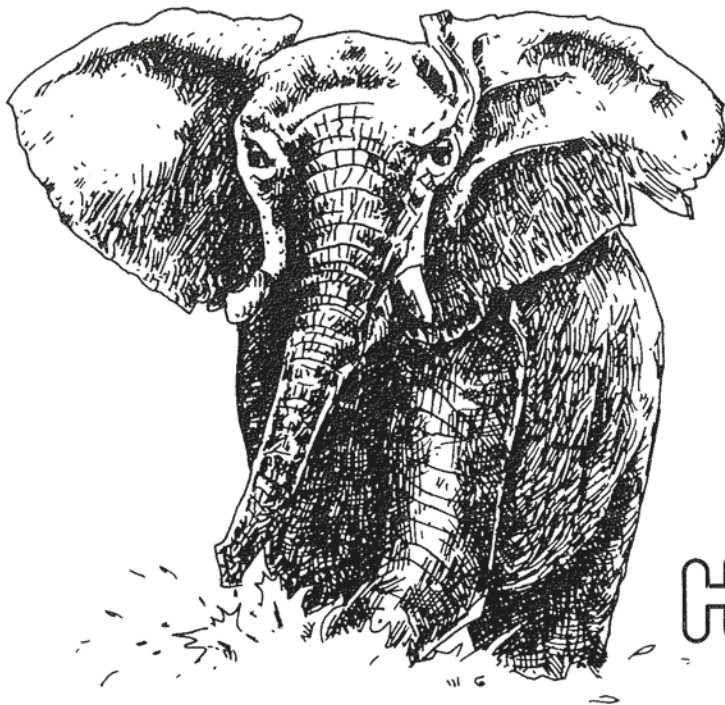
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

Nr. 4312

# ZAMBEZI



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1994

# Sambesi

Ein Familienspiel für 2-6 Abenteurer ab 7 Jahren.

Spielautor: Hermann Huber

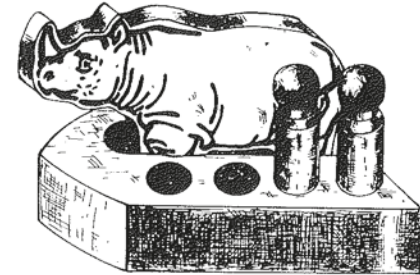
Grafik: Walter Matheis

Spieldauer: ca. 30-40 Minuten

Der berühmte Tierfänger Sandro Säbel hat wieder einmal zugeschlagen. In einem Gehege am Ufer des Flusses Sambesi haben seine Kumpanen Wildtiere eingesperrt, um sie gegen teures Geld weiterzuverkaufen. Aber schon naht Hilfe. Mutige Abenteurer haben sich auf den Weg gemacht, um die Tiere zu befreien.

## Spielinhalt:

- 1 großer Spielplan
- 4 Rettungsboote
- 7 Wildtiere
- 22 Spielfiguren in 6 Farben
- 1 Sandro Säbel (schwarz)
- 2 Tierfängerboote
- 20 Tierkarten
- 1 Spielerwürfel (blau)
- 1 Tierfängerwürfel (natur)



## Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt eine afrikanische Landschaft mit dem Fluß Sambesi und einer Bucht. Neben der Bucht befindet sich die Grube mit den gefangenen Tieren. An der Grube entlang führt ein Weg für Sandro Säbel (blau), der an einem Erdrutsch endet (roter Punkt).

Vom Camp der Tierbefreier aus führt ebenfalls ein kurzer Weg zu diesem Erdrutsch und zur Anlegestelle der Boote. Am Fluß entlang liegen die natürlichen Lebensräume der Tiere. Die „leicht zu transportierenden“ Tiere leben nah an der Bucht, die „schweren“ ganz am Ende des Flußlaufs. **Die Zahl auf der Tierkarte gibt an, wieviele Figuren für den Transport des Tieres nötig sind.**

### Spielziel:

Die Spieler versuchen, alle gefangenen Tiere zu befreien, bevor Sandro Säbel am Erdrutsch angekommen ist. Für jedes zurückgebrachte Tier gibt es Punkte.

### Spielvorbereitung:

Die **Spielfiguren** werden in das Camp neben der Bucht gestellt - für jeden Spieler 3 Figuren - beim Spiel zu zweit je 5 Figuren (rot und blau).

**je 3 (5)  
Spielfiguren in  
das Camp.**

**Tiere in die  
Grube  
Karten neben die  
Landeplätze**

Die **Tiere** kommen in die Grube, ihre **Befreiungskarten** werden auf die jeweiligen Lebensräume gelegt; die rot markierte Karte liegt dabei oben.

**Rettungsboote in  
die Bucht,  
Tierfängerboote  
auf Flußfelder**

Die leeren **Rettungsboote** liegen zu Beginn in der Bucht, die beiden **Tierfängerboote** starten auf den gekennzeichneten Feldern im Flußlauf.

**Schwarze Figur  
auf Weganfang**

Sandro Säbel wird auf das erste Feld seines Weges an der Grube gestellt. (1. blauer Punkt)

### Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Er führt **zuerst** seinen Spielerzug aus und bewegt **danach** ein Tierfängerboot.

**blauer Würfel =  
Spielfigur ins  
Boot, eventuell  
Tier ins Boot  
oder  
Rettungsboot  
ziehen**

**Spielerwürfel** (blau): Mit einer Zahl kann der Spieler eine seiner Figuren oder eines der Rettungsboote, auf denen sich mindestens eine seiner Figuren befindet bewegen. Erreicht eine Figur ein leeres Boot in der Bucht, darf der Spieler ein beliebiges Tier an Bord nehmen; überzählige Punkte verfallen. Ist die an Bord gegangene Figur die letzte, die zum Transport benötigt wird, müssen überzählige Punkte für das Boot verwendet werden. Rettungsboote müssen die volle Punktzahl **vorwärts** ziehen. Dabei können sie die Tierfängerboote oder andere Boote überholen. Auf einem Feld darf aber immer nur ein Rettungs- oder Tierfängerboot stehen. Der Lebensraum des an Bord befindlichen Tieres muß **genau** erreicht werden. Ein Vorbeifahren ist nicht gestattet.



**1 - 6 oder  
Hubschrauber**

**Würfel natur =  
rotes oder  
schwarzes  
Tierfängerboot  
ziehen**



**wenden**

**Landeplatz  
erreicht →  
Karten verteilen**

**Sandro Säbel  
ein Feld weiter!**

**1. Alle Tiere  
befreit oder  
2. Sandro Säbel  
am Erdrutsch**

Das **Symbol** kann als 1-6 verwendet werden **oder** erlaubt die Benutzung des Hubschraubers. Der Spieler darf dabei eine seiner an Land stehenden Figuren gegen eine beliebige in einem Rettungsboot sitzende Figur eines Mitspielers austauschen.

**Tierfängerwürfel** (natur): Nach dem Spielerzug wird, nach Augenfarbe, **eines** der Tierfängerboote um die gewürfelte Augenzahl vorwärtsbewegt (in Zugrichtung). Trifft es dabei auf ein Ende des Flußlaufs wendet es sofort und ziehen den evt. verbleibenden Rest der Würfelpunkte zurück. (schwarze Augen = schwarzes, rote Augen = rotes Boot.) Zeigt der Würfel das **Symbol**, so wendet das jeweilige Boot sofort und zieht noch **ein** Feld in die neue Richtung.

### Befreien eines Tieres:

Wenn ein Rettungsboot den Lebensraum des an Bord befindlichen Tieres genau erreicht (Feld mit Markierung), darf das Tier sofort an Land gehen. Jede an der Rettung beteiligte Spielfigur bringt ihrem Spieler eine Befreiungskarte. **Der Spieler, der den Zug gemacht hat, erhält dabei die Karte mit der roten Zahl**, sie zählt am Ende doppelt.

Die beteiligten Spielfiguren kommen wieder in das Camp, das leere Boot wird in die Bucht zurückgestellt.

### Fangen eines Rettungsbootes:

Gelangt ein Tierfänger bei **seinem** Zug auf ein Feld mit einem Rettungsboot oder fährt er an einem solchen vorbei, so ist das Tier an Bord erneut gefangen und kommt zurück in die Grube. Die Spielfiguren müssen erneut in das Camp, das Boot in die Bucht gesetzt werden.

**Jedes neu gefangene Tier veranlaßt Sandro Säbel auf seinem Weg ein Feld weiterzugehen. Erreicht er den Erdrutsch an der Grube, ist das Spiel sofort vorbei!**

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald die Spieler alle Tiere befreit haben oder Sandro Säbel den Erdrutsch entdeckt hat.

Jede Tierbefreiungskarte zählt jetzt einen Punkt, die mit roter Zahl sogar zwei. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Karten besitzt.

# Zambesi

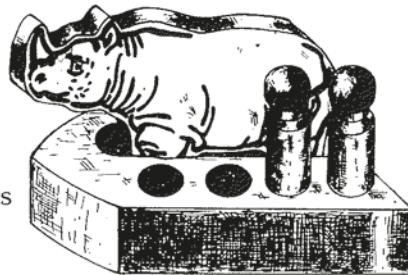
A family game for 2 - 6 adventurers from the age of 7 up.

Author of game: Hermann Huber  
Design: Walter Matheis  
Length of game: approx. 30-40 minutes

The infamous animal-trapper Sandro Sabre has been up to his dirty tricks again. He and his buddies have got captured animals, ready to sell for lots of money, in a compound on the bank of the River Zambesi. But even now plucky adventurers are on their way to free the animals.

## Contents of game:

- 1 big playing board
- 4 rescue boats
- 7 wild animals
- 22 playing figures in 6 colours
- 1 Sandro Sabre (black)
- 2 boats for the animal-trappers
- 20 animal cards
- 1 player-die (blue)
- 1 animal-trapper-die (natural)



## The playing board:

The playing board depicts an African landscape with the River Zambesi and a bay. The pit with the captured animals is situated next to the bay. A path for Sandro Sabre (blue) winds its way alongside the pit. At the end of this there is a landslide. (red point).

There is a short path leading from the camp of those wanting to free the animals up to this landslide and up to the mooring-point of the boats. The natural habitat of the animals is to be found along the banks of the river. The animals which are „easy to transport“ live close to the bay. Those which are „difficult to transport“ live right at the end of the river. **The number of the animal card shows how many figures are necessary for transporting the animal.**

## Object of the game:

The players try to free all the captured animals, before Sandro Sabre gets to the landslide. There are points to be won for every animal the players manage to get free.

## Preparation for the game:

The **playing figures** are placed in the camp near the bay - for every player there are three figures - if there are only two people playing, each of them gets five figures (red and blue).

## 3 (5) playing figures per camp

**put animals in the pit**  
**put cards next to the places to land**

The **animals** are placed in the pit. The **cards the players get when an animal is freed** are placed on the areas showing the natural habitat of the different animals; the red numbered card is on the top.

**put rescue boats in the bay**  
**put animal-trapper boats on the river squares**

The empty **rescue boats** are placed in the bay at the beginning of the game. Both of the **animal-trapper boats** start off on the squares marked in the river.

**put black figure on the beginning of the path**

Sandro Sabre is placed on the first square of his path at the pit. (1st blue point)

## How to play:

The player, whose turn it is to play, throws both of the dice. **First of all** he moves a figure or a rescue boat and then **after that** he moves an animal-trapper boat.

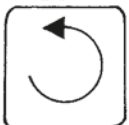
**blue die: put playing figure or possibly an animal in the boat or move rescue boat**

Player-die (blue): With one number the player may move one of his figures or one of the rescue boats, where there is at least one of his figures on board. If a figure reaches an empty boat in the bay, the player may take any animal he wishes on board; any spare points are forfeited. If the figure that has gone on board is the last one needed for the transport, then all spare points have to be used for the boat. Rescue boats must **move ahead** for the full number of points. In doing so, they may overtake the animal-trapper boats or other boats. Only one rescue boat or animal-trapper boat may ever be on one square at any time. The natural habitat of the animal on board must be reached by throwing the **exact** number of points. It's not possible to sail past it.



1-6 or helicopter

die (natural) =  
move red or  
black animal-  
trapper boat



turn round

reach place to  
land → distribu-  
te cards

move Sandro  
Sabre one squa-  
re forward

1. all animals  
freed or  
2. Sandro Sabre  
at landslide

The **symbol** can be used as 1-6 **or** it allows the use of the helicopter. This is done by the player swapping one of his figures on land for any figure, belonging to another player, that is already in a rescue boat.

**animal-trapper-die (natural):** After the player has completed his move with the figures, he then moves one of the animal-trapper boats, depending on the colour thrown, the number of points thrown in a forward direction. If the boat comes to one end of the river, it must turn round immediately and move back the way it came for the remaining points of the die (if any). (If black is thrown, take the black boat, if red is thrown, the red boat.) If the **symbol** is thrown, the boat in question turns immediately and moves **one** more square in the new direction.

#### Freeing an animal:

If a rescue boat gets the exact number of points to reach (square with sign on it) the natural habitat of the animals on board, the animal may go on land immediately. Each figure involved in freeing this animal wins a card as proof of this for his own player. **The player whose turn it has been gets the card with the red number.** It's worth double at the end.

The figures involved return to the camp and the empty boat is returned to the bay.

#### Catching a rescue boat:

If an animal-trapper, with **his** move, reaches a square where there is a rescue boat or he passes one by, then the animal on board this rescue boat is captured once again and must be returned to the pit. The playing figures must be returned to the camp and the boat to the bay.

**Each animal that is captured again allows Sandro Sabre to move one square forward on his way. If he manages to reach the landslide, then the game is immediately over!**

#### The end of the game:

The game is over as soon as all the animals have been freed or once Sandro Sabre has discovered the landslide.

Each card the player gets for freeing an animal is worth one point. The one with the red number is worth two points. The player with the most points wins.

If there is a tie, then the player with the most cards wins.

Habermaafß-Jeu Nr. 4312

## Sambesi — Règle du jeu

**Le croquis ci-dessous vous permet de vous repérer sur le plateau de jeu.**

#### Au préalable

Chacun des joueurs choisit une couleur et obtient les figurines correspondantes:

- lorsqu'on ne joue qu'à deux, 5 rouges ou 5 bleues,
- lorsqu'on joue à plus de deux, 3 figurines chacun.

Toutes les figurines choisies sont placées sur le camp de départ (grande cocarde bleue et rouge).

La figurine noire, qui symbolise le chef des trafiquants, est placée sur la première case de son parcours (rond bleu le plus éloigné de l'éboulement).

On place les bateaux bleus (vides) dans la crique.

On place les bateaux des trafiquants sur les cases du fleuve correspondantes, avec la proue dans le sens de la flèche.

Les animaux sont posés dans la fosse.

Enfin, on empile les cartes par animal et chaque pile est posée sur un carré (milieu de vie d'origine) portant le chiffre correspondant. Sur chaque pile, on laisse en évidence la carte avec le chiffre rouge.

**Exemple:** on pose la pile des quatre cartes avec l'éléphant sur un des deux carrés marqués d'un 4.

#### But du jeu

Dans un premier temps, les figurines s'efforcent de rejoindre les bateaux bleus dans la crique et d'y charger des animaux.

Les bateaux avec un équipage au complet s'aventurent ensuite sur le fleuve et tentent d'atteindre le milieu de vie d'origine des animaux transportés.

Il faut à tout prix éviter les bateaux des trafiquants car toute rencontre implique un retour au départ et, de plus, contribue à écourter la partie.

Il s'agit, bien sûr, de libérer le plus d'animaux possible et, pour chacun, de récupérer un maximum de points.

### Déroulement de la partie

Chacun son tour, on lance les deux dés d'un coup. On effectue:

- d'abord le déplacement indiqué par le dé bleu,
- ensuite celui qu'indique le dé couleur bois.

### Le dé bleu

Il permet au joueur qui vient de lancer les dés de choisir une figurine de sa couleur et de la faire avancer, qu'elle se trouve à terre ou sur un bateau.

On emprunte le chemin pour rejoindre les bateaux bleus (les 3 cercles orange), sur lequel, partant du camp de départ, on avance en direction de l'éboulement.

On avance du nombre de cercles indiqué par le dé. Si, arrivé au dernier cercle, il reste des points pour avancer, on embarque sur un bateau de son choix. Les points excédentaires sont alors annulés, sauf exception décrite plus bas (dernier arrivé sur un bateau).

**Exemple:** 4 ou plus permet à une figurine qui se trouvait sur le camp d'embarquer.

Les figurines peuvent se retrouver à plusieurs sur un cercle.

Lorsqu'une figurine est la première à embarquer sur un bateau, le joueur concerné choisit un animal dans la fosse qu'il place directement sur le bateau en question (l'animal s'échappe par l'éboulement).

Un bateau bleu ne peut sortir de la crique pour avancer sur le fleuve qu'avec un équipage complet: c'est-à-dire un animal et autant de figurines, peu importe la couleur, que le chiffre inscrit sur les cartes correspondant à cet animal.

**Exemples** d'équipages complets: éléphant + 4 figurines  
lion + 3 figurines  
zèbre + 2 figurines

Il n'est pas permis d'embarquer plus de figurines qu'il n'est nécessaire.

Lorsqu'une figurine arrive sur un bateau de manière à rendre l'équipage complet, l'excédent des points inscrits sur le dé sert à engager le bateau sur le fleuve.

**Exemple:** un bateau dans la crique contient l'éléphant et 3 figurines, une autre figurine se trouve encore au départ et le joueur correspondant obtient un 5 avec le dé. 4 points lui permettent d'atteindre le bateau avec l'éléphant et le 5ème fait avancer ce bateau sur la première case du fleuve.

**Si la figurine choisie se trouve encore à terre, on essaie de la faire embarquer**

**Si on choisit une figurine dans un bateau déjà engagé sur le fleuve, on avance ce bateau du nombre exact de cases indiqué par le dé.**



On avance toujours dans la même direction, celle des milieux de vie d'origine des animaux. On n'a pas le droit de reculer.

Un bateau bleu peut en dépasser d'autres, il peut également dépasser les bateaux de trafiquants, mais il doit toujours s'arrêter seul sur une case: on n'a pas le droit de le déplacer si la destination indiquée par le dé est occupée par un autre bateau. Il faut alors choisir une autre figurine à déplacer.

Le symbole des vagues sur le dé bleu représente le **joker**. Il permet:

- soit d'avancer du nombre de cases de son choix entre 1 et 6,
- soit d'échanger n'importe quelle figurine adverse sur un bateau contre une de ses propres figurines encore à terre.

### Le dé couleur bois

Il fait avancer les bateaux de trafiquants.

Un chiffre noir fait avancer le bateau noir du nombre de cases correspondant, toujours dans le sens indiqué par la proue du bateau. Avec un chiffre rouge, on déplace le bateau rouge.

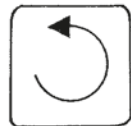
Lorsqu'on obtient un des cercles avec une flèche, le bateau de la couleur indiquée fait demi-tour et avance d'une case dans l'autre sens.

Lorsqu'un bateau de trafiquants arrive à une des extrémités du fleuve (cases avec une flèche en épingle), il fait demi-tour et, s'il reste des points à jouer, repart dans l'autre sens.

### Retour d'un animal dans son milieu de vie d'origine

A chaque animal correspond une pile de cartes. Chaque bateau avec un animal à bord tente d'atteindre la pile de cartes correspondante, c'est-à-dire la case avec la flèche la désignant. On est obligé d'aboutir pile sur cette case. Il n'est pas permis de la dépasser.

Dès qu'un bateau rejoint le milieu de vie d'origine de l'animal transporté, on distribue les cartes qui s'y trouvent: à savoir, pour les joueurs concernés, une carte par figurine embarquée sur le bateau. Le joueur qui vient d'effectuer le dernier déplacement obtient la carte avec le chiffre rouge.



**Exemple:** le joueur aux figurines rouges vient de lancer les dés; le bateau avec, à bord, l'éléphant, 2 figurines rouges, 1 figurine bleue et 1 figurine jaune aboutit sur la case à côté des 4 cartes d'éléphant. Le joueur aux figurines rouges obtient 2 cartes, dont celle avec le chiffre rouge, les joueurs aux figurines bleues et jaunes obtiennent chacun 1 carte.

À l'issue, on débarque l'animal là où on vient de prendre les cartes, les figurines reviennent au camp de départ et le bateau vide retourne dans la crique.

### **Interception d'un bateau bleu**

Un bateau transportant un animal sur le fleuve peut dépasser ou croiser (lorsque c'est lui qui se déplace) les bateaux des trafiquants. En revanche, il faut veiller à ce que lui-même ne se fasse ni dépasser ni croiser par un bateau de trafiquants.

Dès qu'un bateau de trafiquants, lorsqu'on le déplace,  
— aboutit pile sur une case occupée par un bateau bleu,  
— dépasse ou croise un bateau bleu,  
ce dernier et tous ceux qui sont à bord retournent immédiatement au départ: c'est-à-dire l'animal dans la fosse, les figurines au camp et le bateau dans la crique.

De plus, chaque fois qu'un bateau bleu est intercepté, le chef des trafiquants (figurine noire) avance d'une case sur son parcours en direction de la case rouge.

S'il atteint la case rouge, la partie se termine immédiatement (les animaux ne peuvent plus s'échapper par l'éboulement).

### **Fin de la partie**

La partie se termine:

- soit lorsque tous les animaux sont de retour dans leur milieu de vie d'origine,
- soit lorsque le chef des trafiquants atteint la case rouge de son parcours.

Chacun fait alors le total des points inscrits sur les cartes qu'il a récupérées; les chiffres rouges comptent double.

Celui qui obtient le total le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité des totaux chez les gagnants, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.

### **Tactiques**

«Sambesi» est un jeu mêlant tactiques individuelles et tactique de groupe.

Chacun essaie d'obtenir le plus de points possibles: c'est le but du jeu. Sachant que chaque figurine dans un bateau arrivé au but fait gagner une carte, chacun peut être tenté, au départ, de concentrer ses figurines dans un seul bateau, de préférence avec un gros animal tel que le rhinocéros ou l'éléphant (les cartes correspondantes valent 4 points).

Mais on ne manquera pas de remarquer que le parcours du chef des trafiquants est relativement court: en effet, 4 interceptions de la part des bateaux de trafiquants suffisent à mettre fin à une partie. Si on veut faire durer une partie et avoir une chance d'emmener des animaux au but, il faut des bateaux maniables capables d'échapper aux bateaux de trafiquants.

En admettant qu'un bateau bleu ne contienne qu'une couleur de figurines, seul un joueur peut le faire avancer; cependant, tous les joueurs, chacun leur tour, font avancer aussi les bateaux de trafiquants: le bateau bleu sera vite intercepté.

On a donc tout intérêt à former des équipages mixtes pour, ensemble, faire avancer les bateaux bleus.

Notez qu'alors, il reste toujours le joker (dé bleu) pour, éventuellement, y placer une de ses figurines avant l'arrivée.

# Sambesi

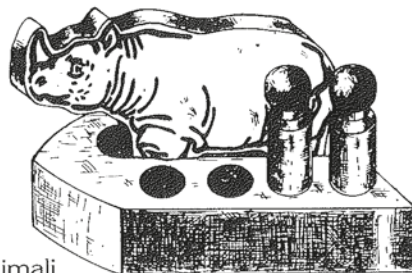
un gioco per tutta la famiglia, per 2 a 6 Avventurieri dagli 7 anni in sù.

Autore del gioco: Hermann Huber  
Grafica: Walter Matheis  
Durata del gioco: circa 30-40 minuti

Il famoso cacciatore di animali Sandro Sciabola ha colpito ancora. I suoi complici hanno rinchiuso degli animali selvaggi in una riserva di caccia sulle rive del fiume Sambesi per poterli vendere a caro prezzo. Ma l'aiuto si avvicina: alcuni coraggiosi avventurieri si sono messi in cammino per liberare gli animali.

## Contenuto del gioco:

- 1 pianta di gioco
- 4 barche di salvataggio
- 7 animali selvaggi
- 22 figure di gioco in 6 colori
- 1 Sandro Sciabola (nero)
- 2 barche dei cacciatori di animali
- 20 carte con animali
- 1 dado per i giocatori (blú)
- 1 dado per i cacciatori (legno naturale)



## La pinata di gioco:

La pianta di gioco raffigura un paesaggio africano, il fiume Sambesi e un'insenatura. Vicino all'insenatura si trova la fossa dove sono imprigionati gli animali. Lungo la fossa si snoda un sentiero per Sandro Sciabola (blú) che finisce in un pendio franato (punto rosso). Dall'accampamento degli avventurieri, che vogliono liberare gli animali, si snoda anche un sentiero che conduce al pendio franato ed al punto di attracco delle barche. Lungo il fiume si estende l'habitat naturale degli animali. Gli animali „leggeri da trasportare“ vivono nei pressi dell'insenatura, quelli „pesanti“ vivono alla fine del corso del fiume.

**Il numero sulla carta con animali indica quante figure sono necessarie per il trasporto degli animali.**

## Obiettivo del gioco:

i giocatori devono cercare di liberare gli animali prigionieri prima che Sandro Sciabola abbia raggiunto il pendio franato. Per ogni animale liberato e riportato indietro vengono attribuiti dei punti.

## Preparazione del gioco:

Le **figure** vengono collocate nell'accampamento vicino all'insenatura, per ogni giocatore 3 figure, se si gioca in due ogni giocatore riceverà invece 5 figure (rosse e blú).

Gli **animali** vengono posti nella fossa, le **carte per la liberazione** vengono collocate sui rispettivi Habitat. La carta contrassegnata in rosso va messa sopra.

All'inizio le **barche di salvataggio** vengono messe nell'insenatura. Le due **barche dei cacciatori di animali** partono dalle caselle contrassegnate sul corso del fiume.

Sandro Sciabola va collocato sulla prima casella del suo sentiero presso la fossa (1° punto blú).

## Svolgimento del gioco:

colui che è di turno getta entrambi i dadi. Egli farà **prima** la sua mossa e **poi** muoverà una delle barche dei cacciatori di animali.

## 3 oppure 5 figure nell'accampamento

## gli animali nella fossa, le carte vicino alla base d'atterraggio

## le barche di salvataggio nell'insenatura, le barche dei cacciatori sulle caselle del fiume

## figura nera all'inizio del sentiero

## dado blú = figura di gioco nella barca, eventualmente animale nella barca oppure muovere la barca di salvataggio

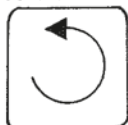
**Dado dei giocatori (blú):** con un numero qualsiasi i giocatori possono muovere una delle proprie figure oppure una delle barche di salvataggio, su cui vi sia almeno una delle proprie figure. Se una figura raggiunge una barca vuota nell'insenatura può portarsi a bordo un animale di sua scelta. I punti in eccesso perdono valore e non contano. Se la figura prigioniera a bordo è l'ultima che serve per il trasporto, allora i punti in eccesso dovranno venire usati per la barca. Le barche di salvataggio devono invece muoversi **in avanti** con il numero di punti esatto. Ciò facendo possono sorpassare le barche dei cacciatori di animali o altre barche. Su una casella è permesso la sosta solo ad una barca. L'habitat dell'animale che si trova a bordo deve essere raggiunto **esattamente**, cioè non è permesso solo passarvi davanti.





**1-6 oppure elicottero**

**Dado naturale= muovere la barca rossa o nera dei cacciatori di animali**



**girare**

**raggiungimento base d'atterraggio distribuzione delle carte**

**Sandro Sciabola avanti di 1 casella**

**tutti gli animali liberati oppure Sandro Sciabola nel pendio**

Questo **simbolo** può essere usato per i numeri da 1 a 6 **oppure** permette di usare l'elicottero. Il giocatore può scambiare una delle sue figure che stanno a terra con una figura a piacere che si trova in una qualsiasi barca di un'altro giocatore.

**Il dado dei cacciatori di animali** (legno naturale): Dopo la mossa va spostata in avanti ( nel senso di gioco) una barca qualsiasi dei cacciatori di animali a seconda del colore e del numero dei puntini del dado. Se questa finisce su una delle parti terminanti del corso del fiume va rigirata subito e se ci sono eventuali punti in eccesso essa va mossa all'indietro di tante caselle quanti sono i punti sovranchi. (Punti neri = barca nera, punti rossi = barca rossa). Se il dado presenta questo **simbolo** la barca va subito girata e spostata di **una** casella nella nuova direzione.

**Liberazione degli animali:**

Se una barca di salvataggio raggiunge esattamente l'habitat dell'animale che si trova a bordo (casella contrassegnata) l'animale può subito scendere a terra. Per ogni figura di gioco coinvolta nel salvataggio del suddetto animale il giocatore riceverà 1 carta di liberazione. **Il giocatore che ha eseguito la mossa, riceve la carta con il numero rosso.** Queste carte rosse valgono alla fine il doppio. Le figure che hanno partecipato alla liberazione ritornano all'accampamento e la barca va ricollocata nell'insenatura.

**Cattura di una barca:**

se un cacciatore di animali durante la sua mossa capita su una casella dove c'è una barca oppure passa a fianco ad una barca di salvataggio l'animale che si trova a bordo viene ricatturato e ritorna nella fossa. Le figure di gioco devono ritornare nell'accampamento e la barca va rimessa nell'insenatura.

**Per ogni animale catturato Sandro Sciabola si muove di una casella sul suo sentiero. Se egli raggiunge il pendio franato presso la fossa il gioco è immediatamente finito.**

**Fine del gioco:**

il gioco finisce quando quando i giocatori hanno liberato tutti gli animali oppure quando Sandro Sciabola è finito nel pendio franato. A questo punto ogni carta per la liberazione vale 1 punto, quelle con il numero rosso ne valgono addirittura due. Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di pareggio vince colui che possiede il maggior numero di carte.

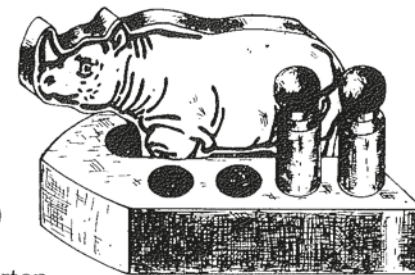
Habermäß-Spel nr. 4312

# SAMBESI

Een gezinspel voor 2-6 avonturiers vanaf 7 jaar.

Auteur van het spel: Hermann Huber  
Grafiek: Walter Matheis  
Speelduur: ca. 30-40 minuten

De beruchte dierenvanger Sandro Sabel heeft weer eens toegeslagen. In een omheining aan de oever van de Sambesirivier hebben zijn stropers wilde dieren opgesloten, om ze voor veel geld door te verkopen. Maar er is al hulp voor de dieren onderweg. Moedige avonturiers zijn op pad gegaan om de dieren te bevrijden.



**Spelbenodigheden:**

- 1 grote plattegrond
- 4 reddingboten
- 7 wilde dieren
- 22 figuren in 6 kleuren
- 1 Sandro Sabel (zwart)
- 2 stropersboten
- 20 dierenbevrijdingskaarten
- 1 dobbelsteen voor de spelers (blauw)
- 1 dobbelsteen voor de stropers (blank)

**De plattegrond:**

De plattegrond stelt een Afrikaans landschap voor met de Sambesirivier en een baai. Naast de baai bevindt zich een kuil waar de gevangen dieren in zitten. Langs de kuil loopt een weg voor Sandro Sabel (blauw), die aan een aardverschuiving eindigt (rode stip).

Vanuit het kamp van de dierenbevrijders loopt eveneens een korte weg naar deze aardverschuiving toe en naar de aanlegplaats van de boten.

Langs de rivier liggen de natuurlijke leefruimten van de dieren. De „gemakkelijke te transporteren“ dieren leven vlakbij de baai, de „moeilijke“ helemaal aan het eind van de rivier.

**Het getal op de dierenbevrijdingskaart geeft aan hoeveel figuren er voor het transport van het dier nodig zijn.**

### Doel van het spel:

De spelers proberen alle gevangen dieren te bevrijden, voordat Sandro Sabel bij de aardverschuiving aangekomen is. Voor elk bevrijd dier worden punten gegeven.

### Spelvoorbereiding:

De figuren worden in het kamp naast de baai gezet - voor elke speler 3 figuren. Als je het spel met zijn tweeën speelt, krijgt ieder 5 figuren (rood en blauw).

#### Ieder 3 (5) figuren in het kamp.

#### Dieren in de kuil. Kaarten naast de aanlegplaatsen.

De **dieren** komen in de kuil. Hun **bevrijdingskaarten** worden op de desbetreffende levensruimten gelegd; de met rood gemarkeerde kaart ligt bovenop.

#### Reddingboten in de baai, stropersboten op plaatsen in de rivier.

De lege **reddingboten** liggen bij het begin van de baai, de twee **stropersboten** starten op de aangegeven plaatsen in de rivier.

#### Zwarte figuur op begin van de weg.

Sandro Sabel wordt op het beginpunt van zijn weg aan de kuil geplaatst (eerste blauwe stip).

### Verloop van het spel:

Wie aan de beurt is, gooit met beide dobbelstenen. Hij verzet **eerst** zijn eigen figuur en **daarna** pas een stropersboot.

#### Blauwe dobbelsteen = figuur in de boot, eventueel dier in de boot of reddingboot naar voren.

**Doppelsteen voor de spelers** (blauw): Met gegooiden punten kan de speler één van zijn figuren of één van de reddingboten, op die zich tenminste één van zijn figuren bevindt, naar voren schuiven.

Bereikt een figuur een lege boot in de baai, mag de speler een dier naar believen aan boord nemen; heeft hij toevallig meer punten gegooid, dan vervallen die.

Is de aan boord gegane figuur de laatste, die voor het transport nodig is, dan moeten de overgebleven punten voor de boot gebruikt worden.

Reddingboten moeten het volledig aantal punten **voortgezet** worden. Daarbij kunnen zij de stropersboten of andere boten inhalen.

Op een vlakje mag alleen of een reddingboot of een stropersboot staan.

De levensruimte van het zich aan boord bevindende dier moet **precies** bereikt worden. Er langs varen mag niet.



1-6 of helikopter

**Dobbelsteen blank = rode of zwarte stropersboot inzetten.**



omdraaien

**Aanlegplaats kaarten verdeelen.**

**Sandro Sabel één plaats vooruit!**

**1. Alle dieren bevrijd of  
2. Sandro Sabel bij de aardverschuiving.**

Het **symbool** kann voor 1-6 gebruikt worden of staat het gebruik van de helikopter toe. De speler mag, als hij wil, één van zijn aan land staande figuren tegen een in een reddingboot zittende figuur van een medespeler uitwisselen.

**Stropersdobbelsteen** (blank):

Als tweede zet wordt, naar puntenkleur, één van de stropersboten bij het gegooiden aantal punten dan draai voortgeschoven. Komt hij daarbij op het eind van de rivier, draait hij meteen om en schuift de resterende punten terug. (zwarte punten = zwarte boot, rode punten = rode boot). Gooit men met de dobbelsteen het **symbool**, dan moet de desbetreffende boot onmiddellijk omdraaien en in de nieuwe richting nog **een** plaats terug.

**Het bevrijden van een dier:**

Wanneer een reddingboot de levensruimte van het zich aan boord bevindende dier precies bereikt, (gemarkeerde plaats) mag het dier meteen aan land gaan. Hiervoor krijgt men een bevrijdingskaart. **De speler, die als eerste voor elkaar heeft gekregen, krijgt de kaart met het rode cijfer**, aan het eind van het spel telt deze kaart dubbel.

De deelnemende figuren worden weer in het kamp gezet, de lege boot wordt teruggeplaatst in de baai.

**Het buitmaken van een reddingboot:**

Komt een stroper, als hij aan de beurt is, op de plaats van de reddingboot of vaart hij er langs, dan geldt, dat het dier opnieuw gevangen is, het wordt weer in de kuil teruggezet. De figuren worden weer in het kamp gezet en de boot wordt weer in de baai geplaatst.

**Bij ieder opnieuw gevangen dier mag Sandro Sabel één plaats naar voren. Wanneer hij de aardverschuiving bij de kuil bereikt, is het spel meteen uit!**

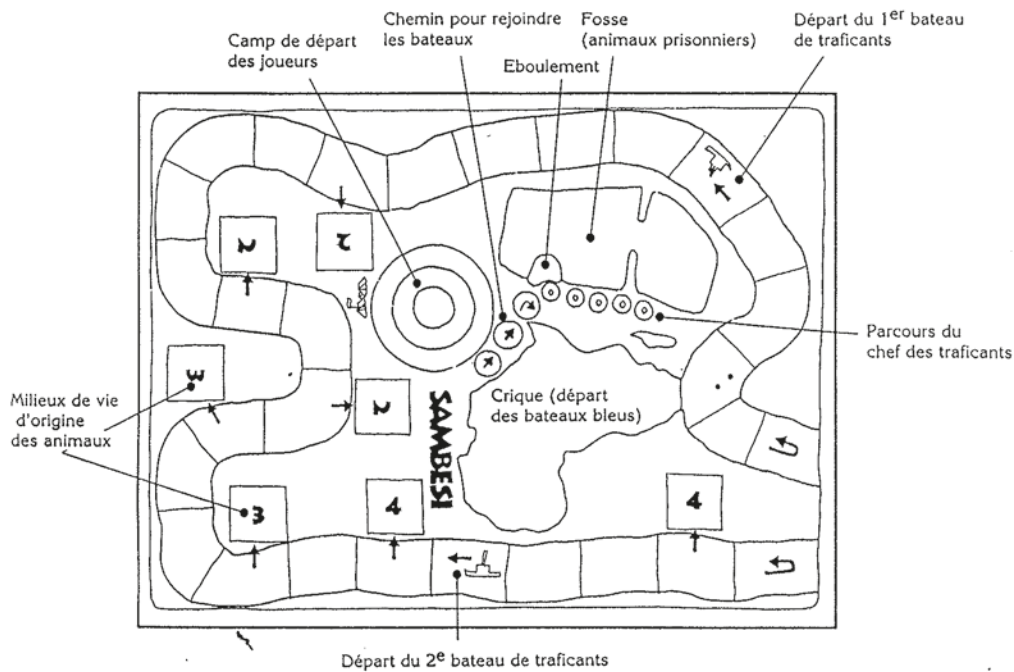
**Einde van het spel:**

Het spel eindigt, zodra de spelers alle dieren hebben bevrijd, of zodra Sandro Sabel aangekomen is bij de aardverschuiving. Voor iedere dierenbevrijdingskaart geldt één punt, voor die met het rode cijfer zelfs twee. De speler, die de meeste punten heeft, wint.

Bij gelijke stand wint degene, die meer kaarten heeft.

# SAMBESI - Règle du jeu

Le croquis ci-dessous vous permet de vous repérer sur le plateau de jeu.



## Au préalable

Chacun des joueurs choisit une couleur et obtient les figurines correspondantes:

- lorsqu'on ne joue qu'à deux, 5 rouges ou 5 bleus,
- lorsqu'on joue à plus de deux, 3 figurines chacun.

Toutes les figurines choisies sont placées sur le camp de départ (grande cocarde bleue et rouge).

La figurine noire, qui symbolise le chef des trafiquants, est placée sur la première case de son parcours (rond bleu le plus éloigné de l'éboulement).

On place les bateaux bleus (vides) dans la crique.

On place les bateaux des trafiquants sur les cases du fleuve correspondantes, avec la proue dans le sens de la flèche.

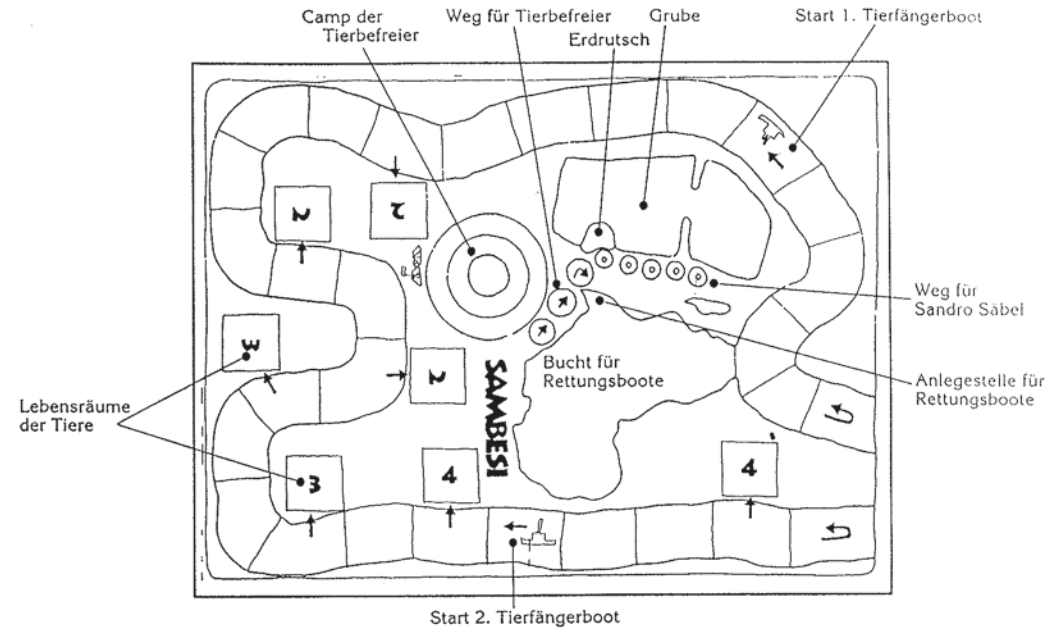
Les animaux sont posés dans la fosse.

Enfin, on empile les cartes par animal et chaque pile est posée sur un carré (milieu de vie d'origine) portant le chiffre correspondant. Sur chaque pile, on laisse en évidence la carte avec le chiffre rouge.

Exemple: on pose la pile des quatre cartes avec l'éléphant sur un des deux carrés marqués d'un 4.

## Liebe Spieler,

zum besseren Verständnis lesen Sie bitte zuerst diese Kurzbeschreibung des Spielplans und des Spielablaufs. Sie werden dann die ausführliche Spielanleitung besser verstehen und behalten können. Viel Spaß bei „Sambesi“.



Der Spielplan zeigt eine afrikanische Landschaft mit dem Fluß Sambesi und einer Bucht. Neben der Bucht befindet sich die Grube mit den gefangenen Tieren. An der Grube entlang führt ein Weg für Sandro Säbel (blau), der an einem Erdrutsch endet (roter Punkt), über den die Tiere befreit werden können. Sobald Sandro Säbel auf dem roten Punkt angekommen ist und die Fluchtmöglichkeit entdeckt hat, ist das Spiel zu Ende.

Vom Camp der Tierbefreier aus (Kreisfeld) führen 3 Wegfelder ebenfalls zu diesem Erdrutsch und zur Anlegestelle der Boote. Die Befreier müssen, bevor Sie in ein beliebiges Boot einsteigen können, zuerst diesen kurzen Weg laufen. Jedes Feld und der anschließende Sprung ins Boot kostet dabei einen Würfel-punkt. Auf einem Wegfeld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Die 1. Person, die ein Boot besetzt, nimmt dabei ein beliebiges Tier aus der Grube an Bord.

Am Fluß entlang liegen die mit Zahlen markierten Lebensräume der Tiere. Die „leicht zu transportierenden“ Tiere leben nah an der Bucht, die „schweren“ ganz am Ende des Flußlaufs.

Alle Karten eines Tieres (2, 3 oder 4) werden auf einen Lebensraum mit gleicher Zahl gelegt (z.B. Zebra auf eine 2, Elefant auf eine 4). Hiermit wird festgelegt, wohin das befreite Tier gebracht werden muß. Die Zahl auf den Tierkarten gibt an, wieviele Figuren für den Transport des Tieres nötig sind.

Ziel des Spieles ist, möglichst viele der Tiere zu befreien und dafür die Tierkarten zu erhalten.

Um dabei von den Tierfängern nicht wieder überrumpelt zu werden, sollten möglichst auch andere Mitspieler im Boot sitzen, denn nur so kommt man schnell voran.

---

Habermaas GmbH, 96473 Rodach; Postfach 11 07