

## Bekijk hoe het spel werkt!

Bekijk deze geweldige instructievideo's  
om te zien hoe Kavango gespeeld wordt!  
(engelstalige video's)



[mazazagames.com/  
how-to-play-kavango](http://mazazagames.com/how-to-play-kavango)

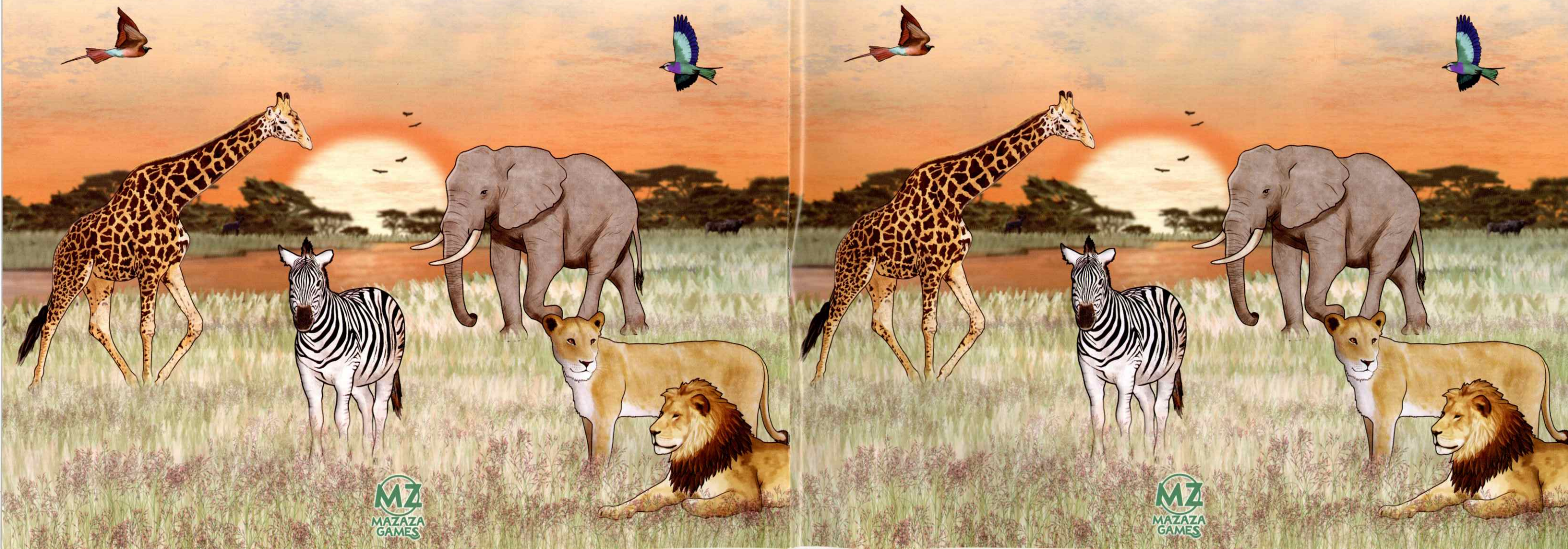
## Spelregels

# Kavango

Word een natuurbeschermer en bouw  
een succesvol natuurreservaat

Ontwikkeld door Matt Brown en Zara Reid  
Illustraties en grafisch ontwerp door Matt Brown

© Mazaza Games Ltd.



# Over Kavango

## Overzicht

Stap in de rol van een natuurbeschermer die in Kavango werkzaam is. Gedurende het spel transformeer je jouw unieke landschap in een succesvol natuurreservaat. In drie snelle rondes van kaarten draften, bouw je een uitgebreid ecosysteem. Terwijl je natuurreservaat groter wordt, moet je onderzoekstaken voltooien om geld te verdienen. Hiermee kun je in bescherming investeren om kwetsbare en bedreigde dieren een veilig toevluchtsoord te bieden. Naarmate het spel vordert, worden je keuzes steeds lastiger en je strategie complexer terwijl je probeert het meest succesvolle natuurreservaat te bouwen.

## Over de regio

Het grensoverschrijdende natuurreservaat van Kavango-Zambezi is het grootste ter wereld in zijn soort. Het verbindt vijf landen en ondersteunt een groot aantal ecosystemen die worden weergegeven op de spelersborden. Kavango biedt een enorme biodiversiteit en in de regio leven cruciale populaties van iconische dieren, zoals het grootste aantal olifanten van Afrika. In het landschap kun je een scala aan natuurwonderen aanschouwen, van de grootste migratie over land door zebra's tot de oorverdovende Victoriawatervallen.



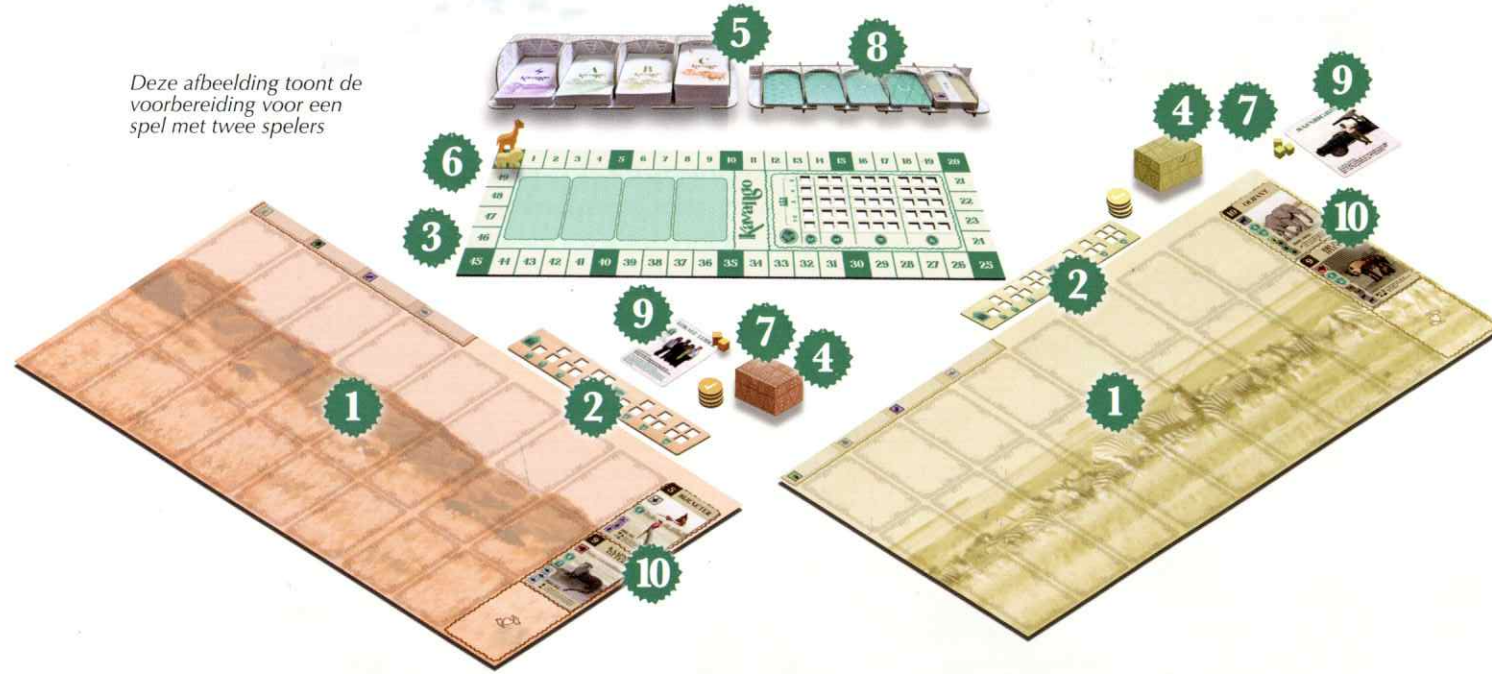
## Spelonderdelen

Kijk voor het samenstellen van de kaartenhouders op pagina 14.



# Voorbereiding

- 1 Elke speler kiest een spelersbord.
- 2 Geef alle spelers het beschermingsbord dat past bij de kleur van hun spelersbord. Elke speler legt deze boven zijn spelersbord aan de rechterkant.
- 3 Leg het centrale bord in het midden van de tafel zodat alle spelers er bij kunnen.
- 4 Elke speler neemt het geldkistje van zijn kleur en zet deze in de buurt van zijn spelersbord.
- 5 Plaats de kaartenhouders naast het centrale bord of aan de zijkant van de tafel. De grote kaartenhouder bevat de stapel actiekaarten en stapels A, B en C. De kleine kaartenhouder bevat de onderzoekskarten voor elke ronde, de doelkaarten en de verwilderkaarten. Schud elke stapel kaarten afzonderlijk.



- 6 Pak het dierfiguur en de beloningsfiches die passen bij de kleur van je bord. Zet je dierfiguur op vak 0 van het scorespoor op het centrale bord. De beloningsfiches worden naast je bord bewaard.
- 7 Bewaar je geldblokjes (die bij de kleur van je bord passen) in je kistje. Bepaal op basis van het ervaringsniveau met hoeveel geld elke speler start. Dit geld wordt uit je kistje genomen en samen met de beloningsfiches naast je spelersbord bewaard:  
Beginner: drie geldblokjes (\$ 3 mln)  
Gemiddeld: twee geldblokjes (\$ 2 mln)  
Expert: één geldblokjes (\$ 1 mln)  
Superexpert: nul geldblokjes
- 8 Als je met doelkaarten speelt, moet je deze schudden en er twee aan elke speler geven. Bewaar de overgebleven kaarten gedekt in de kaartenhouder.
- 9 Geef elke speler twee willekeurige natuurbeschermers(kaarten), waarvan hij er één behoudt. Kijk op pagina's 9 en 10 voor meer details over de karakters waaruit je kunt kiezen op basis van je ervaringsniveau. Vertel elkaar welke vaardigheden je natuurbeschermer heeft en bewaar de kaart naast je spelersbord.
- 10 Spelers starten het spel met twee dieren uit stapel C in hun opvang. Onthul twee dierenkaarten per speler van stapel C, bijvoorbeeld vier kaarten voor twee spelers, en kies dan om de beurt een dierenkaart om in je opvang te bewaren. Keer de volgorde om nadat alle spelers één kaart gekozen hebben.

## Handkaarten uitdelen

Gebruik onderstaand overzicht om aan het begin van elke ronde aan elke speler een set handkaarten uit te delen. Schud elke stapel kaarten afzonderlijk voordat je de sets met handkaarten vormt. Gebruik de nummerkaarten om de sets aan te geven. De set met nummerkaart 1 wordt gegeven aan de speler die als eerste een opvangdier heeft gekozen. Houd de nummerkaart bij de set handkaarten terwijl deze van speler naar speler wordt doorgegeven.

Aantal spelers	Ronde		
	1	2	3
1-2 spelers 15 kaarten per set handkaarten	3 6 6 4 AB	3 3 3 6 4 ABC	3 12 4 C
3-5 spelers 12 kaarten per set handkaarten	2 5 5 4 AB	2 3 3 4 4 ABC	2 10 4 C

## Aflegstapel

Laat in het midden van de tafel ruimte over voor een aflegstapel. Nadat alle spelers hun set handkaarten voor ronde twee hebben gekregen, worden alle overgebleven kaarten van stapel A en stapel B naar de aflegstapel verplaatst. Zodra alle spelers hun set handkaarten voor ronde drie hebben gekregen, worden alle overgebleven kaarten van stapel C en alle niet-uitgedeelde actiekaarten naar de aflegstapel verplaatst.

Opmerking: Dit is belangrijk omdat spelers de actiekaart 'herplaatsing' kunnen gebruiken om de aflegstapel te doorzoeken.

# Spelverloop

Op deze twee pagina's worden de basisprincipes van het spelverloop beschreven. Kijk voor meer details op pagina's 5-8.

## Doel

Elke speler heeft als doel om de meeste punten te scoren.

## Aan het begin van elke ronde

1. Leg vier onderzoekskaarten op het centrale bord.
2. Geef iedere speler een set handkaarten op basis van het overzicht (zie pagina 2 en het speloverzicht).  
Zie 'aflegstapel' op pagina 2 om te zien welke kaarten afgelegd worden na het uitdelen van de handkaarten voor ronde twee en drie.

## Gelijktijdige beurten

Gedurende het gehele spel zul je uit de sets handkaarten draften en strategisch kaarten kiezen en spelen om je natuurreservaat te vullen. Het spel verloopt tegelijkertijd en tijdens elke beurt voltooien spelers op hetzelfde moment vier beurtfasen, in onderstaande volgorde:

1. Kies een kaart uit je huidige set handkaarten
2. Speel die kaart
3. Voltooi onderzoekstaken en investeer geld
4. Geef de set handkaarten door aan de speler aan je linkerkant.

Dit gaat zo tien beurten door, waarna de ronde voorbij is.

## 1. Kies een kaart

Spelers kiezen een kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer. Zodra alle spelers een kaart gekozen hebben, draait iedereen tegelijkertijd zijn eigen kaart om.

## 2. Speel een kaart

Speel een actiekaart, voedselkaart of dierenkaart. Kaarten moeten onmiddellijk worden gespeeld, dus voer de effecten uit of leg een kaart in je natuurreservaat of in je opvang als er een opvangveld vrij is. Je kunt ook kiezen om een kaart af te leggen in plaats van te spelen, daarvoor ontvang je een geldblokje (\$ 1 mln). Hieronder volgt een overzicht van de soorten kaarten en hoe deze te spelen.

## Actiekaarten

Alle actiekaarten die tijdens een beurt gespeeld worden, moeten vóór de voedsel- en dierenkaarten gespeeld worden en de effecten worden onmiddellijk uitgevoerd. Daarna worden ze op de aflegstapel gelegd. Als meerdere spelers een actiekaart gekozen hebben, wordt het eerste uit te voeren effect bepaald door de nummerkaart. De actiekaartenstapel bestaat uit 30 kaarten; vijf verschillende soorten actiekaarten, met zes van elk.



## Voedselkaarten (Stapel A)



Als je een voedselkaart speelt, schuif je deze linksboven onder je bord. Voedselkaarten hebben geen vereisten om te spelen en leveren aan het einde van het spel geen punten op, maar zijn essentiële bouwstenen voor je ecosysteem. Er zijn vier soorten voedsel: grassen, bomen, ongewervelden en vissen. Zie pagina 5 voor meer details over de soorten voedsel.

## Dierenkaarten (Stapels B en C)

Het spelen van dierenkaarten is de belangrijkste manier om punten te scoren in het spel. Dierenkaarten worden direct op een veld naar keuze in je reservaat gespeeld als je aan zowel de voedsel- als beschermingsvereisten van het dier voldoet. Als je niet aan de vereisten voldoet om het dier in je reservaat te spelen, kan deze op een vrij opvangveld (een van de drie velden aan de rechterkant van je bord, zie pagina 6) gespeeld worden. Aan voedselvereisten wordt voldaan als je de dier- en plantensoorten die een dier nodig heeft (in de vorm van voedselkaarten en/of dierenkaarten) al in je natuurreservaat hebt liggen. De voedsel- en diersoorten in je reservaat vertegenwoordigen duurzame populaties en kunnen meerdere dieren voeden. Aan beschermingsvereisten wordt voldaan als je voldoende geld hebt geïnvesteerd om het vereiste beschermingsniveau in de drie soorten bescherming te behalen.

## Spelopbouw

Kavango wordt gespeeld in drie rondes, die elk uit tien beurten bestaan.



Om bijvoorbeeld de impala in je reservaat te kunnen spelen, heb je het volgende nodig:  
(a) voedsel: minstens één gras en twee bomen.  
(b) bescherming: minstens niveau één bescherming tegen stroperij.

Stapel B bestaat uit dieren met een waarde van vier of minder punten en eenvoudige vereisten.

Stapel C bestaat uit dieren met een waarde van vier of meer punten en complexe vereisten.

## 3. Voltooi onderzoekstaken en investeer geld

Net als in het echte leven moet je geld verdienen om je natuurbeschermingsprojecten te financieren en je beschermingsniveau te verhogen. Om dit te doen moet je onderzoekstaken voltooien. Om onderzoekstaken te voltooien, moet je voldoen aan criteria om vervolgens geld en punten te verdienen. Er liggen vier onderzoekskaarten op het centrale bord die elke ronde veranderen. Elke speler mag alle vier de onderzoekstaken (naar elk gewenst niveau) voltooien en zoveel taken als ze kunnen in een beurt. Nadat je echter de beloning voor een onderzoekstaak ontvangen hebt, mag je deze niet opnieuw claimen. Leg na het voltooien van een onderzoekstaak een beloningsfiche op de kaart, pak dan de verdiende geldblokje uit je geldkistje en scoor punten waardoor je jouw dierfiguur op het bord vooruit kunt zetten. Kijk voor meer details over onderzoekstaken op pagina 6.



Zodra je voldoende geld hebt verdiend, kun je het gaan uitgeven! Je mag in een beurt zo veel als je wilt uitgeven, aan zo veel dingen als je kunt betalen. Investeer het beschikbare geld om het niveau van leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij in je eigen reservaat te verhogen. Klimaatbescherming is een gedeeld beschermingsniveau; om hierin je geld te investeren en het beschermingsniveau te verhogen, plaats je geldblokje op het centrale bord. Kijk voor meer details over beschermingsniveaus op pagina 7. Je kunt ook voor vier geldblokje (\$ 4 mln) een verwilderkaart kopen waarmee je een voedselsoort naar keuze kunt spelen (zie pagina 7).

## 4. De set handkaarten doorgeven

Geef de overgebleven kaarten in je hand (en de bijgevoegde nummerkaart) kloksgewijs door aan de volgende speler. De ronde gaat op deze manier verder totdat iedereen tien beurten heeft gespeeld. Denk eraan om alle fasen van de laatste beurt te voltooien om de ronde af te sluiten.

**Aan het einde van elke ronde** (na het spelen van een kaart in de 10e beurt)

- 1) Leg alle ongebruikte kaarten uit je hand af
- 2) Voltooi onderzoekstaken
- 3) Leg de onderzoekskaarten af
- 4) Investeer geld

## Puntentelling

Na de tiende beurt van de derde ronde is het spel voorbij! Volg onderstaande stappen om je score te bepalen:

### Onderzoek

Elke keer als je tijdens het spel een onderzoekstaak voltooit, zet je jouw dierfiguur vooruit op het scorespoor. Controleer of je de gescoorde punten voor ronde drie toegevoegd hebt.

### Natuurbehoudbonussen

Spelers krijgen tien punten voor elke natuurbehoudbonus die ze behaald hebben. Spelers kunnen alle drie bonussen behalen als ze de doelen voltooid hebben. Tel de punten van de behaalde natuurbehoudbonussen bij elkaar op en zet je dierfiguur met dat aantal stappen vooruit op het scorespoor. Zie pagina 8.

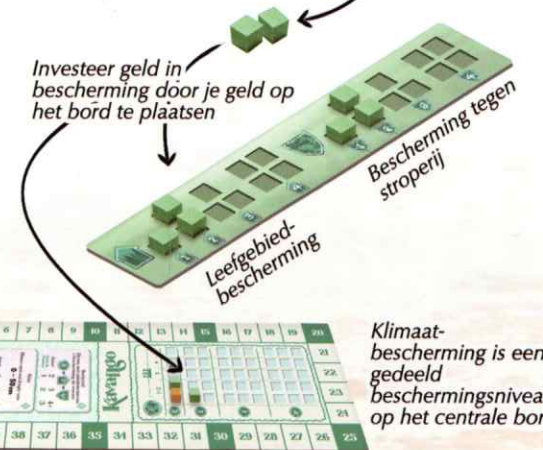
## Het spel winnen

De speler met de meeste punten wint het spel! In het geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld. Moeder Natuur is de ultieme winnaar!

Onderzoekskaart van ronde één



Leg een beloningsfiche op de kaart als je een onderzoekstaak voltooid hebt en verdien het bijbehorende aantal geldblokje en punten



Klimaatbescherming is een gedeeld beschermingsniveau op het centrale bord

# Details spelverloop

## Voedselsoorten

In dit overzicht is te zien hoeveel kaarten er van elke soort voedsel zijn. De 'maximaal nodig' kolom is een belangrijke factor bij het kiezen van voedselkaarten. Omdat je met voedselkaarten geen overwinningpunten scoort, zou je nooit meer voedselkaarten in je reservaat moeten spelen dan er nodig zijn om dieren die hoger in de voedselketen staan, te voeden.

## Termieten en bijen

Termieten en bijen zijn een subgroep van ongewervelden. Dit betekent dat ze meetellen als ongewervelden. Andere ongewervelden tellen echter niet mee als een dier specifiek een termiet of een bij vereist. In het voorbeeld hieronder heeft een natuurreervaat één bij, één termiet en één normale ongewervelde. Hiermee wordt voldaan aan de voedselvereisten voor de agame en de bijeneter, maar niet aan die van het aardvarken omdat deze specifiek twee termieten vereist.

SOORT	SYMBOOL	TOTAAL	STAPEL	MAXIMAAL NODIG
Grassen		11	11	4
Bomen		11	11	4
Ongewervelden		11	11	3
Termieten		4	4	2
Bijen		2	2	1
Vissen		7	7	3



Tip: over het algemeen zijn termieten en bijen nuttiger dan andere ongewervelden. De beste combinatie om in je reservaat te hebben is meestal twee termieten en één bij.

3 ongewervelden waaronder 1 termiet en 1 bij



Vereist 3 ongewervelden naar keuze



Vereist 2 termieten



Vereist 1 bij en 2 andere ongewervelden



## Diersoorten

In dit overzicht is te zien hoeveel kaarten er van elke diersoort zijn. Er zijn zeven diersoorten: kleine zoogdieren; reptielen/amfibieën; vogels; middelgrote zoogdieren; grote zoogdieren; roofvogels en roofdieren. Roofvogels en roofdieren kunnen niet als voedsel voor andere dieren dienen, maar de andere vijf soorten kunnen ook als voedselvereiste voor andere dieren gelden. De grootte en het gewicht van de dieren is belangrijk voor bepaalde onderzoekstaken. Sommige dieren hebben ook speciale kenmerken waarmee ze aan doelkaarten kunnen bijdragen. Deze kenmerken worden op de kaart weergegeven door iconen naast de tekst. Van de dieren hieronder heeft de grondeekhoorn bijvoorbeeld het kenmerk 'landdier' en de roanantilope heeft het kenmerk 'antilope'.

SOORT	SYMBOOL	TOTAAL	STAPELS	MAXIMAAL NODIG	
Kleine zoogdieren		18	13	5	3
Vogels		18	9	9	3
Reptielen/Amfibieën		17	10	7	3
Middelgrote zoogdieren		18	8	10	4
Grote zoogdieren		17	17	-	4
Roofvogels		14	14	-	-
Roofdieren		18	18	-	-



Een voorbeeld van elk van de zeven diersoorten.

## Opvang

Je kunt maximaal drie dieren tegelijkertijd in je opvang bewaren. Dieren verplaatsen direct van je opvang naar je natuurreervaat zodra hun voedselvereisten en/of beschermingsniveaus behaald zijn. Dit telt niet als een beurt. Naarmate het spel vordert, kun je kettingreacties in je opvang teweegbrengen waarbij er meerdere dieren achter elkaar vanuit je opvang naar je reservaat komen. Denk eraan dat dieren in je opvang niet meetellen voor onderzoekstaken of doelkaarten en aan het einde van het spel geen punten opleveren. Je kunt op elk moment dieren uit je opvang afleggen. Voor elke afgelegde dierenkaart ontvang je een geldblokje (\$ 1 mln).

De drie opvangvelden aan de rechterkant van het spelersbord



## Voorbeeld 1

De speler kiest het stekelvarken, maar voldoet niet aan het vereiste beschermingsniveau tegen stroperij. Daarom speelt hij deze kaart in zijn opvang.

## tijdens de volgende beurt...

De speler speelt een derde ongewervelde en investeert meer geld in bescherming tegen stroperij. Dit stelt hem in staat om de bijeneter en het stekelvarken uit zijn opvang naar zijn reservaat te verplaatsen.



Tip: als je een dier niet direct kunt spelen, maar wel denkt dat deze een belangrijke bijdrage aan je natuurreervaat kan leveren of dat het je kan helpen om je doel te behalen, dan is het een goed idee om dit dier in je opvang te bewaren totdat je de juiste voedselvereisten en beschermingsniveaus behaald hebt om deze in je reservaat te plaatsen.

## Onderzoekstaken

Voltooi in een beurt zoveel mogelijk onderzoekstaken als je wilt om geld en punten te verdienen. De meeste onderzoekstaken bieden de keuze uit verschillende niveaus om te voltooien waarbij je meer geld en punten kunt verdienen naarmate je aan meer van de vereiste criteria voldoet. Onderzoekstaken verwijzen altijd naar de voedsel- en diersoorten die in je reservaat gespeeld zijn. De cijfers onderaan de kaart geven aan hoeveel geld je ontvangt en punten je scoort op basis van de mate waarin je de onderzoekstaak voltooid hebt.



Ronde 1 Ronde 2 Ronde 3

De onderzoekstaken worden elke ronde complexer. De onderzoekstaken in ronde 1 zijn nog eenvoudig, maar zijn moeilijker in ronde 3.

Aan het begin van elke ronde worden er vier nieuwe onderzoekkaarten op het centrale bord geplaatst



Op de onderzoekkaarten (op het bord) worden beloningsfiches geplaatst om bij te houden wie van de spelers deze onderzoekstaken voltooid heeft



Als je bijvoorbeeld drie kleine zoogdieren (met het bovenstaande symbool) in je reservaat had, kun je de onderzoekstaak voltooien om drie geldblokjes (\$ 3 mln) te ontvangen en drie punten te scoren. Pak de drie geldblokjes uit je kistje en zet je dierfiguur drie stappen vooruit op het bord.

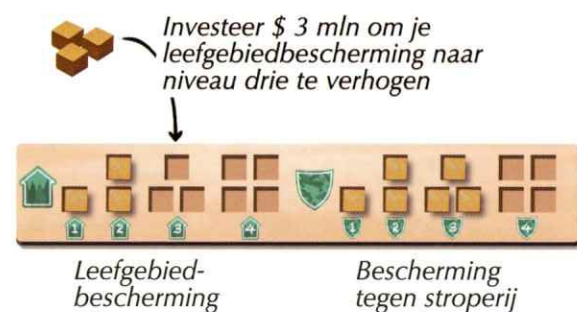
Opmerking van de maker: Natuurbescherming is duur en veel organisaties zijn afhankelijk van financiering van donateurs om te overleven. Donateurs hebben hun eigen vereisten over hoe hun geld besteed wordt en natuurbeschermingsorganisaties moeten vaak hun activiteiten aanpassen om voor financiering in aanmerking te komen. We hebben deze uitdagende realiteit in het spel verwerkt in de vorm van onderzoekstaken die elke ronde en elk spel veranderen. Om succesvol geld te verdienen, zul je strategisch en flexibel moeten zijn om aan de eisen van de donateurs te voldoen.

### Beschermingsniveaus

Om op een veilige manier dieren in je natuurreservaat te laten leven, moet je geld investeren om het niveau van leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij in je reservaat te verhogen en moet je samenwerken om het niveau van klimaatbescherming te verbeteren.

### Leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij

Leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij zijn je eigen verantwoordelijkheid binnen jouw reservaat. Het hoogste niveau van leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij is niveau vier. Je kunt ervoor kiezen om in een van beide beschermingsniveaus meer te investeren dan in de ander. Voor beide geldt dat je de niveaus stap voor stap moet verhogen. Het kost één geldblokje (\$ 1 mln) om niveau één te bereiken, nog eens \$ 2 mln om niveau twee te bereiken etc. Je kunt niet gedeeltelijk investeren om je leefgebiedbescherming of bescherming tegen stroperij te verhogen. Als je investeert, moet je het beschermingsniveau volledig verhogen. Om beschermingsniveau vier te bereiken moet je in totaal \$ 10 mln geïnvesteerd hebben.



### Klimaatbescherming

Klimaatbescherming is een gezamenlijke inspanning. Alle spelers kunnen bijdragen aan klimaatbescherming en je hoeft niet hetzelfde als de andere spelers te investeren. Je kunt tijdens een beurt zoveel in klimaatbescherming investeren als je wilt en je hoeft niet in één keer een niveau te verhogen, zoals verplicht is voor leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij. Als een klimaatbeschermingsniveau is bereikt, geldt dit voor iedereen, ongeacht hoeveel iedereen geïnvesteerd heeft. Het hoogst vereiste niveau van klimaatbescherming is niveau drie. Het '3+'-gebied bij klimaatbescherming op het bord stelt spelers in staat om te blijven investeren in het klimaat, zelfs als het maximale beschermingsniveau van drie al bereikt is. Dit is zodat spelers de klimaatbonus kunnen behalen (zie 'natuurbehoudbonussen' op pagina 8).

### Voorbeeld van een spel met vier spelers



Opmerking: Je hoeft de geldblokjes die je investeert in klimaatbescherming niet in een specifieke kolom te plaatsen. En je hoeft niet hetzelfde bedrag als de andere spelers te investeren.

Opmerking van de maker: De beschermingsvereisten zijn geïnspireerd door het echte leven. Leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij zijn jouw eigen verantwoordelijkheid omdat je in de werkelijkheid ook je eigen land zou moeten beschermen tegen aantasting van leefgebieden en het moet opnemen tegen stroperij, door bijvoorbeeld rangers in te huren en te investeren in hun uitrusting en opleiding. Zonder deze beschermingsmaatregelen zullen je dieren het waarschijnlijk niet lang overleven in je reservaat en daarom kun je nog geen dier naar je reservaat brengen totdat je aan de beschermingsvereisten van dit dier voldoet. Klimaatbescherming is een collectieve inspanning omdat iedereen moet samenwerken om zowel de oorzaak van klimaatverandering te beperken als zich aan te passen aan de gevolgen die we over de hele wereld al zien.

### Verwilderkaarten

Verwilderkaarten stellen je in staat om een voedselsoort naar keuze aan je natuurreservaat toe te voegen (behalve de speciale ongewervelden termieten en bijen). Je kunt verwilderkaarten voor vier geldblokjes (\$ 4 mln) kopen tijdens de investeerfase van een beurt (dit telt niet als een extra beurt). Om deze kaarten te spelen, draai je deze simpelweg om naar de voedselsoort die je wilt en schuif je deze in de bijbehorende kolom. Je kunt ook een verwilderkaart krijgen door de actiekaart 'natuurherstel' te spelen.



### Natuurbehoudbonussen

Er zijn drie natuurbehoudbonussen die alle spelers aan het einde van het spel kunnen winnen en die elk tien punten waard zijn. Je kunt deze alle drie winnen zolang je aan de doelen hebt voldaan.

#### Biodiversiteitsbonus

Zorg dat je elk van de 11 voedsel- en diersoorten in je reservaat hebt

**10 punten**

De voedselsoorten die al op jouw spelersbord staan, tellen ook mee voor deze bonus.

#### Klimaatbonus

Draag \$ 8 mln bij aan klimaatbescherming

**\$ 8 mln** →

**10 punten**

Geld dat dankzij de actiekaarten 'klimaatfonds' is bijgedragen, telt ook mee.

#### Beschermingsbonus

Bereik niveau 4 van zowel leefgebiedbescherming als bescherming tegen stroperij

**10 punten**

Dit vereist een totale investering van \$ 20 mln.

Deze bonussen staan ook op het speloverzicht zodat je tijdens het spel de criteria kunt controleren.

### Doelkaarten

Doelkaarten voegen een extra element van langetermijnstrategie en complexiteit aan het spelverloop toe. We raden aan om deze alleen bij de expertvariant te gebruiken. Voor een eenvoudiger spel kun je zonder de doelkaarten spelen.

Aan het begin van het spel neemt elke speler twee willekeurige doelkaarten. Houd deze geheim voor de andere spelers. Bewaar beide doelkaarten en kies aan het einde van het spel slechts één van deze kaarten om te scoren (je scoort met de andere kaart dus niet). Om te voldoen aan een doel, moet je dieren in je natuurreservaat brengen met specifieke kenmerken, weergegeven door iconen. Hoe meer dieren je hebt die voldoen aan de vereiste kenmerken, hoe meer punten je scoort. Vergeet niet dat dieren in je opvang niet meetellen voor je doelen; dieren moeten zich in je reservaat bevinden.

Hiernaast staan enkele voorbeelden. Alle doelkaarten worden toegelicht in het overzicht van de bijlage.

### Regelvarianten

**Makkelijke regelvariant** - om de regels te vereenvoedigen, kun je spelen zonder onderzoekskaarten, doelkaarten en natuurbehoudbonussen. Verwijder ook de actiekaarten met de titel 'onderzoeker'. In plaats van de onderzoekskaarten pakken alle spelers zeven geldblokjes (\$ 7 mln) aan het begin van het spel en aan het einde van elke ronde (inclusief het einde van ronde drie). Kijk op pagina's 9 en 10 om te zien welke natuurbeschermers te gebruiken. Let op dat de natuurbeschermers 'onderzoeker' en 'campagnevoerder' niet gebruikt kunnen worden als er zonder onderzoekskaarten gespeeld wordt.

Voorbeelden van boombewoners

Voorbeeld van een 'giftige' ongewervelde

Voorbeeld van een 'giftig' dier

Opmerking: dit doelcriterium omvat zowel voedsel als dieren. Alle andere doelen omvatten alleen dieren.

**Doelkaarten** - elke speler neemt drie doelkaarten aan het begin van het spel. Scoor er twee aan het einde van het spel.

**Handkaarten doorgeven** - in plaats van de set handkaarten altijd naar links door te geven, kun je de richting van het doorgeven na elke ronde omdraaien.

**Onderzoekstaken** - verwijder de natuurbeschermers 'campagnevoerder' uit het spel. Aan het begin van zowel ronde 1 als ronde 2 leg je vier onderzoekskaarten voor die ronde op het bord en onthul je ook de vier onderzoekskaarten voor de volgende ronde. Bewaar beide sets onderzoekskaarten op tafel, maar je kunt alleen onderzoekskaarten voltooien voor de ronde die je momenteel speelt.

## Regelvarianten (vervolg)

**Variante voor twee spelers** - Scheid tijdens de voorbereiding de actiekaarten met de titel 'herplaatsing' van de andere actiekaarten.

In ronde 1: gebruik geen 'herplaatsing'-kaarten in het spel.

In ronde 2: stop 1 'herplaatsing'-kaart in elke hand.

In ronde 3: stop 2 'herplaatsing'-kaarten in elke hand.

Met 'herplaatsing'-kaarten kun je kaarten van de aflegstapel pakken voor \$ 1 mln, waardoor je toegang krijgt tot meer kaarten (onthoud dat kaarten op de aflegstapel worden gelegd na het uitdelen van de handkaarten voor ronde twee en drie, zie pagina 2).

## Natuurbeschermers

Sommige natuurbeschermers zijn moeilijker om mee te spelen dan andere, maar bieden meer strategische diepgang. Dit is samengevat met een complexiteitsniveau van één tot vijf. We raden aan om tijdens het eerste potje van Kavango uit de karakters met complexiteit één of twee te kiezen. De beschrijvingen hieronder bevatten ook verschillende strategieën voor het gebruik van de natuurbeschermers en hoe deze het meest effectief ingezet kunnen worden.

*Opmerking van de maker: Om natuurbehoudprojecten te laten slagen, moet een scala aan mensen uit alle lagen van de maatschappij samen zien te werken. De natuurbeschermers zijn gedefinieerd om verschillende vaardigheden te tonen die nodig zijn voor natuurbehoud. Dit varieert van de lokale leider die direct met de afgelegen gemeenschappen samenwerkt tot de investeerder die internationale klimaatfinanciering mogelijk maakt.*

## Ecoloog

Complexiteit ●●●●● 1/5



- Dit karakter helpt je aan voedsel om je reservaat op te bouwen. Daardoor kun je aan voedselsoorten komen die niet (meer) beschikbaar zijn in de set handkaarten.
- Het is een goede manier om in ronde drie aan extra voedselkaarten te komen, wat normaal gesproken erg lastig is.
- Het kopen van verwilderkaarten geeft je in feite een extra beurt vergeleken met het kiezen van een voedselkaart uit je hand.

Dit kan dus effectief zijn als je voldoende geld verdient met het voltooien van onderzoekstaken.

- Tip: richt je op het spelen van dierenkaarten tot het moment dat je een andere voedselkaart nodig hebt.

## Botanicus

Complexiteit ●●●●● 2/5



- Dit karakter maakt het eenvoudiger om dieren te spelen die grassen of bomen als voedsel vereisen. Door dit te doen zijn er meer opties beschikbaar en kun je snel je reservaat opbouwen.
- Hierdoor kun je sneller dieren spelen zodat je onderzoekstaken kunt voltooien en sneller geld kunt verdienen.
- Het is het meest efficiënt als dit karakter gebruikt wordt om een dier met tien punten

te spelen die je anders niet zou kunnen spelen (vooral in spellen waarbij de voedselsoorten gras en boom lastig te krijgen zijn).

- Tip: het is verstandig om als speler vertrouwd te raken met de dieren die vier planten (grassen en bomen) van dezelfde soort vereisen. Het kan effectief zijn om de actiekaart 'herplaatsing' te spelen en \$ 1 mln te betalen om in ronde drie de aflegstapel te doorzoeken naar deze dieren, als ze geen onderdeel zijn van de set handkaarten.

## Investeerder

Complexiteit ●●●●● 1/5



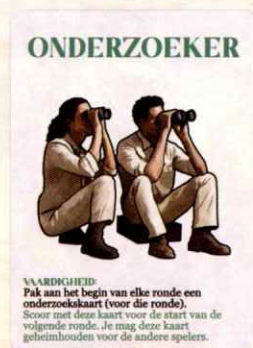
- Dit karakter helpt je geld te verdienen om te investeren in bescherming door specifieke actiekaarten te spelen. Dit is vooral handig voor beginners die het wellicht lastig vinden om veel geld te verdienen met het voltooien van onderzoekstaken.
- De actiekaart 'natuurfonds' is vooral handig in combinatie met dit karakter. Door jou \$ 4 mln te geven kan deze kaart gebruikt worden als een alternatieve manier om

een voedselsoort te spelen, door jou het geld te geven om meteen een verwilderkaart te kopen.

- Aan het einde van het spel is het vaak voordelig om een actiekaart 'klimaatfonds' of 'natuurfonds' in te zetten of om de aflegoptie te gebruiken om natuurbehoudbonussen voor het einde van het spel te behalen.

## Onderzoeker

Complexiteit ●●●●● 2/5

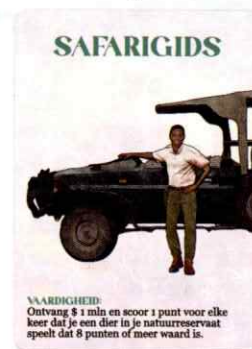


- Deze vaardigheid is makkelijk te begrijpen en biedt de speler simpelweg een betere manier om geld en punten te verdienen door extra onderzoekstaken te voltooien.
- De sterkte van dit karakter kan variëren omdat het afhangt van de onderzoekskaarten die je trekt.
- Tip: houd je extra onderzoekskaarten geheim voor de andere spelers.

- Tip: als je merkt dat je veel geld met onderzoek verdient en denkt dat je aan het einde van het spel geld overhoudt, zou je dat geld eerder kunnen gebruiken om verwilderkaarten te kopen (voor meer voedsel).

## Safarigids

Complexiteit ●●●●● 3/5



- Voor ervaren spelers die, zelfs in meer uitdagende spellen, hun reservaat goed weten op te bouwen, is dit een sterk karakter.
- Voorhandig in ronde drie waarin het vaak moeilijk is om geld te verdienen met het voltooien van onderzoekstaken.
- Het kan slim zijn om de actiekaart 'herplaatsing' te spelen en \$ 1 mln te betalen om de aflegstapel te doorzoeken naar dieren met 8 of meer punten.

## Lokale leider en Ranger

Complexiteit ●●●●● 3/5



Leg aan het begin van het spel 1 geldblokje (uit je kistje) op niveau 1 van leefgebiedbescherming.

Leg aan het begin van het spel 1 geldblokje (uit je kistje) op niveau 1 van bescherming tegen stroperij.

- Deze karakters zijn effectief aan het begin van het spel door het makkelijker te maken om dieren te spelen die complexe beschermingsvereisten hebben. Je kunt misschien al eerder dieren uit je opvang spelen en je hebt meer opties.
- Met deze karakters kun je dieren eerder spelen zodat je onderzoekstaken kunt voltooien en sneller geld kunt verdienen. Heel effectief om een dier van tien punten te spelen die je normaal gesproken niet zou kunnen spelen (vooral tijdens spellen waarbij geld schaars is).
- Besluitvorming over het investeren in bescherming is veel makkelijker met deze karakters: De lokale leider kan zich meer richten op bescherming tegen stroperij dan leefgebiedbescherming. Investeer alleen in leefgebiedbescherming als het absoluut noodzakelijk is. Daarentegen kan de ranger zich meer richten op leefgebiedbescherming dan bescherming tegen stroperij. Investeer alleen in bescherming tegen stroperij als het absoluut noodzakelijk is.

- Deze twee karakters hebben vergelijkbare vaardigheden die samen gebruikt kunnen worden voor een bijna symmetrisch spel met twee spelers.
- Tip: voor spelers die de lokale leider gebruiken is het verstandig om voor de start van het spel vertrouwd te raken met de dieren die niveau vier leefgebiedbescherming vereisen. En spelers die de ranger gebruiken moeten voor de start van het spel vertrouwd raken met de dieren die niveau vier bescherming tegen stroperij vereisen.
- Tip: het kan effectief zijn om de actiekaart 'herplaatsing' te gebruiken en \$ 1 mln te betalen om in ronde drie de aflegstapel te doorzoeken naar deze dieren, als ze geen onderdeel zijn van de set handkaarten.

## Diplomaat

Complexiteit ●●●●● 4/5



- Het beste karakter om meer interactie tussen spelers te forceren. Heeft twee vaardigheden die allebei effect op je tegenstanders hebben, maar verder zeer verschillend zijn.
- Vaardigheid 1 kan het meest effectief gebruikt worden als je twee kaarten pakt die jij en andere spelers uit een set handkaarten willen hebben. Makkelijkst te gebruiken in een spel met twee of drie spelers. Kan ook zeer nuttig zijn voor het voltooien van lastige onderzoekstaken.

- Vaardigheid 2 kan gebruikt worden om andere spelers te forceren in klimaatbescherming te investeren. Dit is een handige strategie als je dieren kiest die klimaatbescherming vereisen en je de vaardigheid gebruikt om anderen te forceren te helpen het niveau te verhogen. Je kunt het ook gebruiken om het geld dat andere spelers direct beschikbaar hebben (dus niet in hun kistje), te verminderen zodat zij niet op andere manieren kunnen investeren.
- Tip: let goed op welke kaarten voor andere spelers interessant zijn en hoeveel geld ze aan het einde van elke beurt direct beschikbaar hebben (niet in hun kistje).

## Campagnevoerder

Complexiteit ●●●●● 4/5

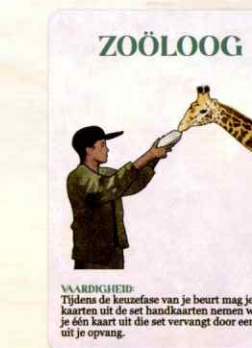


- Wees je tegenstanders een stap voor door je strategie te plannen op basis van de onderzoekstaken waarvan je weet dat ze in rondes twee en drie in het spel gaan komen.
- De uitdaging met dit karakter is het vinden van een balans tussen het kiezen van dieren die je in het begin goed op weg helpen versus dieren die passen bij de langetermijnstrategie die gebaseerd is op de onderzoekstaken, waarvan je weet dat ze in rondes twee en drie in het spel gaan komen.

- Vergeet niet om de onderzoekskaarten die je naast je neer hebt gelegd, te pakken en op het bord te leggen voor ronde twee en ronde drie.

## Zoöloog

Complexiteit ●●●●● 5/5



- Zeer effectief voor het omruilen van ongewenste dierenkaarten in de opvang.
- Aarzel niet om in ronde één de eerste dieren in je opvang om te ruilen voor andere kaarten, waardoor je jouw reservaat sneller kunt opbouwen.
- Dankzij dit karakter loop je slechts een laag risico bij het plaatsen van dieren met een hoge puntenwaarde in je opvang.

- Het stelt je in staat om in rondes twee en drie je strategie gedurfd uit te werken. Als je uiteindelijk niet aan de vereisten van deze dieren kunt voldoen, kun je ze tegen het einde van het spel omruilen voor dieren die makkelijker te spelen zijn.
- Tip: probeer ervoor te zorgen dat je altijd een dier in je opvang hebt, zelfs als je deze niet echt nodig hebt.

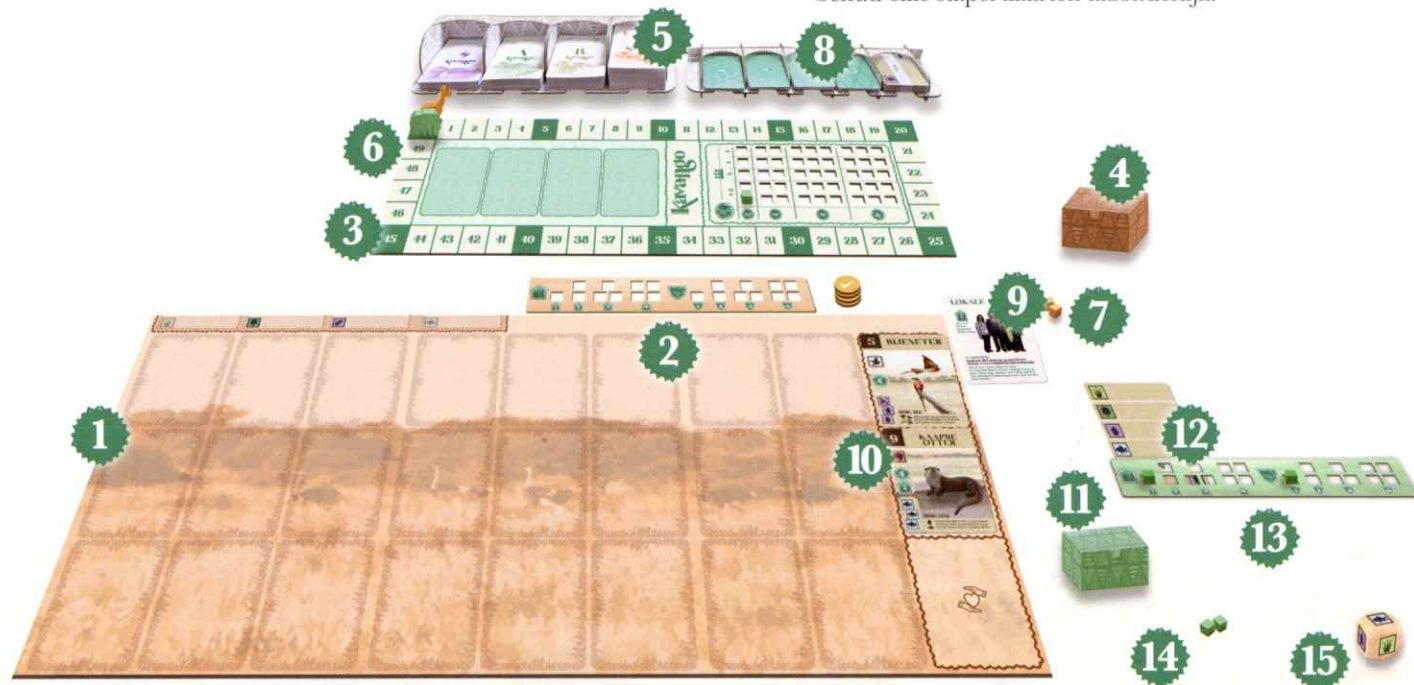
# Solovariant

## Overzicht

In de solovariant neem je het op tegen een fictieve tegenstander die 'Oppo' heet. Het solospel verloopt op een soortgelijke manier als een spel met twee spelers. Oppo speelt zonder spelersbord en je moet namens hem kaarten draften en in bescherming investeren door de volgende simpele regels te volgen:

## Setup

- 1 Kies een spelersbord.
- 2 Pak het beschermingsbord dat past bij de kleur van je bord en leg deze boven je spelersbord aan de rechterkant.
- 3 Leg het centrale bord boven je spelersbord.
- 4 Neem het geldkistje van jouw kleur en zet deze in de buurt van je spelersbord.
- 5 Plaats de kaartenhouders naast het centrale bord of aan de zijkant van de tafel. De grote kaartenhouder bevat de stapel actiekaarten en stapels A, B en C. De kleine kaartenhouder bevat de onderzoekskaarten voor elke ronde, de doelkaarten en de verwilderkaarten. Schud elke stapel kaarten afzonderlijk.



## Vorbereiding voor Oppo

- 6 Pak de beloningsfiches en het dierfiguur die passen bij de kleur van je bord. Zet je dierfiguur op vak 0 van je scorespoor op het centrale bord. De beloningsfiches worden naast je bord bewaard.
- 7 Bewaar je geldblokjes (die bij de kleur van je bord passen) in je kistje. Bepaal op basis van het ervaringsniveau met hoeveel geld je start. Dit geld wordt uit je kistje genomen en samen met de beloningsfiches naast je spelersbord bewaard:  
Beginner: drie geldblokjes (\$ 3 mln)  
Gemiddeld: twee geldblokjes (\$ 2 mln)  
Expert: één geldblokje (\$ 1 mln)  
Superexpert: nul geldblokjes.
- 8 Als je met doelkaarten speelt, moet je deze schudden en er twee trekken. Bewaar de overgebleven kaarten gedekt in de kaartenhouder.
- 9 Pak twee willekeurige natuurbeschermers(kaarten) - met uitzondering van de diplomaat - waarvan je er één behoudt. Kijk op pagina's 9 en 10 voor meer details over de karakters waaruit je kunt kiezen op basis van je ervaringsniveau.
- 10 Pak twee willekeurige dieren uit stapel C en leg deze in je opvang.
- 11 Oppo heeft geen spelersbord. Pak in plaats hiervan een extra beschermingsbord en leg deze rechts van jouw bord. Dit zal het bord van Oppo zijn. Pak de geldblokjes, het kluisje en het dierfiguur die passen bij de kleur van het spelersbord van Oppo en zet het dierfiguur op vak 0 van het scorespoor.
- 12 Oppo start met een combinatie van alle soorten voedsel. Pak vier verwilderkaarten en schuif deze onder het beschermingsbord om dit aan te tonen. Oppo start met een algemene ongewervelde, niet met een termiet of een bij.
- 13 Oppo start met niveau één voor zowel leefgebiedbescherming als bescherming tegen stroperij. Leg één geldblokje (\$ 1 mln) op leefgebiedbescherming en bescherming tegen stroperij op het beschermingsbord van Oppo. Oppo start met één geldblokje (\$ 1 mln) geïnvesteerd in klimaatbescherming.
- 14 Bepaal op basis van jouw ervaringsniveau met hoeveel geld Oppo start. Dit geld wordt uit het kluisje genomen en naast het beschermingsbord van Oppo bewaard:  
Beginner: nul geldblokjes (\$ 0 mln)  
Gemiddeld: één geldblokje (\$ 1 mln)  
Expert: twee geldblokjes (\$ 2 mln)
- 15 Houd de voedsel dobbelsteen binnen handbereik. Je gebruikt deze om te bepalen welke kaarten Oppo kiest.

## Spelverloop solovariant

Begin met het lezen van de uitleg over het spelverloop op pagina's 5 tot en met 10. Het solospeloverzicht op pagina 13 legt uit hoe Oppo kaarten kiest, geld en punten verdient en zijn geld investeert. Houd de pagina met het solospeloverzicht open en binnen handbereik tijdens het spelen van het solospel.

### Aan het begin van een ronde:

- Leg vier onderzoekskaarten op het centrale bord. Jij voltooit deze taken zoals gewoonlijk, maar Oppo doet hier niets mee.
- Deel twee sets handkaarten uit, volgens het overzicht op pagina 13.
- Geef Oppo geld en punten, volgens de tabel in het solospeloverzicht op pagina 13.
- Investeer geld voor Oppo in bescherming, volgens de tabel in het solospeloverzicht op pagina 13.

### Aan het einde van een ronde:

- Jij voltooit onderzoekstaken en investeert geld.
- Leg de onderzoekskaarten af.
- Leg alle ongebruikte handkaarten af.

### Aan het einde van de derde ronde:

Bepaal de eindscores, beginnend bij Oppo. Denk eraan dat je tijdens het spel al punten hebt gescoord voor het voltooien van onderzoekstaken en dat Oppo automatisch punten scoort aan het einde van elke ronde. Begin door de punten op te tellen die gescoord zijn met natuurbehoudbonussen, vervolgens de punten van de dieren en tot slot de punten van de doelkaarten (als je hiermee speelt). Zet de dierfiguren vooruit op het bord om de score bij te houden.

## Het spel winnen

Je wint het spel door meer punten dan Oppo te scoren! In het geval van een gelijkspel wordt de overwinning met Oppo gedeeld. Moeder Natuur is de ultieme winnaar!

## Details spelverloop

### Handkaarten uitdelen

De handkaarten worden op dezelfde manier uitgedeeld als in een spel met twee spelers, zie de tabel in het solospeloverzicht op pagina 13. Gebruik de nummerkaarten om dit bij te houden.

### Kaarten kiezen

Jij en Oppo kiezen elke beurt kaarten uit dezelfde hand, waarbij Oppo altijd eerst kiest. Oppo kiest op basis van een lijst met regels in het solospeloverzicht op pagina 13. Start met 'hand 1'. Oppo neemt en speelt een kaart en daarna neemt en speelt de solospeler een kaart. Hierna kan de solospeler zoals gewoonlijk verdergaan met de beurt door naar wens onderzoekstaken te voltooien en te investeren. Dit telt als één beurt. Voor de volgende beurt kiezen Oppo en de solospeler uit 'hand 2' en gaat het spel zo verder totdat er tien beurten zijn gespeeld.

### Hoe Oppo kaarten speelt

Oppo gebruikt geen spelersbord. In plaats hiervan leg jij zijn kaarten op een ruimtebesparende wijze aan de rechterkant van het bord neer. Je hoeft alleen de belangrijkste informatie (aan de linkerkant van de kaarten) te kunnen zien van de kaarten die door Oppo gespeeld worden.

### Natuurbeschermers

Oppo speelt (a) zonder een natuurbeschermers of (b) kiest uit de botanicus, ranger of de lokale leider. Al deze karakters geven Oppo betere opties om dieren met een hoge puntenwaarde te spelen en bieden meer flexibiliteit bij het kiezen van handkaarten, waardoor Oppo lastiger te verslaan is.

### Doelkaarten voor Oppo

Als je met doelkaarten speelt, pak je aan het einde van ronde 3 drie doelkaarten van de stapel. Oppo scoort punten voor alle drie de doelen als hij aan de criteria voldoet.



## Solospeloverzicht

### Kaarten uitdelen

Gebruik de tabel aan de rechterkant en deel aan het begin van elke ronde twee sets handkaarten uit. Gebruik de nummerkaarten om dit bij te houden.

### Hoe Oppo kaarten kiest

Oppo kiest kaarten volgens onderstaande regels op basis van de aangegeven prioriteit.

#### 1. Dier met de hoogste puntenwaarde waarvoor hij aan de voedselvereisten voldoet

- Als hij ook aan de beschermingsvereisten voldoet, speelt hij de kaart onmiddellijk.
- Als hij nog niet aan de beschermingsvereisten voldoet, speelt hij het dier in zijn opvang, tenzij de opvang al gevuld is met drie dieren. In dit geval kiest hij dit dier niet.
- Zijn er meerdere dieren die in aanmerking komen, dan geeft hij prioriteit aan dieren die hij in zijn reservaat kan spelen, in plaats van in zijn opvang. Daarna geeft hij prioriteit aan het dier van de soort waar hij er minder van heeft. Als hij bijvoorbeeld moet kiezen tussen de pelikaan (vogel) en de grootoorvos (klein zoogdier) die beide 6 punten waard zijn, en hij al vijf vogels maar slechts twee kleine zoogdieren heeft, zal hij kiezen voor de grootoorvos. In andere gevallen bepaal jij welk dier hij kiest en mag je dit in je eigen voordeel doen.

#### 2. Een voedselkaart of de actiekaart 'natuurherstel'

- Als Oppo niet aan de voedselvereisten voor een van de dieren in de handkaarten voldoet, speelt hij een voedselkaart. Hiervoor wordt de dobbelsteen geworpen. Gooi totdat er een match is met de opties in de handkaarten, zoals hieronder uitgelegd wordt.
- Gooi de dobbelsteen totdat je een 'geldige keuze' voor Oppo hebt: Oppo zal alleen voedselkaarten spelen waarvoor hij nog niet het 'maximaal nodige' heeft, zoals is te zien in de tabel op pagina 5 (en in het speloverzicht). Oppo kan meer dan twee termieten en meer dan één bij spelen, maar niet meer dan drie ongewervelden in totaal.
- Als er voedselkaarten (grassen, bomen, ongewervelden, vissen) in de set handkaarten zitten en je gooit een match, dan speel je die kaart voor Oppo. Als er een actiekaart 'natuurherstel' tussen de handkaarten zit, kun je deze gebruiken om een van de vier voedselsoorten te spelen (om te matchen wat met de dobbelsteen gegooid is), maar niet de specifieke ongewervelden (bijen of termieten).

#### 3. Een actiekaart spelen of een kaart afleggen

- Als Oppo geen geldige dierenkaart of voedselkaart kan kiezen, speelt hij een actiekaart of legt een kaart af.
- Als er actiekaarten tussen de handkaarten zitten, bepaal jij welke hij neemt. Hij negeert het normale effect van die actiekaart en in plaats hiervan verdient Oppo \$ 2 mln voor zijn beschikbare geldvoorraad en \$ 2 mln om onmiddellijk in klimaatbescherming te investeren (zelfs als hij al \$ 8 mln in klimaatbescherming geïnvesteerd heeft).
- Als er geen actiekaarten zijn, kies jij een kaart die Oppo af moet leggen. Het effect is hetzelfde als hierboven beschreven.

Ronde		
1	2	3
3 6 6 ⚡ A B	3 3 3 6 ⚡ A B C	3 12 ⚡ C

15 kaarten per set handkaarten

### Hoe Oppo geld en punten verdient en in bescherming investeert

Oppo voltooit geen onderzoekstaken. In plaats hiervan verdient hij geld en punten aan het begin van elke ronde op basis van de moeilijkheidsgraad die jij kiest (zie hieronder). Ronde 1 wordt uitgelegd op de voorbereidingspagina. Oppo zal tijdens het spel en aan het begin van elke ronde geld investeren in leefgebiedbescherming, bescherming tegen stroperij en klimaatbescherming als hij tijdens de vorige ronde nog geen minimaal niveau heeft bereikt.\*

Start van ronde 2:	Verdien geld voor voorraad	Beginner - \$ 6 mln	Gemiddeld - \$ 7 mln	Expert - \$ 9 mln
	Scoor punten	Beginner - 6 punten	Gemiddeld - 7 punten	Expert - 9 punten
	Leefgebiedbescherming	Investeer tot maximaal niveau twee (als Oppo dat niet al in de vorige ronde heeft gedaan)*		
	Bescherming tegen stroperij	Investeer tot maximaal niveau twee (als Oppo dat niet al in de vorige ronde heeft gedaan)*		
	Klimaatbescherming	Investeer tot \$ 3 mln in totaal (cumulatieve totaal van Oppo)**		

Start van ronde 3:	Verdien geld voor voorraad	Beginner - \$ 9 mln	Gemiddeld - \$ 9 mln	Expert - \$ 10 mln
	Scoor punten	Beginner - 9 punten	Gemiddeld - 9 punten	Expert - 10 punten
	Leefgebiedbescherming	Investeer tot maximaal niveau drie (als Oppo dat niet al in de vorige ronde heeft gedaan)*		
	Bescherming tegen stroperij	Investeer tot maximaal niveau drie (als Oppo dat niet al in de vorige ronde heeft gedaan)*		
	Klimaatbescherming	Investeer tot \$ 6 mln in totaal (cumulatieve totaal van Oppo)**		

Einde van ronde 3:	Scoor punten	Beginner - 3 punten	Gemiddeld - 4 punten	Expert - 5 punten
	Aan het einde van het spel investeert Oppo zijn geld in datgene waar hij de meeste punten mee scoort. Houd rekening met de dieren die hij in zijn opvang heeft en welke natuurbehoudbonussen hij zou kunnen behalen. Hij mag tijdens deze fase meer dan \$ 8 mln (cumulatief totaal) in klimaatbescherming investeren als hij daarmee punten scoort.			

### Tijdens de rondes:

\*Oppo kan het niveau van leefgebiedbescherming of bescherming tegen stroperij alleen met één niveau verhogen als dit vereist wordt door een dier in zijn opvang (en het verhogen van het niveau ervoor zorgt dat het dier gespeeld kan worden) en als hij voldoende geld beschikbaar heeft om ervoor te betalen.

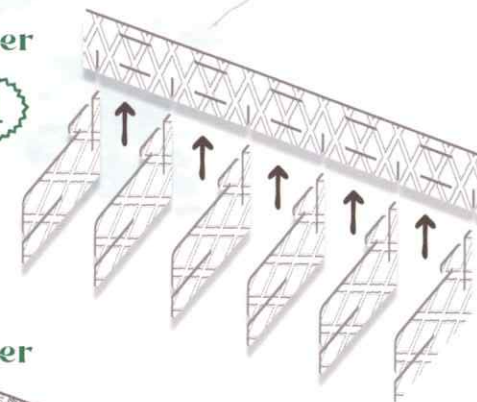
\*\*Als jij tijdens de rondes van het spel cumulatief meer geld investeert in klimaatbescherming dan Oppo, zal Oppo jouw investering matchen zodra hij geld beschikbaar heeft in zijn voorraad (tot een totale investering van \$ 8 mln). Als jij aan het einde van ronde 2 bijvoorbeeld al \$ 7 mln (cumulatief totaal) geïnvesteerd hebt in klimaatbescherming, dan investeert Oppo tot \$ 7 mln (cumulatief totaal) zodra hij geld beschikbaar heeft. Oppo doet geen extra investeringen in klimaatbescherming om een dier uit zijn opvang te spelen tenzij het de laatste beurt van het spel is.

## Onderdelen samenstellen

Volg deze tekeningen om de kaartenhouders samen te stellen.

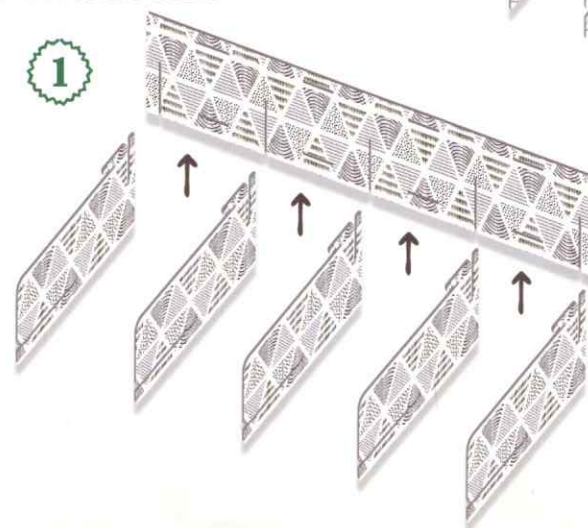
### Kleine kaartenhouder

1

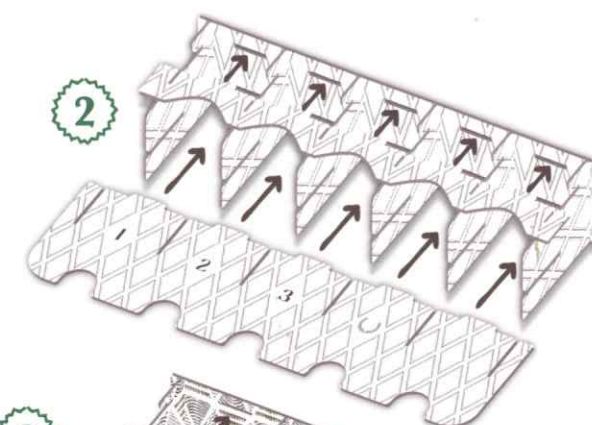


### Grote kaartenhouder

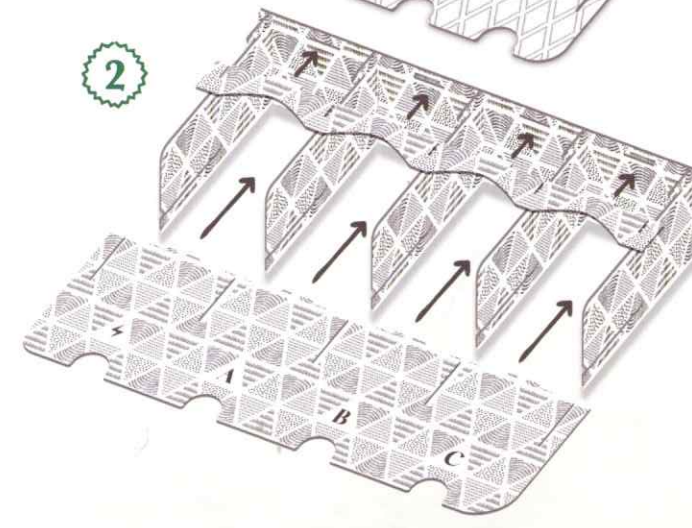
1



2



2



## Over ons

### Mededeling van de makers

Wij zijn Matt en Zara, de makers van Kavango. Matt is de ontwerper en illustrator en Zara is onze eigen natuurbeschermer! Kavango geeft een modern en realistisch beeld van natuurbehoud in zuidelijk Afrika, is gebaseerd op onze eigen praktijkervaring en onze liefde voor de regio en iedereen die we gaandeweg ontmoet hebben. Onze tijd in Botswana heeft ons kennis laten maken met de toewijding voor natuurbehoud en de innovatie ervan in heel zuidelijk Afrika. Kavango is geïnspireerd door ongelooflijke succesverhalen die uit het leven gegrepen zijn.

Wij geloven dat een optimistische verhaallijn mensen kan inspireren en motiveren om een betere wereld te creëren. We hopen dat het spelen van het spel je plezier zal geven, educatie in natuurbehoud zal promoten en je zal inspireren om de natuur en de biodiversiteit - waar je ook bent - te beschermen.

### Toegewijd aan natuurbehoud

Als onderdeel van onze toewijding aan natuurbehoud doneren we vanuit Mazaza Games graag aan natuurbehoudorganisaties in Botswana, en de Kavango-regio. We zouden het geweldig vinden als jullie allemaal zouden willen bijdragen aan onze steun aan natuurbehoudprojecten. Ga naar onze website voor meer informatie of om je mening te delen.



mazazagames.com/  
committed-to-conservation

### Vind je Kavango leuk?

Schrijf dan een beoordeling of een review op Board Game Geek.



boardgamegeek.com/boardgame/387515/kavango

### We horen graag van je

- 📧 kavango.game
- ✉ kavango@mazazagames.com
- 🌐 mazazagames.com/kavango

### Nederlandse vertaling:

Kim Somberg, Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.

Distributie: Asmodee The Netherlands, Vossenbeemd 51, 5705 CL Helmond - Nederland [www.asmodee.nl](http://www.asmodee.nl)