



■ Christophe Rimbault
■ Edu Valks

[REDWOOD] INTO THE WILD

Into the Wild introduceert nieuwe uitdagingen in het Redwood universum. Trek je wandelschoenen aan en keer terug naar de wildernis op zoek naar fauna en flora. Met een beetje geluk fotografeer je misschien zelfs een poema...



HOE DEZE UITBREIDING GEBRUIKEN

Into the Wild biedt je verschillende manieren om je spellen *Redwood* op te fleuren.

De volgende regels zijn opgedeeld in modules. Je bent vrij om ze in eender welke combinatie te gebruiken; we raden echter aan om er met nieuwe spelers niet meer dan 2 per speelsessie toe te voegen.

Elke module overloopt de benodigde materialen en de spelregels die van toepassing zijn.

INHOUD

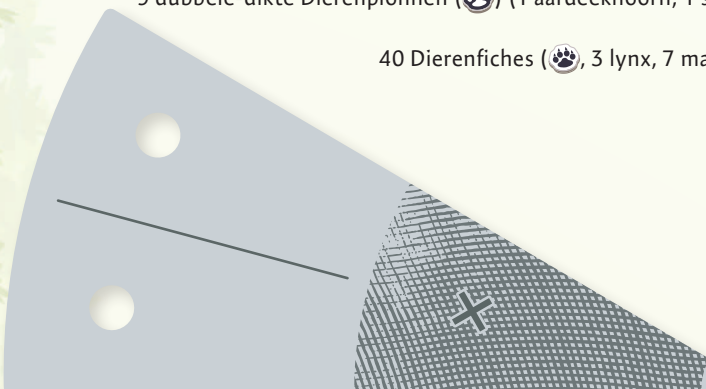


9 dubbele-dikte Dierenpionnen (🐾) (1 aardeekhoorn, 1 stinkdier, 3 marters, 1 stekelvarken, 1 coyote, 1 lynx, 1 hert)

+
40 Dierenfiches (🐾, 3 lynx, 7 marters en 6 elk van de andere types)



1 Algemeen voorraadbord om deze van het basisspel te vervangen



1 Fotosjabloon (📷)



4 Beweegsjablonen (👣)



28 kaartensleeves

1 spelregelboekje dat je op handen hebt

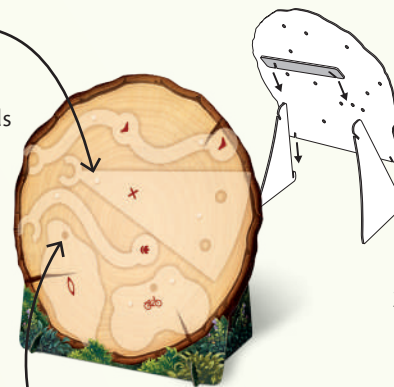


5 Doelkaarten



1 scoreblokje

8 silicone zelfklevende pads



1 Sjabloonvitrine



20 Harmoniefiches (🌰)



8 Fotograaftegels



11 Panoramakaarten (🖼️, voorzijde [witte driehoek]: Basisspel modus; achterzijde: Expertspel modus)



5 dubbelzijdige zonsopgangkaarten



12 pinnen



1 dubbele-dikte kampioen



7 Soorten kaarten




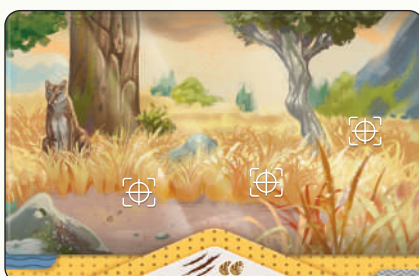
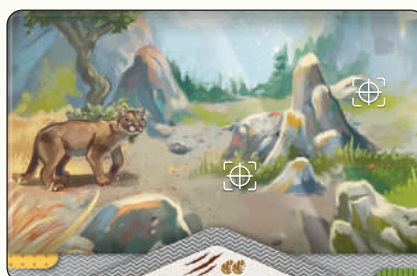
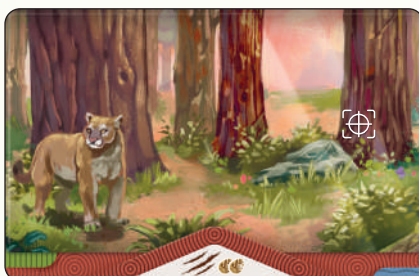
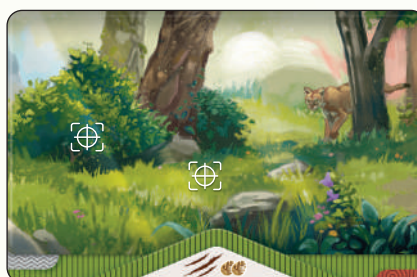
4 Kampfiches

Module 1	Puma	2
Module 2	Dieren in het wild	2
Module 3	Talenten van de fotograaf	3
Module 4	Transportmogelijkheden	4
Module 5	Kamp	5
Module 6	Schilderachtige route	5
Module 7	Zoomlens	5
Een nieuw scenario voor het <i>Solospel</i>		6
Vijf nieuwe Doelkaarten		6



Blijf voorzichtig, want de poema's discretie is legendarisch. Hij kan op eender welk moment verschijnen, waar je het minst verwacht...



TE GEBRUIKEN MATERIAAL

De 5 nieuwe  die een poema in de achtergrond afbeelden (één per  type).








VOORBEREIDING

Voeg elke poema  toe aan de overeenkomstige  stapel. Zorg ervoor dat je dezelfde zijde gebruikt als de andere kaarten: basis of expert.



Schud elke stapel afzonderlijk, plaats ze daarna rond het speelbord, zoals gewoonlijk. Er mag geen enkele poema  bovenop één van de  stapels liggen bij aanvang van het spel. Indien dit zou voorvallen, herschud de stapel(s) met de zichtbare poema's.

HET SPEL SPELEN

Wanneer een poema  tevoorschijn komt bovenop een stapel, controleer je onmiddellijk of de poema ook zichtbaar is op een andere stapel. Indien dit het geval is, stop je de oudste onderaan zijn stapel. Indien dit de laatste kaart van de stapel was (zodat je ze niet onder de stapel kan stoppen), verwijder je ze uit het spel.





Wanneer je een poema fotografeert, kan **geen enkel ander**  gefotografeerd worden op hetzelfde moment; enkel   en de  kunnen op de foto staan.

OPMERKING

Er is geen poema ! De afbeelding van de poema op deze kaarten geldt als een poema .

EINDE VAN HET SPEL

Tijdens de slotwaardering:

 De poema telt als een verschillende diersoort voor het  belonen van diversiteit. Dit betekent dat je tot 8 verschillende  kan fotograferen en dus **28**  scoren.

 Elke poema  levert je **2**  op.



Verskillende soorten bevolken de regio. Gezien hun specifieke manier van leven, zou hen fotograferen de nodige moeilijkheden kunnen opleveren.

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

- 40 🐾.
- 9 🐾.
- 7 Soorten kaarten.

VOORBEREIDING

Elk van deze 🐾 vervangen altijd hetzelfde dier uit het basisspel 🐾:

- De **aardeekhoorn** vervangt de **eekhoorn**.
- Het **stinkdier** vervangt de **wasbeer**.
- De **marter** vervangt de **bever**.
- Het **stekelvarken** vervangt de **otter**.
- De **coyote** vervangt de **wolf**.
- De **lynx** vervangt de **beer**.
- Het **hert** vervangt de **eland**.

OPMERKING

- De bovenstaande gekoppelde dieren bewonen hetzelfde boom (behalve de marter; zie onder).
- Het maakt niet uit hoeveel van de nieuwe dieren je uitkiest, er zijn altijd 7 verschillende types dieren op het speelbord, die elk vertegenwoordigd worden door 1 🐾, behalve de marter, die benodigt 3 🐾.

Kies één of meer dieren uit deze module om in het spel te gebruiken. Plaats hun 🐾 op het speelbord, en plaats hun Soortenkaarten en 🐾 nabij.

HET SPEL SPELEN

Je kan de nieuwe 🐾 fotograferen, maar enkel als je aan de condities voldoet opgelegd door hun **karaktereigenschappen**.

DIEREN KARAKTEREIGENSCHAPPEN

HERINNERING

Om iets als gefotografeerd te beschouwen, moet dit op één van jouw 📷 geplaatst zijn.

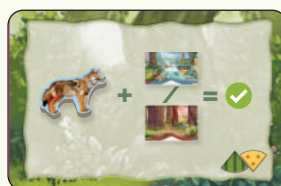
Naast de karaktereigenschappen tonen deze Soortenkaarten de biomen van hun voorkeur.

A DE AARDEEKHOORN IS SOCIAAL



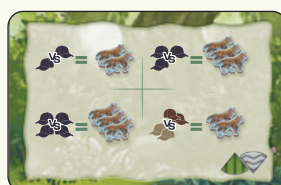
Je kan enkel een aardeekhoorn fotograferen als je gelijktijdig een andere diersoort fotografeert 🐾.

B DE COYOTE IS SLUW



Je kan enkel een coyote fotograferen indien de achtergrond (📷) een rivier (blauw) of bos (bruin) is.

C THE LYNX IS ZELDZAAM



Er zijn geen speciale condities om de lynx te fotograferen, maar er zijn slechts 3 Lynxen 🐾 beschikbaar in de algemene voorraad.

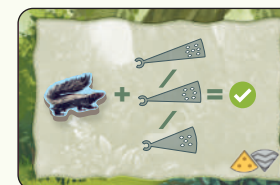
Uitzonderingen:

- 2-speler competitief spel: slechts 2 Lynxen 🐾.
- Team modus: slechts 2 Lynxen 🐾.
- Solo modus: slechts 2 Lynxen 🐾.

HERINNERING

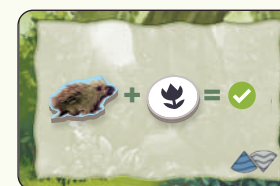
Zo gauw het laatste 🐾 van een type uit de algemene voorraad is genomen, verwijder je de corresponderende 🐾 van het speelbord, omdat het niet langer mogelijk is om ze te fotograferen.

D HET STINKDIER STINKT



Je kan enkel 📷 5, 6, 7 of de Zoom Lens gebruiken om het stinkdier te fotograferen.

E HET STEKELVARKEN IS HONGERIG



Je kan het stekelvarken enkel fotograferen indien je gelijktijdig een bloem fotografeert.

F HET HERT IS KALM



Het hert 🐾 beweegt nooit, zelfs na gefotografeerd te worden.

G DE MARTER IS GEZELLIG



Er zijn geen speciale condities om de marter te fotograferen.

De marter heeft geen favoriet boom. Plaats 3 Marters 🐾 op willekeurige lege velden op het speelbord.

Zo lang er minstens 3 Marters 🐾 in de algemene voorraad zijn, laat je alle 3 de Marters 🐾 op het speelbord. Wanneer er slechts 2 🐾 overblijven, verwijder je 1 Marter 🐾. Als er slechts 1 Marter 🐾 overblijft, verwijder je nog een Marter 🐾.

Elke fotograaf heeft z'n eigen vaardigheden en domein van expertise.

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

8 Fotograaftegels

VOORBEREIDING

Elke speler ontvangt 2 willekeurige fotograaftegels, kiest er 1 en legt deze zichtbaar in zijn persoonlijke voorraad. Leg de ongebruikte tegels terug in de doos.



HET SPEL SPELEN

Je fotograaftegel geeft je een **éénmalig-te-gebruiken vaardigheid**.

Je kan kiezen wanneer je de tegel tijdens één van je beurten gebruikt. Eens gebruikt, leg je de tegel gedekt om aan te geven dat je de vaardigheid hebt gebruikt.

DE GIDS





Na het testen van je , maar alvorens te bewegen, mag je jouw  ruilen, maar **slechts één keer**.

Leg het afgewezen  terug in zijn vitrine.

DE FOTOBEWERKER



In plaats van de achtergrond  die je normaal zou nemen, neem de  van een aangrenzend boom.



DE ONDERHANDELAAR



Wanneer bij aanvang van een ronde een Doelkaart wordt onthuld die jou niet aanspreekt, mag je deze eigenschap gebruiken om ze te wijzigen. Je moet deze keuze maken **alvorens** de startspeler aan zijn beurt begint. Indien je ervoor kiest om ze te wisselen, neem je alle Doelkaarten van dezelfde waarde uit de doos, kies je er één naar keuze en vervang je ze.


DE OPPORTUNIST




Na het proberen van je , mag je jouw  ruilen, maar **slechts één keer**.

DE UITKIJK




Neem geen ; behoud diegene die je voor je hebt liggen.

Neem geen ; behoud diegene die je voor je hebt liggen.

Beweeg niet deze beurt; je mag echter wel een foto nemen zoals gewoonlijk.



DE SHUTTERBUG



Wanneer je de  verdient van een Doelkaart, gebruik je deze eigenschap om ze voor een tweede keer te verdienen.





DE GEDRAGSTHERAPEUT



Voor het gebruiken van jouw , beweeg een  naar een leeg veld, terwijl je tegemoetkomt aan zijn favoriete biomen.

DE OBSERVATOR



Je fotografeert succesvol een  dat slechts gedeeltelijk bedekt is door jouw , maar enkel als dat het enige  is dat je deze beurt fotografeert. Je kan 2 of meer  gedeeltelijk bedekken, maar slechts één zal gefotografeerd worden.

4 TRANSPORTMOGELIJKHEDEN

Om snel verder te geraken, kan je gebruik maken van enkele ecologische transportmiddelen...

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

- 1 Kano.
- 1 Paraglider.
- 1 Fiets.

VOORBEREIDING

Plaats de sjabloonvitrine van deze uitbreiding op de tafel, en hang deze 3 er bij aan.

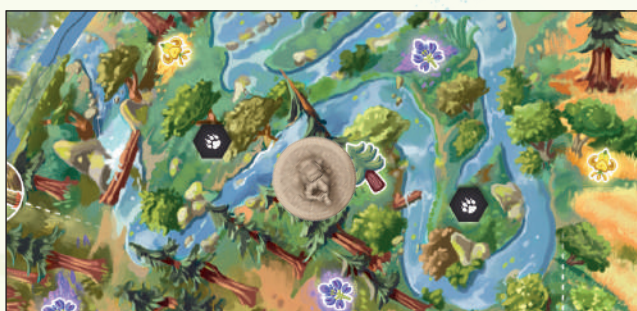
HET SPEL SPELEN

Je kan deze kiezen zoals elk andere; je gebruikt ze echter elk op hun eigen manier.

DE KANO

A VOORWAARDE OM DIT SJABLOON TE GEBRUIKEN

Bij aanvang van je beurt moet jouw minstens gedeeltelijk de illustratie van de rivier op het speelbord bedekken.



B BEWEGEN

De kano stelt jou in staat om eender waar te bewegen, zo lang het de rivier maar minstens deels bedekt aan het einde van de beweging.

Je mag ook je huidige positie houden door deze te gebruiken.

OPMERKING

De kano kan je niet aan jouw bevestigen; plaats hem gewoon voor je, daarna beweeg je jouw zonder rechtstreeks een op het speelbord te gebruiken.

DE PARAGLIDER

A VOORWAARDE OM DIT SJABLOON TE GEBRUIKEN

Bij aanvang van je beurt moet jouw minstens gedeeltelijk op een gebergteboom (grijs) staan.

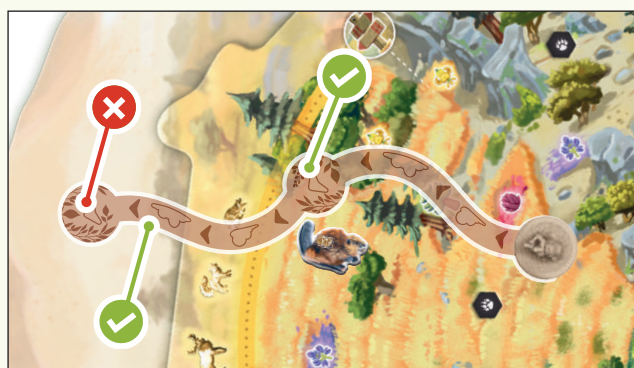
B BEWEGEN

Gebruik de paraglider zoals elke uit het basisspel, met uitzondering dat deze twee verschillende "landingszones" biedt (de twee schijven van de).

Je mag willekeurig kiezen welk van beide zijden je gebruikt.

Zelfs als je op de eerste landingszone stopt, moet de **gehele** volgens de regels op het speelbord worden geplaatst (niet op een noch op een andere).

Je slotbestemming moet niet in een gebergteboom zijn.



De plaatsing van het respecteert de plaatsingsregels, zelfs al zou de tweede landingszone verder reiken dan de rand van het speelgebied. Indien dit het geval is, is enkel de eerste landingszone een geldig doel voor de tweede.

DE FIETS

A VOORWAARDE OM DIT SJABLOON TE GEBRUIKEN

Bij aanvang van je beurt moet jouw minstens gedeeltelijk een bedekken.

B BEWEGEN

De fiets laat je toe om jouw naar een andere naar keuze te bewegen. Het moet de eindbestemming volledig bedekken.

OPMERKING

De fiets kan je niet aan jouw bevestigen; leg hem gewoon voor je neer, daarna beweeg je jouw direct zonder een te gebruiken op het speelbord.



5

KAMP

Er gaat niets boven terugkeren naar het kamp om terug op krachten te komen.

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

- 1 Kamppion.
- 4 Kampfiches.


VOORBEREIDING

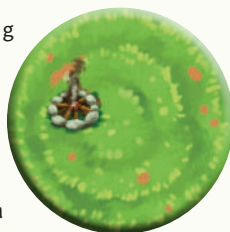
Alvorens iemand zijn  kiest om het spel te beginnen bij aanvang van het spel, plaatst de startspeler de Kamppion in een leeg gat op het speelbord.



Elke speler ontvangt een Kampfiche op het persoonlijke voorraadbord, met de actieve zijde zichtbaar (zie illustraties).



HET SPEL SPELEN

Eénmalig tijdens het spel, bij aanvang van je beurt en indien de Kamppion onbezet is, mag je je Kampfiche naar de inactieve zijde draaien (zie rechts) om jouw  onmiddellijk op de Kamppion te bewegen, zonder dat deze verder reikt dan de Kamptegel. Dit is een extra "gratis" beweging.



Daarna voer je je beurt uit zoals gewoonlijk: Kies  en , beweeg, enz.

TEAMSPEL MODUS


Tijdens je beurt mag slechts één van beide teamgenoten hun Kampfiche gebruiken.

6


SCHILDERACHTIGE ROUTE

Dit kleine paadje afgeboord met bloemetjes is zo charmant!

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

- De sjabloonvitrine.
- 1 Schilderachtige route .





VOORBEREIDING

Plaats de sjabloonvitrine van deze uitbreiding op de tafel en voeg deze  eraan toe.

OPMERKING





Om de toevoeging van deze  te compenseren stellen we voor om een willekeurig  uit het basisspel terug in de doos te stoppen.

HET SPEL SPELEN

Wanneer je deze  gebruikt, verdien je onmiddellijk 1  indien het minstens 1  volledig bedekt (met het "pad" gedeelte van deze .

Indien deze  anderzijds niet minstens 1  volledig bedekt, **verlies je 1** .

BELANGRIJK

- Je mag deze  niet gebruiken tijdens je eerste beurt van het spel.
- Om **een**  te winnen, mag jouw  geen  vertrappelen waar hij zijn beweging eindigt (zelfs niet gedeeltelijk)!




7


ZOOM LENS

"In de verte kijken is afstand doen van dat wat dichtbij is."
Raimbault (Christophe).

TE GEBRUIKEN MATERIAAL

- De sjabloonvitrine.
- 1 Zoom Lens .




VOORBEREIDING

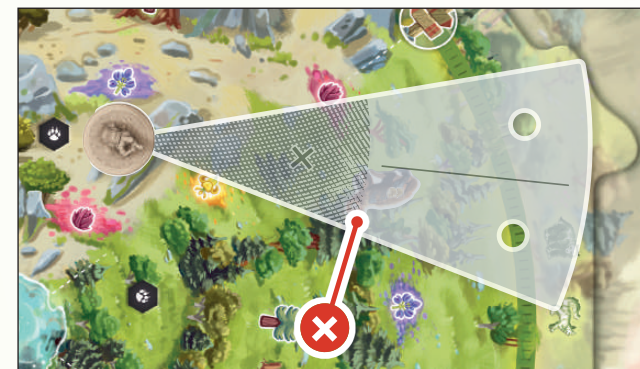
Plaats de sjabloonvitrine van deze uitbreiding op de tafel en voeg deze  toe.

OPMERKING

Om het toevoegen van dit  te compenseren, stellen we voor om een willekeurig  uit het basisspel terug in de doos te leggen.

HET SPEL SPELEN

Wanneer je de  gebruikt, worden enkel de objecten (, ) die volledig in het gebied waarop "gefocust" wordt (uiteinde gefotografeerd).



MAAR OOK...

EEN NIEUW SCENARIO VOOR HET SOLOSPEL

SCENARIO #5 NATUURLIEFHEBBERS

Vorbereiding: Dit nieuwe scenario gebruikt de volgende modules:

- Module 2: Dieren in het wild
- Module 4: Transportmogelijkheden

Gebruik de volgende dieren van deze uitbreiding:

- Stinkdier.
- Aardeekhoorn.
- Coyote.

Bepanking: Fotografeer het stinkdier, de aardeekhoorn en de coyote elk minstens één keer.

Doelkaarten:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

NAAM	SCENARIO #	DATUM	SCORE BASISPEL	SCORE EXPERTPEL
Christophe	5	7.28.22	56 🍪	47 🍪
Michaël	5	7.27.22	54 🍪	43 🍪

VIJF NIEUWE DOELKAARTEN

Sommige van deze nieuwe Doelkaarten zorgen ervoor dat je 🍪 verliest.

Wanneer je 🍪 verliest en er niet genoeg in je persoonlijke voorraad hebt, verlies je diegene die je hebt.

Je kan enkel de 🍪 of 🍪 verliezen; je verliest nooit 🍪, 🐾, 🐾 of 🍄 fiches. Je kan altijd 1 🍪 omzetten in 3 🍪 zodat je jouw "schuld" kan aflossen.

Een Doelkaart kan jou 🍪 opleveren... die je onmiddellijk terug verliest aan één van deze nieuwe kaarten. Let goed op in welke volgorde je de Doelkaarten afhandelt!



DOELKAART 02.01.21

+1 🍪 indien je een perfecte foto maakt. +1 🍪 indien je een transportmiddel gebruikt.



DOELKAART 02.04.24

-2 🍪 indien niets (🐾, 🐾, 🍄, 🍄, Kampioen...) zich op de as bevindt, maar volledig erbuiten en langs jouw 🍄 van jouw 🍄.



DOELKAART 02.02.22

-1 🍪 indien je een 🍄 gebruikt van een lagere waarde dan één die zichtbaar voor een andere speler ligt. De 🍄 van deze uitbreiding zijn niet genummerd, dus ze worden niet beïnvloed door deze kaart.



DOELKAART 02.05.25

+2 🍪 indien je minstens 3 🍪 hebt gewonnen deze beurt. **Belangrijk:** Enkel je totaal aantal verdiende 🍪 deze ronde min aftrek van 🍪 verliezen van andere Doelkaarten komen in aanmerking.



DOELKAART 02.03.23

+1 🍪 indien alle 🍄 en/of 🍄 velden van jouw achtergrond bezet zijn. Anders -1 🍪 (niet cumulatief).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

ILLUSTRATOR

Edu VALLS

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

ARTISTIEK DIRECTEUR

Marie OOMS

GRAFISCH ARTIEST

Anthony MOULINS

3D SIMULATIES

Maxime MOULINS

3D SCULPTUUR

François-Xavier MÉLARD

MARKETINGMANAGER

Sophie TROYE

PROJECTMANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

Arne DE CNOODER

Een Sit Down! spel gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2023). Alle rechten voorbehouden. Deze materialen kunnen enkel gebruikt worden voor privé entertainment. **OPGELET:** Niet geschikt voor kinderen onder de drie jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Behoud deze informatie. • Uitzicht is niet contractueel. Vormen en kleuren kunnen veranderen. • Elke reproductie van dit spel, in zijn geheel of gedeeltelijk, in eender welk medium, fysiek of elektronisch, is strikt verboden zonder de schriftelijke toelating van Megalopole.