



Kenya

Ein Spiel von Charles Chevalier

für 2 bis 5 Spieler ab
ca. 7 Jahren

Die Sonne geht am Himmel über Kenia auf. Die Tiere ziehen zu den Wasserlöchern und den frischen Grasflächen der Ebenen. Sie fürchten aber alle das Brüllen des Königs der Savanne. Das ist das schöne und wilde Afrika unter der wärmenden Sonne.



SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält 55 Karten:

- **6 braune Karten** (Doppelzebra, Doppelgnu, Doppelwarzenschwein, Doppelgazelle, Doppelgiraffe, Doppelpavian).
- **49 grüne Karten, und zwar:**
 - 16 Tierkarten: 4 x Meerkatze, 5 x Löwe, 3 x Elefant, 4 x Nashorn;
 - 30 Spieler-Tierkarten (2 verschiedene Tiere pro Karte, jede der sechs Spieler-Tierarten ist auf jeweils 10 Karten vertreten);
 - 3 Wasserlochkarten.



SPIELVORBEREITUNG

Die grünen und braunen Karten werden getrennt gemischt.

Jeder Spieler erhält eine braune und drei grüne Karten. Jeder Spieler hält seine Karten so, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Die restlichen braunen Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, ohne dass die Spieler sie einsehen können. Sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

a Eine grüne Karte wird offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Diese Karte stellt die Savanne dar, die sich im Laufe des Spiels noch ausdehnen wird

b Drei grüne Karten werden offen an den Rand der Spielfläche gelegt, das ist der offene Vorrat. Die übrigen grünen Karten werden verdeckt neben dem offenen Vorrat gestapelt, sie bilden den verdeckten Vorrat.

Die Spieler ermitteln auf beliebige Weise den Startspieler.

Spielbegriffe

- Eine grüne Karte gilt als "offen", wenn Tiere oder ein Wasserloch zu sehen sind. Wenn sie verdeckt liegt, sagt man „die Baobab Seite ist oben“.
- Eine Karte ist benachbart zu einer anderen Karte, wenn eine ihrer Kanten diese andere Karte berührt (d. h., diagonale Anordnung ist nicht benachbart).

Spielziel

Spielsieger wird der Spieler, dessen Tier (zwei Mal auf seiner braunen Karte abgebildet) in der Savanne am häufigsten anzutreffen ist.



SPIELZUG



Beginnend beim Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn führen die Spieler ihre Spielzüge aus.

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Der Spieler zieht eine Karte vom offenen Vorrat und nimmt sie auf seine Hand. Wenn gegen Spielende keine Karte mehr im offenen Vorrat liegt, überspringt der Spieler diesen Schritt.

2. Er dehnt die Savanne aus, indem er eine seiner Handkarten (grün oder braun) benachbart zu einer Karte auslegt, die bereits Teil der Savanne ist.

Wenn der Spieler eine Tierkarte auslegt, führt er sofort eine der folgenden Aktionen aus:

➔ **Meerkatze** (c) : Der Spieler nimmt eine Karte vom offenen oder vom verdeckten Vorrat auf seine Hand.

➔ **Löwe** (d) : Die zu dem Löwen benachbarten Spieler-Tierkarten werden mit „der Baobab Seite nach oben“ gedreht (die erschreckten Tiere verstecken sich hinter einem Baum).

➔ **Elefant** (e) : Die zu dem Elefanten benachbarten Karten mit „Baobab Seite oben“ werden wieder aufgedeckt (die Tiere beruhigen sich in der Gegenwart des Elefanten und kommen wieder aus ihrem Versteck heraus).

➔ **Nashorn** (f) : Eine (und nur genau eine) zum Nashorn benachbarte Spieler-Tierkarte wird um einen Platz vom Nashorn entfernt. Die so bewegte Karte kann nur eine Spieler-Tierkarte sein und sie kann entweder nur eine andere Spieler-Tierkarte überdecken oder auf einen freien Platz gelegt werden. Ihr Ursprungsplatz ist jetzt leer (g) und kann im weiteren Spielverlauf wieder belegt werden.

Wenn der Spieler eine Spieler-Tierkarte benachbart zu einem Löwen legt, der schon in der Savanne ist, muss er diese Karte verdeckt legen. Wenn er die Karte gleichzeitig benachbart zu einem Löwen und zu einem Elefanten legt, entscheidet er selbst, auf welche Seite er sie legt. In allen anderen Fällen muss er sie offen auslegen.

Wenn der Spieler eine Wasserlochkarte h auslegt, passiert nichts weiter, die Wirkung der Karte tritt erst am Spielende ein.

3. Der Spieler ergänzt den offenen Vorrat wieder auf 3 Karten, solange der verdeckte Vorrat noch nicht erschöpft ist.



SPIELLENDE UND SPIELSIEG

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler während seines Spielzuges keine Karte mehr auf seiner Hand hält.

Jeder Spieler zählt nun die Anzahl seiner Tiere in der Savanne. Eine Spieler-Tierkarte kann also jeweils 1 Punkt für zwei verschiedene Spieler wert sein, während eine offene braune Karte nur für einen einzigen Spieler 2 Punkte zählt. Zu einem Wasserloch benachbarte Karten zählen doppelt.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger!

Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der seine braune Karte eher ausgelegt hatte.

Deutsche Regel: Ferdinand Köther