

TEMBO

Löwe, Zebra, Elefant – wildes, weites, schönes Land!

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten



Andreas Spies

Die Karten

Es gibt insgesamt **42 Huftiere** (Gnu, Zebra, Antilope), die alle **von einer Seite** des afrikanischen Mara-Flusses auf **die andere Seite** wollen – das ist gefährlich, denn überall lauern Löwen und Krokodile. Eine Flussüberquerung ist nur (und ausschließlich!) mit Hilfe der Elefanten möglich. Sobald **mindestens 3 Huftiere** an einer der insgesamt 5 Flussstellen stehen, können sie von einem Elefanten sicher über den Fluss gebracht werden und somit Siegpunkte einbringen.



Gnu Zebra Antilope

42 Huftiere (je 14 x Gnu, Zebra und Antilope)

Oben in der Kartenmitte stehen die Siegpunkte (2-5), die ein Tier einbringt, wenn es den Fluss überquert. In der Kartenecke steht die jeweilige Ordnungszahl (1-42).

Hinweis: Die verkleinerte Abbildung des Tieres unter der Ordnungszahl dient nur der besseren Übersicht.

40 Markierungssteine

je 10 x Rot, Orange, Schwarz, Blau



7 Elefanten



3 Löwen



6 normale Krokodile 1 Super-Krokodil



Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt die **10 Markierungssteine** einer Farbe und legt sie vor sich ab. Alle 59 Karten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt **5 Karten**,

die er auf die Hand nimmt. **Wichtig:** Niemand darf Löwen auf der Hand haben. Sollte jemand einen (oder mehrere) Löwen ausgeteilt bekommen haben, gibt er ihn (bzw. mehrere) zurück und bekommt dafür jeweils eine andere Karte vom Stapel. Alle restlichen Karten (inklusive der drei Löwen) werden erneut gemischt. Hiervon werden **5 Karten** abgehoben und **verdeckt** nebeneinander in die Tischmitte gelegt – das sind die **5 Flusstellen** (niemand weiß, welche Tiere dort verborgen liegen – anschauen verboten!).

Alle verbleibenden Karten kommen als Zugstapel neben die Flusstellen.

Zugstapel



5 Flusstellen



An einer Flussseite (und nur an dieser einen!) werden im Spielverlauf die Huftiere angelegt.

Spielablauf

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Wer an der Reihe ist, **muss** entweder **A ein Huftier** ausspielen (im glücklichen Sonderfall auch zwei) oder **B genau einen Elefanten** bzw. **genau ein Krokodil** ausspielen. Anschließend zieht er eine Karte (im Sonderfall auch zwei) nach, so dass er am Ende seines Zuges wieder **5 Karten** auf der Hand hält. Das war's. Der nächste Spieler ist dran. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Ganz wichtig: Die 3 Löwen werden niemals von der Hand ausgespielt. Sie müssen sofort eingesetzt werden, wenn man sie vom Zugstapel zieht (siehe „Die 3 Löwen“).

Aktion A: Ein Huftier ausspielen (Sonderfall „2 Huftiere ausspielen“ siehe unten)
Der Spieler entscheidet sich für ein Huftier, das er auf der Hand hält, und legt es **offen** an eine der fünf Flusstellen an. An welche Flusstelle er sein Huftier anlegt, bleibt seiner Wahl überlassen – es kann eine völlig freie Flusstelle sein oder eine

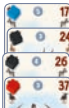
Flussstelle an der bereits andere Huftiere beliebiger Spieler liegen. Abgelegte Huftiere werden stets **sofort** mit einem **Markierungsstein** des Spielers markiert, indem der Markierungsstein auf die Ordnungszahl oben links in der Kartenecke gelegt wird.

→ Liegt an der betreffenden Flussstelle noch **kein anderes Huftier** aus, legt der Spieler sein Huftier dort als erstes Huftier an. Die Ordnungszahl des ersten Huftieres, das an einer Wasserstelle liegt, kann beliebig hoch sein.



Katharina legt ein Gnu mit der Ordnungszahl 16 als erstes Huftier an eine Flussstelle an und markiert die Karte mit einem ihrer roten Markierungssteine.

→ Liegen bereits **ein oder mehrere Huftiere** an einer Flussstelle, muss der Spieler sein Huftier **am Ende** der dortigen Reihe anlegen. Die Karten werden stets platzsparend ein wenig versetzt aufeinander gelegt. **Ganz wichtig:** Die Ordnungszahlen einer Huftierreihe müssen von innen nach außen **immer höher** werden. Ein Huftier kann also nur dann an eine Huftierreihe angelegt werden, wenn seine Ordnungszahl höher ist, als die Ordnungszahl des dort bisher ganz außen liegenden Huftieres.



Nach einigen Spielrunden liegen bereits an vier Flussstellen Huftiere. Bruno ist dran, legt sein Gnu mit der Ordnungszahl 25 an die mittlere Flussstelle an und markiert es mit einem seiner blauen Markierungssteine.

Beachte: Eine Reihe kann aus (beliebigen) Huftieren verschiedener Spieler bestehen oder auch aus (beliebigen) Huftieren eines einzelnen Spielers. Solange die Ordnungszahlen immer höher werden, gibt es **keine Einschränkung** bezüglich der Lage der Tiere und jede Reihe kann **beliebig lang** werden.

→ **Sonderfall „2 Huftiere ausspielen“:** Hat ein Spieler das Glück, **zwei Huftiere** auf der Hand zu halten, deren Ordnungszahlen **unmittelbar aufeinanderfolgen** (z.B. 7-8 oder 22-23 oder 35-36) kann er **beide Tiere** auf einmal ablegen. Das gleiche gilt für den Fall, dass zwischen den beiden Ordnungszahlen **genau eine Zahl Abstand** ist (z.B. 4-6 oder 12-14 oder 39-41). Der Spieler legt dann beide Tiere, wie bereits beschrieben, an eine Flussstelle seiner Wahl an – er darf sie **nicht** an zwei verschiedene Flussstellen legen. Dieser glückliche Sonderfall ist die einzige Möglichkeit, zwei Karten auf einmal zu spielen, ansonsten wird immer nur eine einzige Karte gespielt.



Linus hat die 33 und die 35 auf der Hand. Er darf beide Karten auf einmal an eine Wasserstelle legen und markiert sie mit seinen schwarzen Steinen.

Aktion B: Genau einen Elefanten oder genau ein Krokodil ausspielen

Krokodile und Elefanten können immer nur auf eine Flussstelle angewendet werden. Der Spieler zeigt die Karte vor, sagt laut und deutlich an, **für welche Flussstelle** sie gelten soll und legt sie anschließend verdeckt an den Tischrand (sie wird nicht weiter benötigt). Dann führt er an der betreffenden Flussstelle (und nur an dieser!) die Aktion aus:



Der Elefant bringt **alle** Huftiere der betreffenden Flussstelle über den Fluss. Es müssen **mindestens drei** Huftiere (oder beliebig mehr) sein. Jeder Spieler legt seine über den Fluss gebrachten Huftiere verdeckt neben sich ab (späteres Anschauen jederzeit erlaubt). Die darauf angegebenen Siegpunkte sind ihm somit sicher. Die Markierungssteine bekommen die betreffenden Spieler ebenfalls zurück und können sie fortan wieder einsetzen.

Ganz wichtig: Ein Elefant darf **niemals** an einer Flussstelle eingesetzt werden, an der weniger als drei Huftiere anliegen. **Beachte:** Der Einsatz eines Elefanten ist die einzige Möglichkeit, Huftiere über den Fluss zu bringen und Siegpunkte zu erhalten.



Das Super-Kroko frisst **alle** Huftiere der betreffenden Flussstelle – alle hier anliegenden Huftiere werden verdeckt an den Tischrand gelegt (und nicht weiter benötigt). Die Markierungssteine bekommen die Spieler zurück und können sie fortan wieder einsetzen.

Ganz wichtig: Das Super-Kroko darf **niemals** an einer Wasserstelle eingesetzt werden, an der kein Huftier anliegt – es muss fressen.



Ein normales Krokodil frisst entweder das **erste Tier** (und nur dieses!) der betreffenden Flussstelle oder **alle** Huftiere der Sorte, die oben in der Kartenecke des Krokodils angegeben ist. Ist dort z.B. ein Gnu abgebildet, frisst das Krokodil alle Gnus der betreffenden Flussstelle (alle hier anliegenden Gnus werden verdeckt an den Tischrand gelegt und nicht weiter benötigt). Die Markierungssteine bekommen die Spieler zurück und können sie fortan wieder einsetzen. Alle anderen Huftiere bleiben an der Flussstelle liegen. Der Spieler kann frei wählen, ob das Krokodil **entweder** das erste Huftier der Reihe (das mit der niedrigsten Ordnungszahl dieser Reihe) **oder** alle Tiere der abgebildeten Sorte fressen möchte.

Ganz wichtig: Ein normales Krokodil darf **niemals** an einer Flussstelle eingesetzt werden, an der kein Huftier anliegt – es muss fressen.

Die 3 Löwen

Wenn ein Spieler **am Ende seines Zuges seine** Kartenhand wieder auf 5 auffüllt und dabei einen Löwen **vom Zugstapel** zieht, wird das Spiel **sofort** kurz unterbrochen. Der Spieler **muss** den Löwen nun sofort einsetzen und **offen** auf eine der 5 Flussstellen legen.

Beachte: Der Löwe muss (sofern möglich) auf eine Flussstelle gelegt werden, an der mindestens ein (beliebiges) Huftier anliegt. Liegen an mehreren Flussstellen Huftiere an, darf sich der Spieler eine dieser Reihen aussuchen. Liegen aneiner Flussstelle Huftiere an, legt er den Löwen auf eine beliebige Flussstelle. Nun passiert zweierlei:

- Der Löwe frisst **alle** Huftiere der betreffenden Reihe. Die Huftiere der betreffenden Reihe werden verdeckt an den Tischrand gelegt (und nicht weiter benötigt). Die Markierungssteine bekommen die Spieler zurück und können sie fortan wieder einsetzen.



- Die Flussstelle ist fortan unpassierbar. Der Löwe bleibt dort für den Rest des Spiels **offen** liegen. Es können hier keine Huftiere mehr angelegt werden.



Das Spiel wird anschließend fortgesetzt, indem der Spieler als Ersatz für den Löwen eine andere Karte vom Zugstapel zieht – so lange, bis er schließlich wieder fünf Karten auf der Hand hält.

Beachte: Alle Spieler sollten gemeinsam gut darauf achten, dass der jeweilige Spieler am Ende seines Zuges seine Kartenhand wieder auf fünf Karten auffüllt und Löwen gegebenenfalls sofort einsetzt. Es ist möglich, dass ein Spieler mehrere Löwen nacheinander zieht und wie beschrieben einsetzt.

Spielende und Wertung

Ist der Zugstapel im Spielverlauf aufgebraucht, wird ganz normal weitergespielt, ohne dass noch nachgezogen werden kann – die Spieler haben fortan weniger als 5 Karten auf der Hand. **Das Spiel endet sofort**, wenn ein Spieler an die Reihe kommt und keine Karte mehr regelgerecht ausspielen kann (in seltenen Fällen kann das auch schon passieren, wenn der Zugstapel noch nicht aufgebraucht ist).

Beachte: Es ist nicht erlaubt, auf einen Zug zu verzichten. Wer eine Karte regelgerecht spielen kann, muss das tun (auch wenn sie ihm schadet oder anderen Spielern hilft).

Alle Karten, die die Spieler bei Spielende noch auf der Hand halten, haben keine Bedeutung und werden beiseite gelegt. Das Gleiche gilt für alle Karten, die noch an den Flussstellen anliegen. Jeder Spieler addiert nun die Siegpunkte aller seiner über den Fluss gebrachten Huftiere. Die Punkte werden auf einem Zettel notiert. Es werden zwei Durchgänge wie beschrieben gespielt. Wer dann insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Sonderfall „Markierungssteine alle“: Sollte der äußerst seltene Fall eintreten (wenn überhaupt, dann nur zu zweit denkbar), dass ein Spieler keinen Markierungsstein mehr hat, behilft er sich vorübergehend mit Markierungssteinen einer nicht mitspielenden Farbe.