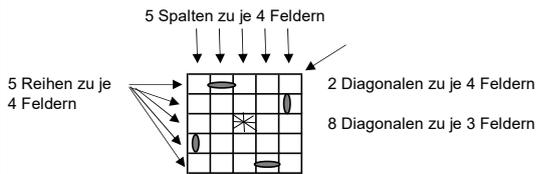


### Savanna Ten - KSR

Es wird zusammen in einem 5x5 - Raster mit nur 20 Feldern gespielt.

5 Felder enthalten Verbindungs-Linien zu Nachbarfeldern. Insgesamt gibt es dadurch:



In Summe kommt es somit zu 20 Wertungen. Jeder Spieler startet mit 2 Hand-Plättchen, die er zufällig aus seinen 10 Plättchen gezogen hat.

Diese bestehen aus:

4 Affen mit je Wert "1"	Bei Nutzung der Rückseite ist immer ein Löwe mit Wert "4" abgebildet.
3 Zebras mit je Wert "2"	
2 Giraffen mit je Wert "3"	
1 Elefant mit Wert "5"	

1. Wer am Zug ist, PLATZIERT 1 seiner Hand-Plättchen auf einem beliebigen freien Feld.
2. Ist nun eine der Reihen, Spalten oder Diagonalen komplett, wird sofort GEWERTET. Es kann dabei natürlich durch Quereffekte zu mehreren Wertungen kommen.
3. Danach ZIEHT man sofort 1 Plättchen nach, wenn noch vorhanden.

**Wertung:** Ist die Summe aller Plättchen im Wertungsbereich:

- < 10: je 2 SP für den/die Spieler mit **meistem** Einfluss in Summe
- 10: 3 SP für den Spieler, der das **letzte Teil** dort einbrachte
- > 10: je 1 SP für den/die Spieler mit **wenigstem** Einfluss in Summe

Wird mit der Maus (Wert 1) gespielt, bringt diese immer 1 SP extra, wenn sie in einer Wertung enthalten ist UND der Mausbesitzer SP bekommt.

Ist die Maus im Spiel, ist dafür aber 1 Affe weniger dabei.

#### Spielende:

Ist das Raster komplett befüllt, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

*Patt: Der Beteiligte mit den wenigsten Löwen gewinnt.*

Partien zu dritt: Der letzte Spieler hat 1 Plättchen über. Dafür erhält er 2 SP.

Partien zu viert: Es werden 2 Teams gebildet: rot + gelb und blau + grün.  
Team-Werte werden immer bei Wertungen addiert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.08.25