

Tembo - KSR**Ablauf eines Zuges:**

Der Spieler links vom Geber beginnt. Man spielt im Uhrzeigersinn.
Wer am Zug ist, MUSS entweder Aktion A oder B wählen.

A) Ein Huftier ausspielen: *Karten überlappend auslegen.*

- ◆ 1 Huftier von der Hand offen an eine beliebige Flussstelle anlegen.
Hat man 2 Huftiere auf der Hand, deren Ordnungszahlen direkt oder mit 1 Abstand (z.B. 4 - 6) aufeinander folgen, kann man **beide** Tiere an **genau einer** Flussstelle anlegen.

Die Ordnungszahlen (1 - 42) in den oberen Kartenecken müssen immer bei jeder weiteren Karte an einer Flussstelle aufsteigend sein.

- ◆ Ist das angelegte Huftier nicht das erste an seiner Flussstelle, wird es ans Ende der dortigen Reihe (Spalte) gelegt (also voll sichtbar).
- ◆ 1 eigenen Markierungsstein links oben auf die neue Karte legen.

B) 1 Elefanten / Krokodil ausspielen:

- ◆ Man zeigt die Karte vor und benennt die gewünschte Flussstelle.
Nach Nutzung ist die Karte aus dem Spiel. Je nach Tier gilt:

Elefant: Er bringt alle Huftiere an der Flussstelle über den Fluss.
Bedingung: Mind. 3 Huftiere müssen anwesend sein.
(7x) Die Spieler dieser Huftiere legen diese verdeckt vor sich.
... *Man kann sich seine Karten jederzeit anschauen.*

Super- Es frisst alle Huftiere an der Flussstelle.
Kroko: Bedingung: Mind. 1 Huftier muss anwesend sein.

Krokodil: Es frisst entweder das erste angelegte Tier (niedrigste Ordnungszahl) ODER alle Huftiere der Sorte, die oben in der Kartenecke des Krokodils abgebildet ist.
(6x) Bedingung: Mind. 1 Huftier muss anwesend sein.

- ◆ Marker von abgeräumten Tieren kommen zu ihren Besitzern zurück.

Ende des Zuges:

- ◆ Der Spieler füllt seine Hand auf 5 Karten auf, falls möglich.
- ◆ Zieht er dabei 1 Löwen nach, wird sofort das Spiel unterbrochen.
Der Spieler muss diesen Löwen offen einer Flussstelle zuordnen, wobei Flussstellen mit mind. 1 Huftier vorrangig sind vor solchen ohne Huftier.
Der Löwe frisst alle Huftiere der Flussstelle (Karten: aus dem Spiel)
- ◆ Diese Flussstelle ist ab sofort tabu = keine Huftiere sind mehr anlegbar.
- ◆ Der Spieler füllt wieder seine Hand auf 5 Karten auf, falls möglich.
Ggf. muss er erneut einen der Löwen (es gibt 3) ausspielen.

Spielende und Wertung:

- ◆ Kommt man dran und kann keine Karte regelkonform ausspielen, endet das Spiel sofort.
Jeder Spieler zählt + notiert die Siegpunkte vor ihm liegender Huftiere.
Nach einem zweiten Durchgang steht der Sieger fest.

Gehen Markierungssteinen aus, nutzt man eine nicht teilnehmende Farbe.

Vorbereitungen: 42 Huftiere und 17 weitere Tiere vermischen. Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten auf die Hand + 10 Marker einer Farbe. Hat jemand Löwen bekommen, legt er diese abseits und zieht Ersatz. Final werden die Löwen wieder eingemischt und dann 5 Karten verdeckt nebeneinander als Flussstellen ausgelegt. Übrige Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.04.17

Tembo - KSR**Ablauf eines Zuges:**

Der Spieler links vom Geber beginnt. Man spielt im Uhrzeigersinn.
Wer am Zug ist, MUSS entweder Aktion A oder B wählen.

A) Ein Huftier ausspielen: *Karten überlappend auslegen.*

- ◆ 1 Huftier von der Hand offen an eine beliebige Flussstelle anlegen.
Hat man 2 Huftiere auf der Hand, deren Ordnungszahlen direkt oder mit 1 Abstand (z.B. 4 - 6) aufeinander folgen, kann man **beide** Tiere an **genau einer** Flussstelle anlegen.

Die Ordnungszahlen (1 - 42) in den oberen Kartenecken müssen immer bei jeder weiteren Karte an einer Flussstelle aufsteigend sein.

- ◆ Ist das angelegte Huftier nicht das erste an seiner Flussstelle, wird es ans Ende der dortigen Reihe (Spalte) gelegt (also voll sichtbar).
- ◆ 1 eigenen Markierungsstein links oben auf die neue Karte legen.

B) 1 Elefanten / Krokodil ausspielen:

- ◆ Man zeigt die Karte vor und benennt die gewünschte Flussstelle.
Nach Nutzung ist die Karte aus dem Spiel. Je nach Tier gilt:

Elefant: Er bringt alle Huftiere an der Flussstelle über den Fluss.
Bedingung: Mind. 3 Huftiere müssen anwesend sein.
(7x) Die Spieler dieser Huftiere legen diese verdeckt vor sich.
... *Man kann sich seine Karten jederzeit anschauen.*

Super- Es frisst alle Huftiere an der Flussstelle.
Kroko: Bedingung: Mind. 1 Huftier muss anwesend sein.

Krokodil: Es frisst entweder das erste angelegte Tier (niedrigste Ordnungszahl) ODER alle Huftiere der Sorte, die oben in der Kartenecke des Krokodils abgebildet ist.
(6x) Bedingung: Mind. 1 Huftier muss anwesend sein.

- ◆ Marker von abgeräumten Tieren kommen zu ihren Besitzern zurück.

Ende des Zuges:

- ◆ Der Spieler füllt seine Hand auf 5 Karten auf, falls möglich.
- ◆ Zieht er dabei 1 Löwen nach, wird sofort das Spiel unterbrochen.
Der Spieler muss diesen Löwen offen einer Flussstelle zuordnen, wobei Flussstellen mit mind. 1 Huftier vorrangig sind vor solchen ohne Huftier.
Der Löwe frisst alle Huftiere der Flussstelle (Karten: aus dem Spiel)
- ◆ Diese Flussstelle ist ab sofort tabu = keine Huftiere sind mehr anlegbar.
- ◆ Der Spieler füllt wieder seine Hand auf 5 Karten auf, falls möglich.
Ggf. muss er erneut einen der Löwen (es gibt 3) ausspielen.

Spielende und Wertung:

- ◆ Kommt man dran und kann keine Karte regelkonform ausspielen, endet das Spiel sofort.
Jeder Spieler zählt + notiert die Siegpunkte vor ihm liegender Huftiere.
Nach einem zweiten Durchgang steht der Sieger fest.

Gehen Markierungssteinen aus, nutzt man eine nicht teilnehmende Farbe.

Vorbereitungen: 42 Huftiere und 17 weitere Tiere vermischen. Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten auf die Hand + 10 Marker einer Farbe. Hat jemand Löwen bekommen, legt er diese abseits und zieht Ersatz. Final werden die Löwen wieder eingemischt und dann 5 Karten verdeckt nebeneinander als Flussstellen ausgelegt. Übrige Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.04.17