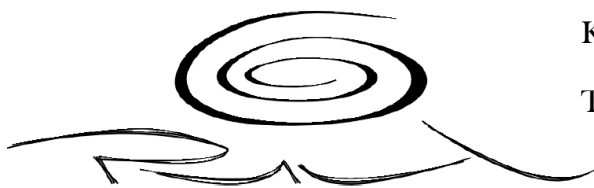




SAFARI SABANA

Ein Kartenspiel

PaulEstudios



Kreiert von Paúl Sánchez

Tarragona, 9. März 2015

1. Inhalt des Spiels

96 Karten die sich wie folgt aufteilen:

- Tierkarten (grüner Blätterraum)
 - 5 Karten „5 Leon“ (Löwe)
 - 5 Karten „5 Rinoceronte“ (Nashorn)
 - 5 Karten „4 Elefante“ (Elefant)
 - 5 Karten „4 Leopardo“ (Leopard)
 - 5 Karten „4 Tribus“ (Volksstamm)
 - 5 Karten „3 Crocodilo“ (Krokodil)
 - 5 Karten „3 Babuino“ (Pavian)
 - 5 Karten „3 Hiena“ (Hyäne)
 - 5 Karten „2 Ñu“ (Gnu)
 - 5 Karten „2 Hipopotamo“ (Nilpferd)
 - 5 Karten „2 Facoquero“ (Warzenschwein)
 - 5 Karten „2 Jirafa“ (Giraffe)
 - 5 Karten „1 Suricato“ (Erdmännchen)
 - 5 Karten „1 Impala“ (Impala)
 - 5 Karten „1 Gacela“ (Gazelle)
 - 5 Karten „1 Cebra“ (Zebra)

- Spezialkarte (grauer Steinrahmen)
 - 2 Karten „Buitres Carroñeros“ (Aasgeier)
 - 2 Karten „Cazador furtivo“ (Wilderer)
 - 2 Karten „Picadura de cobra“ (Schlangenbiss)
 - 3 Karten „Leones hambrientos“ (hungrige Löwen)
 - 3 Karten „Tribus hambrientas“ (hungriger Volksstamm)
 - 4 Karten „Trampa“ (Falle)

2. Ziel des Spiels

Ziel ist es der erste Spieler zu sein, der eine „lebendige“ Herde (5 Karten der gleichen Tierart) in seiner Savanne hat.

3. Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Nachdem die Spielkarten gut gemischt wurden, werden sie unter allen Mitspielern verteilt. Jeder Spieler muss die Karten verdeckt auf einem Stapel vor sich liegen lassen.
- Jetzt nimmt jeder Spieler 3 Karten von seinem Stapel auf die Hand auf. Egal welche Aktion ein Spieler durchführt, er muss danach immer wieder 3 Karten auf der Hand haben. Einzige Ausnahme: es gibt keine Karten zum Nachziehen mehr
- In der ersten Runde beginnt ein beliebiger Spieler. Falls weitere Runden gespielt werden, beginnt der Sieger der vorherigen Runde.
- Es wird abwechselnd, im Uhrzeigersinn gespielt, was bedeutet dass der linke Nachbar des Startspielers als Nächstes an der Reihe ist.

Das Spiel:

Die Aktionen

Der Spieler der an der Reihe ist, hat 2 Möglichkeiten um Tiere der gleichen Art zu sammeln. Er kann entweder Tiere zum Leben erwecken oder Tiere des Gegners angreifen. Der Startspieler kann in der ersten Runde allerdings nur Tiere zum Leben erwecken. Es muss immer eine Aktion durchgeführt werden. Aussetzen ist nicht möglich.

In jedem Zug kann der Spieler nur eine der beiden Aktionen durchführen. Am Ende des Zuges muss er wieder 3 Karten auf der Hand haben.

➤ **Ein Tier zum Leben erwecken**

Ein Tier wird zum Leben erweckt, indem ein Tier oder mehrere Tiere der gleichen Art offen vor den Spieler auf den Tisch (= seine Savanne) gelegt werden. Der Zug ist danach sofort beendet.

Hat man mehrere Tiere der gleichen Art auf der Hand, kann man diese gleichzeitig zum Leben erwecken.

Legt man mehrere Tiere der gleichen Art in seine Savanne, müssen die Karten überlappend übereinander gelegt werden, sodass die anderen Spieler sehen können wie viele Tiere einer Art man besitzt.

Wenn du nur ein einzelnes Tier in deiner Savanne hast, hat es den Wert der Punktzahl die auf der Karte abgebildet ist. Besitzt man mehrere Tiere einer Art werden die einzelnen Punktzahlen auf jeder Karte addiert.

➤ **Ein Tier angreifen**

Der Spieler hat die Möglichkeit ein Tier/ eine Herde des Gegners anzugreifen, um Tiere einer bestimmten Art zu sammeln. Ein Angriff ist allerdings nur möglich, wenn

die Punktzahl des Einzeltiers oder der Herde mit der angegriffen wird, höher ist als die Punktzahl der Beute.

Es ist auch möglich mit einem Einzeltier eine Herde anzugreifen.

Beispiel: Der Löwe mit der Punktzahl 5 will eine Herde von 2 Giraffen (Punktzahl 2+2 = 4) angreifen. Da 5 größer als 4 ist, ist ein Angriff möglich.

Um den Kampf zu beginnen nimmt man seine Tierkarte (entweder aus der Savanne oder von den Handkarten) und bewegt sie in Richtung des Zielobjekts. Beachte dass eine Herde als Gruppe zählt und nur im Ganzen angegriffen werden kann und dass die Savanne sehr brutal ist. Du weißt nie welche Gefahren noch auf dich warten...

➔ Nähere Informationen hierzu im Abschnitt: „Der Kampf“

Die Spezialkarten

Die Spezialkarten (erkennbar am grauen Steinrand) können nicht für die Aktionen „ein Tier angreifen“ und „ein Tier zum Leben erwecken“ verwendet werden. Sie können nur zur Verteidigung oder als Hinterhalt eingesetzt werden.

- **Verteidigung:** versucht ein Gegner eines deiner Tiere/eine deiner Herden anzugreifen, kannst du dein Tier verteidigen, indem du sofort nach Beginn des Angriffs deine Verteidigungskarte spielst
- **Hinterhalt:** greift ein Mitspieler ein Tier/eine Herde eines anderen Mitspielers mit einem Tier an, dass du gerne als Beute hättest, kannst du mit der Spezialkarte eingreifen und dir das Tier des Angreifers sichern, auch wenn du nicht am Zug bist.
- **Wirkung der einzelnen Spezialkarten:**

- **Aasgeier**



Die Aasgeier lauern immer auf das Unerwartete. Sie stehlen alle getöteten Tiere eines Kampfes ohne Beachtung der Punktzahl. Es spielt dabei keine Rolle, ob das Tier bei einem Angriff getötet wurde oder durch eine Spezialkarte. Der Spieler kann diese Karte nutzen um sämtliche tote Tiere unter seinen eigenen Stapel legen zu können.

- **Wilderer**



Der Wilderer taucht leise aus dem Schatten auf und sichert sich mit einem sicheren Schuss rücksichtslos seine Beute. Der Spieler kann diese Karte nutzen um ein Tier mit der gleichen oder niedrigeren Punktzahl anzugreifen.

- **Schlangenbiss**



Vorsicht wo du hintrittst! Man weiß nie, was sich im Gebüsch versteckt. Wenn du das Geklapper der Kobra hörst, ist es schon zu spät. Mit dieser Karte kann der Spieler alle Tiere mit der gleichen oder geringeren Punktzahl angreifen.

- **Hungrige Löwen**



Die Löwen sind schnell und blutgierig, du weißt nie von wo sie angreifen werden. Aber eins ist sicher: sie haben Hunger! Der Spieler kann diese Karte verwenden um eine Tier mit der gleichen oder geringeren Punktzahl anzugreifen.

- **Hungriger Volksstamm**



Leise und strategisch machen die Jäger des Volksstammes Jagd auf die kleineren Tiere. Sei vorsichtig! Diese Karte kann für einen Angriff auf Tiere mit der gleichen oder einer geringeren Punktzahl eingesetzt werden.

- **Falle**



Fallen sind klein und störend. Eine alleine richtet keinen großen Schaden an, aber viele sorgen für große Schmerzen. Der Spieler kann diese Karte verwenden um eine Tier mit der gleichen oder geringeren Punktzahl anzugreifen.

Will ein Spieler seine Tiere verteidigen oder andere in einen Hinterhalt locken, kann er auch mehrere Spezialkarten einsetzen, um mit der höheren Punktzahl (Summe der einzelnen Karten) auch sicher seine Beute zu bekommen.

Auch wenn der Spieler der die Spezialkarte eingesetzt hat nicht an der Reihe war, muss er wieder Karten nachziehen um auch weiterhin 3 Handkarten zu haben.

Der Kampf

Wenn der Spieler sich entscheidet seinen Gegner entweder mit seinen Handkarten oder mit den Tieren seiner Savanne anzugreifen, beginnt der Kampf.

Man kann während seines Zuges nur ein einzelnes Tier oder eine einzelne Herde angreifen.

Der Spieler sucht sich einen Gegner aus, dessen Tiere zu seiner eigenen Strategie passen. (Denkt dran es gewinnt wer am Ende 5 Tier der gleichen Art in seiner Savanne hat).

Er bewegt seine Tierkarte, die eine höhere Punktzahl hat als die Karte seines Zielobjekts, in Richtung des Gegners und beginnt so den Kampf.

Wenn der Gegner sich nicht mit Hilfe einer Spezialkarte verteidigen kann und ihn kein anderer Mitspieler in einen Hinterhalt lockt, gewinnt der Spieler den Kampf und kann das erbeutete Tier unter seinen eigenen Stapel legen. Das Tier mit dem der Angriff durchgeführt wurde kehrt zurück in die Savanne.

In einem Kampf kann sich der Angreifer nicht verteidigen, wenn er von einem anderen Mitspieler in einen Hinterhalt gelockt wird. Also sei vorsichtig wenn du einen Kampf beginnst!

Wird ein Spieler angegriffen, kann sich dieser nur verteidigen, wenn seine einzelne Spezialkarte oder die Summe mehrerer seiner Spezialkarten gleich oder größer ist als die Punktzahl des Angreifers. Bei einer erfolgreichen Verteidigung kann der angegriffene Spieler das Tier/die Tiere des Angreifers zusammen mit den Verteidigungskarten unter seinen eigenen Stapel legen. Das eigentliche Zielobjekt in seiner Savanne bleibt verschont.

Wird der Spieler von einer Herde angegriffen und hat keine oder nicht ausreichend Spezialkarten um sich gegen die komplette Herde zu verteidigen, kann er auch nur 1 Tier aus der Herde angreifen. Hat er die gleiche oder höhere Punktzahl wie dieses Einzeltier gewinnt er und kann das Tier unter seinen eigenen Stapel legen. Danach geht der Kampf weiter und die übrigen Tiere der Herde können den Kampf weiterführen solange ihre Punktzahl noch immer höher ist als die des Zielobjekts.

Jeder beliebige Mitspieler kann während einem Kampf genauso vorgehen.

Alle am Kampf beteiligten Spieler, müssen nach dem Kampf Karten von ihrem Stapel nachziehen, um wieder 3 Handkarten zu haben.

Sieger und Verlierer

Sieger ist, wie bereits im Ziel des Spiels beschrieben, der Spieler der als erstes eine Herde von 5 Tieren der gleichen Tierart in seiner Savanne besitzt.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler vor Spielende keine Karten mehr auf seinem Stapel hat. Sollte dies der Fall sein, muss er mit den Tieren seiner Savanne vorsichtig weiter angreifen, um so einen neuen Stapel zu erschaffen.

Denkt dran:

- Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel vor sich und 3 Karten auf der Hand
- Man muss zu jedem Zeitpunkt 3 Karten auf der Hand haben
- Es wird abwechselnd und im Uhrzeigersinn gespielt
- Ist man am Zug kann man zwischen den Aktionen „Tier angreifen“ und „Tier zum Leben erwecken“ wählen
- Pro Zug ist nur 1 Aktion möglich
- Aussetzen ist nicht möglich
- Hat man 2 gleiche Tiere auf der Hand oder in der Savanne können diese gemeinsam eingesetzt werden
- Tierkarten haben einen grünen Blätterrind
- Spezialkarten haben einen grauen Steinrand
- Mit Spezialkarten kann man nicht angreifen, sondern nur verteidigen oder in einen Hinterhalt locken
- Besitzt man mehrere Tiere der gleichen Spezies, nennt man diese Herde
- Eine Herde spielt immer als eine Gruppe
- Für seinen Zug kann man immer seine Handkarten oder die Tiere aus seiner Savanne verwenden
- Bei einem Angriff kann sich der Angreifer nicht verteidigen oder jemand in einen Hinterhalt locken
- Ein Angriff ist nur mit einer höheren Punktzahl möglich
- Zur Verteidigung braucht man die gleiche oder eine höhere Punktzahl
- Wenn man nur Verteidigungskarten auf der Hand hat, muss man mit den Tieren aus seiner Savanne spielen
- Alle Tiere, die man als Beute gewonnen hat wandern unter deinen Stapel
- Verteidigungskarten wandern ebenfalls unter den Stapel
- Wenn ein Tier überlebt, kehrt es in die Savanne seines Besitzers zurück
- Gewinner ist wer als erstes eine Herde mit 5 Tieren der gleichen Spezies in seiner Savanne besitzt.