

Presse-Information



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

Telefon ++49 911-969670
Telefax ++49 911-9696725

E-Mail: info@nsv.de
Internet: www.nsv.de

Tembo

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

Wer einmal im Herzen Afrikas war, der hat dort zweifelsohne sein Herz verloren! Lange Zeit galt es als Synonym für Schönheit, aber auch für die Wildheit des Schwarzen Kontinents. Tembo bringt nun einen Teil dieser faszinierenden Atmosphäre in das heimische Wohnzimmer.

Die saisonale Wanderung der afrikanischen Herdentiere, insbesondere die Überquerung des Mara-Flusses, steht im Mittelpunkt von Tembo. Antilopen, Gnus und Zebras müssen sicher von einer Seite des Flusses auf die andere gebracht werden. Gefährlich lauern Jäger der Savanne wie Löwen oder Krokodile, die auf der Suche nach Beute sind. Eine fast unmögliche Aufgabe, gäbe es nicht die majestätischen Tembos (Elefanten), die den Herden zu Hilfe eilen.

- Einfach zu verstehende Regeln
- Flüssiger Spielrhythmus
- Liebevoll und detailgetreue Zeichnung der Tiere

Inhalt:

59 Spielkarten

40 Markierungssteine

1 Spielanleitung

Spieler: 2-4

Dauer: 20 Minuten

Alter: ab 8 Jahren



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

Telefon ++49 911-969670
Telefax ++49 911-9696725

E-Mail: info@nsv.de
Internet: www.nsv.de

Bereits kurz vor Erscheinen des Spiels wurde Tembo von unserem Spielexperten Markus Stoll in Augenschein genommen. Lesen Sie hier, was er für Sie herausgefunden hat...

Spielerezension

Tembo

Mit Tembo bringt der Nürnberger Spielkartenverlag ein kleines, aber flottes Kartenspiel heraus, welches einem die spektakuläre Überquerung des Mara-Flusses in Ostafrika näher bringt.

In dem Kartenspiel, das für 2-4 Personen ab 8 Jahren ausgelegt ist, müssen die Spieler verschiedenen Herdentieren bei einer Flussüberquerung helfen. Da alle Herdentiere eine unterschiedliche Wertigkeit haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Klingt eigentlich recht einfach, wären an dieser Stelle nicht auch die üblichen Schurken des Tierreichs: Krokodile und Löwen! Zum Glück gibt es jedoch noch andere Tiere, die den Antilopen usw. helfen und vor denen sich selbst die Jäger der Savanne fürchten... die Elefanten (Tembos).

Jeder Spieler bekommt Spielsteine, die zum Markieren der Tiere dienen und 5 Handkarten. Aus dem Kartenstapel werden 5 Karten gezogen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Diese dienen im laufenden Spiel als Furt. Letztlich einigen sich die Spieler auf eine Start- bzw. Zielseite. Je zwei Aktionen können pro Spieler in einer Runde ausgeführt werden. Man spielt ein Huftier an eine Stelle der Furt oder man legt einen Elefanten bzw. ein Krokodil. Spielt man ein Herdentier, so muss man lediglich darauf achten, dass die Ordnungszahl (rechts und links oben) in der richtigen Reihenfolge liegt; d.h. die Ziffern müssen von innen nach außen steigen. Dann markiert man das Tier noch mit seinem Stein.

Ein Elefant kann nur dort gespielt werden, wo sich mindestens 3 Huftiere befinden. Alle Tiere werden auf die andere Seite gebracht, die Karten dank der Markierungssteine erneut den Spielern zugeordnet und die Markierungen wieder entfernt. Wird ein Krokodil an eine Stelle des Flusses gespielt, frisst es entweder das erste Tier in der Reihe oder alle Tiere einer



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

Telefon ++49 911-969670
Telefax ++49 911-9696725

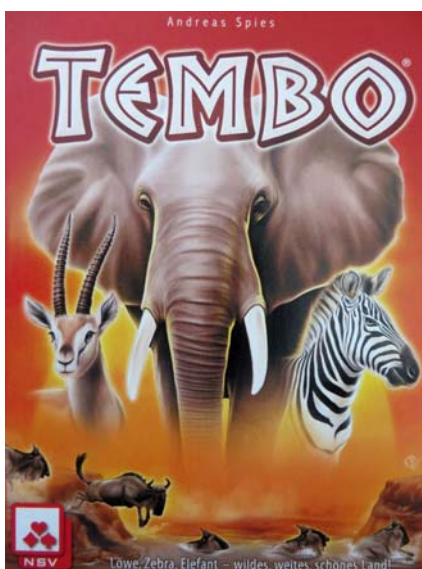
E-Mail: info@nsv.de
Internet: www.nsv.de

bestimmten Art. Kommt das Super-Kroko hingegen zum Einsatz, so verschlingt es alle Tiere an der jeweiligen Flussstelle.

Die Löwen stellen in der Partie immer eine Ausnahme dar. Sie dürfen sich zu Beginn des Spiels nicht auf der Spielerhand befinden. Des Weiteren müssen Sie, sobald sie gezogen werden, auch sofort ausgespielt werden. Auch der Löwe tötet alle Tiere einer Reihe. Zusätzlich wird er an eine Furtstelle gelegt, die fortan als unpassierbar behandelt wird.

Tembo kann gleich durch mehrere Aspekte punkten. Die Optik des Spiels, besonders die schönen und sehr detailgetreuen Illustrationen, ist sehr zu loben. Des Weiteren ermöglicht die klar strukturierte und verständlich geschriebene Anleitung einen sofortigen Einstieg. Obgleich das Spiel mit einer Altersfreigabe ab 8 Jahren erscheint, bietet Tembo eine nicht zu unterschätzende Möglichkeit an taktischen Feinheiten. Es heißt also gut überlegen, wann man welche Karte wo spielt und wen man damit ärgern kann. Das Spiel eignet sich hervorragend als Familienspiel und kann aufgrund seiner Größe auch ideal auf Fahrten mitgenommen werden.

Quellenverzeichnis: Unser Spiele-Fachmann: Markus Stoll



Cover: Das stimmige Cover zeigt bereits die Hauptaufgabe des Spiels.



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
 Forsthausstraße 3-5
 D-90768 Fürth-Dambach

Telefon ++49 911-969670
 Telefax ++49 911-9696725

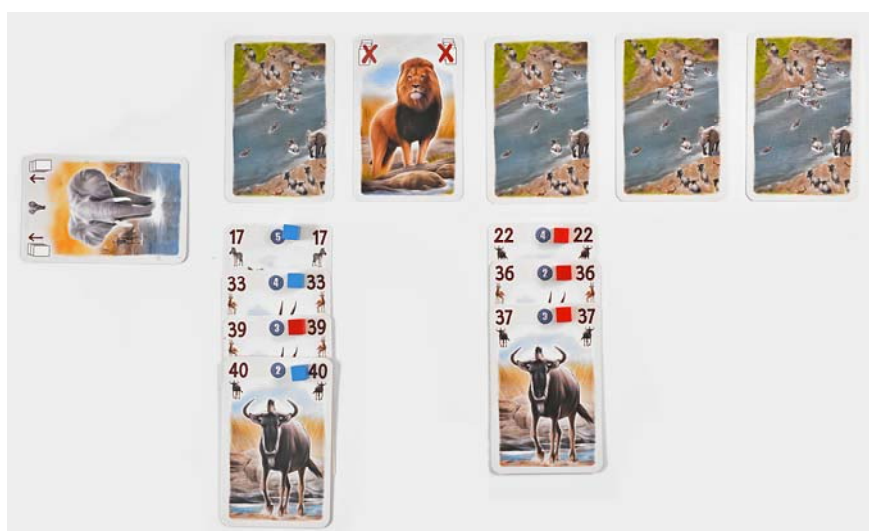
E-Mail: info@nsv.de
 Internet: www.nsv.de



Huftiere: Diese edlen Geschöpfe gilt es zu retten.

Jäger: Die Schurken der afrikanischen Savanne.

Spielmaterial: Das Spielmaterial im guten Überblick.



Spielszene: Der Löwe sperrt bereits eine Furt; daneben eilt ein Elefant zu Hilfe.

(Das Bildmaterial steht in Druckauflösung zur Verfügung = nsv.de/presse.html)