TEMBO

Jugadores: 2-4 personas
Edad: 8 años en adelante
Duración: 20 minutos

Leones, cebras, elefantes: animales salvajes de parajes lejanos!

Andreas Spies

Cartas

42 animales de pezuña como ñus, cebras y antílopes quieren cruzar de una orilla del río africano Mara a la otra orilla. Eso es algo muy peligroso, ya que por todos lados acechan animales carnívoros como leones y cocodrilos. Solo hay una única manera de cruzar el río: con la ayuda de un elefante. Pero, para eso, hace falta reunir **al menos a 3 animales de pezuña** en alguno de los 5 pasos que hay en el río. En cuanto se consiga, esos animales podrán cruzar el río con la ayuda de un elefante y los jugadores de sus cartas ganarán puntos por ello.

ñu cebra antílope

42 cartas con animales de pezuña (14 ñus, 14 cebras y 14 antílopes). El número situado en el centro de la parte superior de cada carta indica el número de puntos (2-5) que se obtienen si el animal logra cruzar el río; mientras que los dos números impresos en las esquinas superiores de las cartas son los números ordinales específicos de cada carta (1-42).

Observación: Los dibujos pequeños de los animales situados bajo los números ordinales sirven para ayudar a identificar mejor las cartas.

40 piezas identificativas
en rojo, naranja, negro y azul
(10 de cada color)

7 elefantes

3 leones

6 cocodrilos normales

1 super-cocodrilo

Preparativos

Cada jugador recibe las 1**0 piezas identificativas** de un color y las coloca delante de sí. Entonces, se barajan y se reparten las 59 cartas. Cada jugador recibe **5 cartas** que sujetará con la mano. **¡Importante!** Nadie puede tener leones en la mano. Si alguien recibiera en el reparto uno (o más) leones, deberá devolverlo/s y recibirá a cambio otra/s carta/s de la baraja. Las cartas restantes (incluidos los tres leones) se barajarán de nuevo. De aquí se sacarán 5 cartas, que se colocarán boca abajo una al lado de la otra en el centro de la mesa. Estas cartas son los **5 pasos** del río (nadie sabe qué animales se esconden ahí y está prohibido mirarlos).
Las cartas restantes se agrupan en un mazo que se colocará junto a los pasos del río.

mazo

5 pasos

Durante el desarrollo del juego, los animales de pezuña se colocarán siempre en una sola orilla (siempre en la misma).

Desarrollo del juego

Comienza el jugador situado a la izquierda del jugador que ha repartido las cartas. El jugador al que le toque **deberá** o bien **A** jugar **un animal de pezuña** (o dos en

un supuesto especial descrito más abajo) o bien **B** jugar **solo un elefante** o **solo un cocodrilo**. A continuación, este jugador robará del mazo una carta (dos en el supuesto especial), de forma que al final de su jugada vuelva a tener **5 cartas** en la mano. Ya está. Ahora, es el turno del siguiente jugador. Se seguirá jugando así sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj.
¡Muy importante! Los 3 leones no pueden jugarse desde la mano, sino que deberán jugarse inmediatamente en cuanto se roben del mazo (ver apartado "Los 3 leones").

Acción A: Jugar un animal de pezuña (ver abajo supuesto especial "Jugar 2 animales de pezuña").
El jugador opta por jugar un animal de pezuña de su mano y lo coloca **boca arriba** en uno de los cinco pasos del río. Para ello, puede elegir libremente en qué paso del río colocarlo: puede ser un paso completamente vacío o un paso en el que ya haya otro/s animal/es de otro/s jugador/es. Los animales de pezuña colocados en algún paso se marcarán **inmediatamente** poniendo sobre el número ordinal situado en la esquina superior izquierda de la carta una **pieza identificativa** del jugador que esté jugando.

➜ Si en ese paso todavía no hay ningún otro animal de pezuña, el jugador posicionará su carta como primer animal de ese paso. Da igual el número ordinal de la primera carta de un paso.

Paula coloca un ñu con el número 16 como primer animal de un paso y lo marca con una de sus piezas identificativas de color rojo..

➜ Si ya hay **uno o más animales de pezuña** en un paso, el jugador deberá colocar su animal **al final** de la fila que se esté formando allí. Para ocupar menos espacio, las cartas se irán colocando unas encima de otras, pero algo desplazadas para que se vea una parte de cada carta. **¡Muy importante!** Los números ordinales de la fila de animales de un paso deben ir **siempre ordenados de menor a mayor**, es decir,

en un paso en el que ya haya animales de pezuña solo se podrá jugar un animal, si el número ordinal de este último es mayor que el número ordinal del animal que ocupa la última posición de la fila.

Después de algunas jugadas, hay ya animales de pezuña en cuatro pasos. Ahora es el turno de Bruno. Él coloca su ñu con el número 25 en el paso intermedio y lo marca con una de sus piezas identificativas de color azul.

Observación: Una fila puede estar compuesta por (cualquier número de) animales de pezuña de distintos jugadores o por (cualquier número de) animales de pezuña de un solo jugador. Mientras se siga la regla del orden de menor a mayor de los números ordinales de las cartas, no existe **ninguna restricción** sobre la posición de los animales y las filas pueden ser tan **largas como se quiera**.

➜ **Supuesto especial "Jugar 2 animales de pezuña":** Si un jugador tuviera la suerte de tener en la mano **dos animales de pezuña** con números ordinales **inmediatamente seguidos** (p. ej. 7-8, 22-23 o 35-36), podrá jugar **los dos animales** en una misma jugada. Esto también podrá hacerse si entre los dos números ordinales **solo falta un único número** (p. ej. 4-6, 12-14 o 39-41). Aquí, el jugador podrá también colocar los dos animales juntos en el paso que prefiera teniendo en cuenta que no puede colocarlos en dos pasos distintos. Este supuesto especial es la única posibilidad de jugar a la vez dos cartas. En los demás casos, solo se jugará una única carta.

Alejandro tiene en la mano las cartas número 33 y número 35, por lo que coloca las dos cartas a la vez en el mismo paso y las marca con sus piezas identificativas de color negro.

Acción B: **Jugar solo un elefante o solo un cocodrilo**

Los cocodrilos y los elefantes solo pueden jugarse para **un único** paso. Para ello, el jugador muestra la carta a los demás jugadores, dice en voz alta y clara **en qué paso** estará activa y, después la coloca boca abajo junto al borde de la mesa (esta carta ya no volverá a utilizarse). A continuación, este jugador llevará a cabo en el paso del río que ha nombrado (solo en este paso) la siguiente acción:

El elefante lleva a **todos** los animales con pezuña del paso elegido a la otra orilla del río. Para ello, debe haber **al menos tres** (o más) animales de pezuña en ese paso del río. A continuación, cada jugador pondrá a su lado boca abajo todas las cartas con animales suyos que acaben de cruzar el río (aunque se queden boca abajo, el jugador podrá mirar esas cartas en cualquier momento). Los puntos obtenidos con esas cartas ya están completamente seguros. Ahora, se devuelven las piezas identificativas de esas cartas a los jugadores correspondientes, quienes podrán volver a utilizarlas en las siguientes jugadas. **¡Muy importante!** Los elefantes no podrán jugarse nunca en un paso del río en el que haya menos de tres animales de pezuña. **Observación:** Jugar un elefante es la única forma de lograr que los animales de pezuña pu dan cruzar el río y conseguir puntos por ello.

El supercocodrilo se come a **todos** los animales con pezuña que haya en el paso elegido. Esto quiere decir que todos los animales con pezuña de ese paso del río deberán colocarse boca abajo en el borde de la mesa (ya que no se van a volver a utilizar). Las piezas identificativas se

devuelven a los jugadores correspondientes, quienes podrán volver a utilizarlas en las siguientes jugadas. **Muy importante:** El supercocodrilo no podrá jugarse **nunca** en un paso en el que no haya ningún animal de pezuña, ya que debe comerse a algún animal.

El cocodrilo normal o bien se come (solo) al **primer animal** de la fila del paso en el que esté activo o bien se come a **todos** los animales que haya en ese paso de la especie indicada en el borde superior de la carta del cocodrilo. Por ejemplo, si allí va impreso el dibujo de un ñu, el cocodrilo podrá comerse a todos los ñus del paso en el que esté activo (entonces, todos los ñus de ese paso se colocarán boca abajo en el borde de la mesa y dejarán de utilizarse en el juego). Las piezas identificativas de las cartas comidas por el cocodrilo se devuelven a los correspondientes jugadores, que podrán volver a utilizarlas en las próximas jugadas. Los otros animales de pezuña seguirán quedándose en ese paso. El jugador que juegue un cocodrilo normal podrá decidir libremente **si** ese cocodrilo solo se comerá al primer animal con pezuña de la fila del paso elegido (es decir, al animal con el número ordinal más bajo de la fila) **o si** se comerá a todos los animales que haya en ese paso de la especie del animal impreso en la carta de ese cocodrilo.
¡Muy importante! Los cocodrilos normales no podrán jugarse **nunca** en un paso en el que no haya ningún animal de pezuña, ya que deben comerse a algún animal.

Los 3 leones

Si a un jugador le toca un león **al final de su jugada** cuando robe una o más cartas **del mazo** para volver a tener 5 cartas en la mano, la partida se interrumpirá **inmediatamente** durante unos minutos. En ese caso, el jugador **deberá** jugar inmediatamente el león colocándolo **boca arriba** en uno de los 5 pasos del río. **Observación:** El león deberá ser colocado (si es posible) en un paso en el que al menos haya ya un animal de pezuña (cualquiera). Si ya hubiera animales de pezuña en varios pasos, el jugador podrá decantarse por cualquiera de esas filas. En cambio, si aún no hubiera animales de pezuña en ningún paso, el jugador podrá colocar el león en cualquier paso del río. Ahora ocurrirá lo siguiente:

- El león se come a **todos** los animales con pezuña de la fila en la que ha sido colocado. Entonces, los animales de esa fila se colocan boca abajo junto al borde de la mesa (no se van a necesitar más) y las piezas identificativas se devuelven a los jugadores correspondientes, que podrán seguir utilizán do las en sus próximas jugadas.

- D'ora in poi il punto del fiume non si può più passare. Il leone ri mane lì scoperto per il resto del gioco. Qui non si possono più sistemare ungulati.

A continuación, se retoma el juego. Para ello, el jugador que ha jugado el león roba otra/s carta/s del mazo (tantas veces como sea necesario para volver a tener cinco cartas en la mano).
Observación: Todos los jugadores deben prestar especial atención para que dicho jugador vuelva a tener cinco cartas al final de su jugada y, en caso dado, juegue los leones robados de forma inmediata, ya que es posible que un mismo jugador pueda robar del mazo varios leones seguidos. En ese caso, tendrá que jugar cada león inmediatamente tal y como se ha descrito arriba.

Final del juego y recuento de puntos

Si el mazo se quedara sin cartas, se seguirá jugando igualmente, pero sin robar cartas al final de cada jugada. De esta manera, a partir de ese momento, los jugadores se irán quedando con menos de 5 cartas en la mano. **La partida se da inmediatamente por finalizada** en cuanto un jugador no pueda jugar correctamente durante su turno ninguna carta (esto también podría ocurrir en casos aislados pese a que siga habiendo cartas en el mazo).

Observación: Está prohibido pasar en una jugada. El jugador que pueda jugar correctamente una carta, deberá hacerlo (aunque ello le perjudique a él mismo o beneficie a otros jugadores). Las cartas que queden en las manos de los jugadores al final de la partida no se tendrán en cuenta y se dejarán a un lado. Este también será el caso de las cartas que queden en los pasos del río. Cada jugador solo sumará los puntos obtenidos con todos sus animales de pezuña que hayan podido cruzar el río. Estos puntos se anotarán en un papel. Se jugarán 2 partidas y gana el jugador que más puntos en total haya obtenido en esas dos partidas.

Caso especial "Jugador se queda sin piezas identificativas": En el supuesto de que se diera el caso especial muy poco frecuente (solo en casos muy aislados y únicamente en partidas de 2 jugadores) de que un jugador se quedara sin piezas identificativas, este jugador podrá utilizar provisionalmente las piezas identificativas de un color que no se esté utilizando en la partida.

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de