

ΤΕΜΒΟ

Λιοντάρι, Ζέβρα, Ελέφαντας – Άγρια, πλατειά, όμορφη χώρα!

Παίκτης: 2-4
Ηλικία: από 8 ετών
Διάρκεια: περ. 20 λεπτά



Andreas Spies

Οι κάρτες

Υπάρχουν συνολικά **42 σπληφόρα ζώα** (γκνου, ζέβρα, αντιλόπη), τα οποία θέλουν να περάσουν όλα **από την μια πλευρά** του αφρικανικού ποταμού Μαρά **στην άλλη** – αυτό είναι επικίνδυνο, καθώς παντού καιροφυλακτούν λιοντάρια και κροκόδειλοι. Η διάσχιση του ποταμού είναι εφικτή μόνον (και αποκλειστικά!) με την βοήθεια των ελεφάντων. Μόλις **τουλάχιστον 3 σπληφόρα ζώα** στέκονται σε ένα από τα συνολικά πέντε σημεία του ποταμού, μπορούν να περάσουν με ασφάλεια τον ποταμό με έναν ελέφαντα και έτσι να κερδίσουν πόντους.



Γκνου Ζέβρα Αντιλόπη

42 σπληφόρα ζώα (14 x γκνου, ζέβρα και αντιλόπη). Επάνω στην μέση των καρτών βρίσκονται οι πόντοι (2-5) που χαρίζει ένα ζώο, όταν διασχίζει τον ποταμό. Στην γωνία των καρτών βρίσκεται ο εκάστοτε αύξων αριθμός (1-42).

Σημείωση: Η μικρή αποτύπωση του ζώου κάτω από τον αύξοντα αριθμό βοηθά μόνον για μια καλύτερη επισκόπηση.

40 πόνια 10 x κόκκινο, πορτοκαλί, μαύρο, μπλε



7 ελέφαντες



3 λιοντάρια



6 κανονικοί κροκόδειλοι



1 σούπερ κροκόδειλος



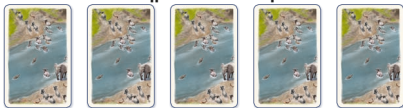
Προετοιμασία του παιχνιδιού

Κάθε παίχτης λαμβάνει τα **10 πόνια** ενός χρώματος και τα αποθέτει μπροστά του. Οι 59 κάρτες ανακατώνονται και μοιράζονται. Κάθε παίχτης παίρνει στο χέρι του **5 κάρτες**. **Σημαντικό:** Κανένας δεν επιτρέπεται να έχει λιοντάρια στο χέρι του. Εάν κάποιος λάβει κατά το μοίρασμα ένα (ή περισσότερα) λιοντάρια, το (τα) δίνει πίσω και αντ' αυτού παίρνει μία άλλη κάρτα από την στοίβα. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες (συμπεριλαμβανομένων των τριών λιονταριών) ανακατώνονται εκ νέου. Από αυτές αποσπώνται **5 κάρτες** και τοποθετούνται δίπλα δίπλα **κρυμμένες** στην μέση του τραπεζιού – αυτά είναι τα **5 σημεία του ποταμού** (κανείς δεν γνωρίζει ποιά ζώα βρίσκονται κρυμμένα εκεί – απαγορεύεται να τα δείτε!). Όλες οι υπόλοιπες κάρτες τοποθετούνται ως στοίβα δίπλα στα σημεία του ποταμού.

Στοίβα



5 σημεία του ποταμού



Τα οπληφόρα ζώα τοποθετούνται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σε μία πλευρά του ποταμού (και μόνον σε αυτήν!).

Πορεία του παιχνιδιού

Αρχίζει ο παίχτης αριστερά από τον ντίλερ. Όποιος παίζει, **πρέπει** είτε **A** να παίξει **ένα οπληφόρο ζώο** (σε ιδιαίτερη περίπτωση δύο) είτε **B** να παίξει **έναν ελέφанта ή έναν κροκόδειλο**. Στην συνέχεια τραβάει μία κάρτα (σε ιδιαίτερη περίπτωση δύο), ούτως ώστε στο τέλος της κίνησής του να έχει πάλι **5 κάρτες** στο χέρι. Αυτό ήταν. Παίζει ο επόμενος παίχτης. Με αυτόν τον τρόπο συνεχίζεται το παιχνίδι κατά την φορά του ρολογιού.

Πολύ σημαντικό: Τα 3 λιοντάρια δεν παίζονται ποτέ από το χέρι. Πρέπει να τοποθετηθούν αμέσως, μόλις τα πάρει κάποιος από την στοίβα (βλέπε «Τα 3 λιοντάρια»).

Ενέργεια Α: Παίξτε ένα σπληφόρο ζώο

(ιδιαίτερη περίπτωση «Παίξτε 2 σπληφόρα ζώα» βλέπε παρακάτω). Ο παίχτης επιλέγει ένα σπληφόρο ζώο που έχει στο χέρι και το τοποθετεί **ανοιχτό** σε ένα από τα πέντε σημεία του ποταμού. Σε ποιο σημείο του ποταμού θα τοποθετήσει το σπληφόρο ζώο του, αποτελεί δικό του θέμα – μπορεί να είναι ένα ελεύθερο σημείο του ποταμού ή ένα σημείο όπου υπάρχουν ζώα άλλων παιχτών.

Τα τοποθετημένα σπληφόρα ζώα σημειώνονται πάντα **αμέσως** με ένα **πιόνι** του παίχτη· το πιόνι τοποθετείται στον αύξοντα αριθμό επάνω αριστερά στην γωνία της κάρτας.

→ Εάν δεν υπάρχει ακόμη στο συγκεκριμένο σημείο του ποταμού **κανένα άλλο σπληφόρο ζώο**, τοποθετεί ο παίχτης εκεί το δικό του ζώο ως πρώτο ζώο. Ο αύξων αριθμός του πρώτου σπληφόρου ζώου που βρίσκεται σε ένα σημείο του ποταμού μπορεί να είναι όσο μεγάλος θέλετε.



Η Κατερίνα τοποθετεί ένα γκνου με αύξοντα αριθμό 16 ως πρώτο σπληφόρο ζώο σε ένα σημείο του ποταμού και σημειώνει την κάρτα με ένα από τα κόκκινα πιόνια της.

→ Εάν βρίσκονται ήδη **ένα ή περισσότερα σπληφόρα ζώα** σε ένα σημείο του ποταμού, πρέπει ο παίχτης να τοποθετήσει το ζώο του στο τέλος της εκεί σειράς. Οι κάρτες τοποθετούνται πάντα για εξοικονόμηση χώρου η μία πάνω στην άλλη λίγο μεταποτισμένες.

Πολύ σημαντικό: Οι αύξοντες αριθμοί της σειράς των σπληφόρων ζώων πρέπει από μέσα προς τα έξω **πάντα να μεγαλώνουν**. Ένα σπληφόρο ζώο μπορεί λοιπόν μόνον τότε να τοποθετηθεί σε μία σειρά σπληφόρων ζώων, όταν ο αύξων αριθμός του είναι μεγαλύτερος απ' ό,τι ο αύξων αριθμός του σπληφόρου ζώου που υπήρχε μέχρι τώρα στην έξω άκρη.



Μετά από μερικούς γύρους βρίσκονται ήδη σε τέσσερα σημεία του ποταμού σπληφόρα ζώα. Παίζει ο Μπρούνο. Τοποθετεί το γκνου του με αύξοντα αριθμό 25 στο μεσαίο σημείο του ποταμού και το σημειώνει με ένα από τα μπλε πιόνια του.

Προσοχή: Μία σειρά μπορεί να αποτελείται από (οποιαδήποτε) σπληφόρα ζώα διαφορετικών παιχτών ή και από (οποιαδήποτε) σπληφόρα ζώα ενός μόνον παίχτη. Όσο οι αύξοντες αριθμοί γίνονται ολοένα και μεγαλύτεροι, δεν υπάρχει **κανένας περιορισμός** σχετικά με την θέση των ζώων και κάθε σειρά μπορεί να γίνει **όσο μακριά θέλετε**.

→ **Ιδιαίτερη περίπτωση «Παίξτε 2 σπληφόρα ζώα»:** Εάν ένας παίχτης έχει την τύχη να έχει στο χέρι **δύο σπληφόρα ζώα**, ο αύξων αριθμός των οποίων είναι **άμεσα διαδοχικός** (π.χ. 7-8 ή 22-23 ή 35-36), μπορεί να τα τοποθετήσει **και τα δύο** σε μια φορά. Το ίδιο ισχύει και για την περίπτωση όπου μεταξύ των δύο αυξόντων αριθμών υπάρχει **ένας αριθμός διαφορά** (π.χ. 4-6 ή 12-14 ή 39-41). Ο παίχτης τοποθετεί τότε και τα δύο ζώα, όπως έχει περιγραφεί, σε ένα σημείο του ποταμού της επιλογής του – **δεν** επιτρέπεται να τα τοποθετήσει σε δύο διαφορετικά σημεία του ποταμού. Αυτή η τυχερή ιδιαίτερη περίπτωση είναι η μοναδική δυνατότητα να παίζει κανείς δύο κάρτες σε μια φορά· διαφορετικά παίζεται πάντα μία μόνον κάρτα.



Ο Λίνος έχει το 33 και το 35 στο χέρι. Επιτρέπεται να τοποθετήσει και τις δύο κάρτες σε μια φορά σε ένα σημείο του ποταμού και τις σημειώνει με τα μαύρα του πιόνια.

Ενέργεια Β: Παίξτε έναν ελέφαντα ή έναν κροκόδειλο

Οι κροκόδειλοι και οι ελέφαντες μπορούν να χρησιμοποιηθούν πάντα σε **ένα** μόνον σημείο του ποταμού. Ο παίχτης δείχνει την κάρτα, λέει δυνατά και καθαρά **για ποιο σημείο του ποταμού** προορίζεται και στην συνέχεια την τοποθετεί κρυμμένη στην άκρη του τραπέζιου (δεν θα χρειαστεί άλλο). Μετά εκτελεί στο συγκεκριμένο σημείο του ποταμού (και μόνον σε αυτό!) την ενέργεια:



Ο ελέφαντας μεταφέρει **όλα** τα σπληφόρα ζώα του συγκεκριμένου σημείου πάνω από τον ποταμό. Πρέπει να υπάρχουν **τουλάχιστον τρία** (ή και περισσότερα) σπληφόρα ζώα. Κάθε παίχτης τοποθετεί τα σπληφόρα ζώα του που πέρασαν πάνω από τον ποταμό κρυμμένα δίπλα του (αργότερα μπορεί να τα δει όποτε θέλει). Οι πόντοι που υπάρχουν πάνω στην κάρτα τους έχουν έτσι εξασφαλιστεί για αυτόν. Οι συγκεκριμένοι παίχτες παίρνουν επίσης τα πιόνια τους πίσω και μπορούν έπειτα πάλι να τα χρησιμοποιήσουν.

Πολύ σημαντικό: Ένας ελέφαντας δεν μπορεί ποτέ να χρησιμοποιηθεί σε ένα σημείο του ποταμού όπου υπάρχουν λιγότερα από τρία σπληφόρα ζώα.

Προσοχή: Η χρησιμοποίηση ενός ελέφαντα είναι η μοναδική δυνατότητα, για να περάσουν τα σπληφόρα ζώα πάνω από τον ποταμό και να κερδίσουν πόντους.



Ο σούπερ κροκόδειλος τρώει **όλα** τα σπληφόρα ζώα του συγκεκριμένου σημείου του ποταμού – όλα τα σπληφόρα ζώα που υπάρχουν εδώ τοποθετούνται κρυμμένα στην άκρη του τραπέζιου (και δεν χρειάζονται άλλο). Οι παίχτες παίρνουν τα πιόνια πίσω και μπορούν έπειτα πάλι να τα χρησιμοποιήσουν.

Πολύ σημαντικό: Ο σούπερ κροκόδειλος δεν μπορεί **ποτέ** να χρησιμοποιηθεί σε ένα σημείο του ποταμού όπου δεν υπάρχει κανένα σπληφόρο ζώο – πρέπει να φάει.



Ένας κανονικός κροκόδειλος τρώει είτε το **πρώτο ζώο** (και μόνον αυτό!) του συγκεκριμένου σημείου του ποταμού είτε **όλα** τα οπληφόρα ζώα του είδους που δηλώνεται επάνω στην γωνία της κάρτας του κροκόδειλου. Π.χ. εάν απεικονίζεται εκεί ένα γκνου, τρώει ο κροκόδειλος

όλα τα γκνου του συγκεκριμένου σημείου του ποταμού (όλα τα γκνου που υπάρχουν εδώ τοποθετούνται κρυμμένα στην άκρη του τραπέζιου και δεν χρειάζονται άλλο).

Οι παίχτες παίρνουν τα πόνια πίσω και μπορούν έπειτα πάλι να τα χρησιμοποιήσουν. Όλα τα άλλα οπληφόρα ζώα παραμένουν στο σημείο του ποταμού. Ο παίχτης μπορεί ελεύθερα να επιλέξει εάν ο κροκόδειλος θα φάει **είτε** το πρώτο οπληφόρο ζώο της σειράς (αυτό με τον μικρότερο αύξοντα αριθμό αυτής της σειράς) **είτε** όλα τα ζώα του απεικονιζόμενου είδους.

Πολύ σημαντικό: Ένας κανονικός κροκόδειλος δεν μπορεί **ποτέ** να χρησιμοποιηθεί σε ένα σημείο του ποταμού όπου δεν υπάρχει κανένα οπληφόρο ζώο – πρέπει να φάει.

Τα 3 λιοντάρια

Εάν ένας παίχτης **στο τέλος της κίνησής του** συμπληρώσει πάλι 5 κάρτες στο χέρι του και τραβήξει ένα λιοντάρι **από την στοίβα**, το παιχνίδι **αμέσως** διακόπτεται για λίγο. Ο παίχτης **πρέπει** τώρα να χρησιμοποιήσει αμέσως το λιοντάρι και να το τοποθετήσει **ανοιχτό** πάνω σε ένα από τα πέντε σημεία του ποταμού.

Προσοχή: Το λιοντάρι πρέπει (όσο είναι δυνατόν) να τοποθετηθεί σε ένα σημείο του ποταμού όπου υπάρχει τουλάχιστον ένα (οποιοδήποτε) οπληφόρο ζώο. Εάν υπάρχουν σε περισσότερα σημεία του ποταμού οπληφόρα ζώα, ο παίχτης επιτρέπεται να διαλέξει μία από αυτές τις σειρές. Εάν δεν υπάρχουν οπληφόρα ζώα σε κανένα σημείο του ποταμού, ο παίχτης τοποθετεί το λιοντάρι σε ένα οποιοδήποτε σημείο του ποταμού. Τώρα συμβαίνουν δύο τινά:

- Το λιοντάρι τρώει **όλα** τα οπληφόρα ζώα της συγκεκριμένης σειράς. Τα οπληφόρα ζώα της συγκεκριμένης σειράς τοποθετούνται κρυμμένα στην άκρη του τραπέζιου (και δεν χρειάζονται άλλο). Οι παίχτες παίρνουν τα πόνια πίσω και μπορούν έπειτα πάλι να τα χρησιμοποιήσουν.



- Το σημείο του ποταμού είναι πλέον αδιάβατο. Το **λιοντάρι** μένει εκεί ανοιχτό για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Δεν μπορούν να τοποθετηθούν πλέον εδώ άλλα σπληφόρα ζώα.



Στην συνέχεια το παιχνίδι συνεχίζεται και ο παίχτης τραβάει από την στοίβα μία άλλη κάρτα για αντικατάσταση του λιονταριού – ώσπου να έχει στο τέλος στο χέρι του πάλι πέντε κάρτες.

Προσοχή: Όλοι οι παίχτες θα πρέπει να προσέχουν καλά από κοινού, ώστε ο κάθε παίχτης να έχει στο τέλος της κίνησής του πάλι πέντε κάρτες στο χέρι του και τα λιοντάρια να τοποθετούνται, αν χρειαστεί, αμέσως. Μπορεί ένας παίχτης να τραβήξει διαδοχικά περισσότερα λιοντάρια και να τα τοποθετήσει, όπως έχει περιγραφεί.

Τέλος του παιχνιδιού και αξιολόγηση

Εάν η στοίβα εξαντληθεί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά, χωρίς να μπορούν οι παίχτες να τραβήξουν ξανά – οι παίχτες έχουν πλέον λιγότερες από πέντε κάρτες στο χέρι. **Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως**, μόλις ένας παίχτης δεν μπορεί να παίξει πλέον μία κάρτα κανονικά (σε σπάνιες περιπτώσεις μπορεί να συμβεί αυτό ακόμα και όταν η στοίβα δεν έχει ακόμη εξαντληθεί).

Προσοχή: Δεν επιτρέπεται να αποφύγετε μία κίνηση. Όποιος μπορεί να παίξει κανονικά μία κάρτα, πρέπει να το κάνει (ακόμη και αν τον βλάπτει ή βοηθάει άλλους παίχτες).

Όλες οι κάρτες που έχουν οι παίχτες στο τέλος του παιχνιδιού στο χέρι τους δεν έχουν καμία σημασία και τοποθετούνται στην άκρη. Το ίδιο ισχύει και για όλες τις κάρτες που υπάρχουν ακόμη στα σημεία του ποταμού. Κάθε παίχτης αθροίζει τώρα

τους πόντους όλων των σπληφόρων ζώων του που πέρασαν πάνω από τον ποταμό. Οι πόντοι σημειώνονται σε ένα φυλλάδιο. Παίζονται δύο γύροι, όπως έχει περιγραφεί. Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους συνολικά, είναι ο νικητής.

Ιδιαίτερη περίπτωση «Όλα τα πιόνια»:

Εάν προκύψει η σπάνια περίπτωση (εάν ποτέ συμβεί αυτό, τότε μόνον στους δύο παίχτες) ένας παίχτης να μην έχει κανένα πλέον πιόνι, χρησιμοποιεί για βοήθεια προσωρινά τα πιόνια ενός χρώματος που δεν παίζει.