

TEMBO

Lew, zebra, słoń - dziki, rozległy, piękny kraj!

Gracze: 2-4 osób
Wiek: powyżej 8 lat
Czas trwania: ok. 20 minut



Andreas Spies

Karty

W sumie są **42 zwierzęta kopytne** (gnu, zebra, antylopa), które chcą się przedostać z **jednego brzegu** afrykańskiej rzeki Mara na **jej drugi brzeg** – jest to niebezpieczne, ponieważ wszędzie tam czają się lwy i krokodyle. Przedostanie się przez rzekę możliwe jest tylko

(i wyłącznie) przy pomocy słonia. **Co najmniej 3 zwierzęta kopytne** znajdują się w jednym z ogólnej liczby 5 miejsc przy rzece i mogą zostać przeprowadzone przez rzekę przez jednego słonia i tym samym przyniosą zwycięskie punkty.



Gnu Zebra Antylopa

42 zwierzęta kopytne (po 14 x gnu, zebra i antylop)

u góry w środku planszy dają punkty premiowe (2-5), które daje jedno zwierzę, jeśli przekroczy rzekę. W narożu planszy znajduje się odnośna liczba porządkowa (1-42).

Wskazówka: Zmniejszony widok zwierzęcia pod liczbą porządkową umieszczony jest dla lepszej przejrzystości.

40 pionków znakujących

Z każdego koloru: czerwonego, pomarańczowego, czarnego, niebieskiego po 10 sztuk



7 słońi



3 lwy



6 normalnych krokodyli



1 super krokodyl



Przygotowanie gry.

Każdy gracz otrzymuje **10 pionków znakujących** jednego koloru i odkłada je przed siebie. Należy potasować i rozdać 59 kart. Każdy gracz otrzymuje **5 kart**, które bierze do ręki. **Ważne:** Nikt nie może wziąć do ręki lwa. W przypadku, gdyby ktoś otrzymał jednego (lub kilka) lwów, oddaje go (wzgl. je) z powrotem i otrzymuje za to inną kartę ze stosu. Wszystkie pozostałe karty (łącznie z trzema lwami) należy ponownie potasować. Z tej grupy należy pobrać **5 kart** i ułożyć **zakrytą stroną** jedna obok drugiej na środku stołu – to jest tych **5 miejsc rzeki** (nikt nie wie, jakie zwierzęta się tam kryją – podpatrywanie jest zabronione!).

Wszystkie pozostałe karty występują jako stos do pobierania obok poszczególnych miejsc rzeki.

Stos do pobierania



5 miejsc rzeki



Na jednym brzegu rzeki (i tylko na tym jednym!) w czasie gry odkładane są zwierzęta kopytne.

Przebieg gry

Zaczyna sąsiad z lewej strony rozdającego. Ten, na którego przyszła kolej musi albo **A** zagrać **jednym zwierzęciem kopytnym** (w korzystnym przypadku również dwoma) lub **B** zagrać **dokładnie jednym słoniem** wzgl. **dokładnie jednym krokodylem**. Następnie dobiera on jedną kartę (w szczególnym przypadku również dwie) tak, aż na końcu swojej kolejki będzie miał w ręce ponownie **5 kart**. To wszystko. Do gry przystępuje następny gracz. Gra kontynuowana jest zawsze w po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara w opisany sposób.

Bardzo ważne: 3 lwów nie można nigdy zagrywać z ręki. Należy ich natychmiast użyć, jeśli się je dobrało ze stosu do pobierania (patrz „3 lwy”)

Działanie A: Należy zagrać zwierzęciem kopytnym szczególny przypadek „2 zwierzętami kopytnymi“ (patrz poniżej).

Gracz decyduje się na zwierzę kopytne, które trzyma w ręce, i wyklada **otwartą** stroną na jednym z pięciu miejsc rzeki. To, w który miejscu rzeki odłoży on swoje zwierzę kopytne, zależy od niego - może to być zupełnie wolne miejsce rzeki lub miejsce rzeki, na którym znajdują się już inne zwierzęta kopytne dowolnych graczy. Odłożone zwierzęta kopytne winny zostać **natychmiast** zaznaczone **pionkiem znakującym** gracza, poprzez odłożenie pionka znakującego na liczbie porządkowej w górnym lewym narożu planszy.

→ Jeśli na danym miejscu rzeki **nie ma żadnego zwierzęcia kopytnego**, gracz odkłada swoje pierwsze zwierzę kopytne. Liczba porządkowa pierwszego zwierzęcia kopytnego, które znajduje się przy wodzie, może być dowolnie duża.



Katharina odkłada gnu o liczbie porządkowej 16, jako zwierzę kopytne na jednym miejscu rzeki i zaznacza planszę swoimi czerwonymi pionkami znakującymi.

→ Jeśli **jedno lub więcej zwierząt kopytnych** jest już na jednym miejscu rzeki, gracz musi położyć swoje zwierzę kopytne **na końcu** tamtejszego rządka. Aby zaoszczędzić miejsca, karty należy układać nieco przestawione jedna na drugiej.

Bardzo ważne: Liczby porządkowe jednego rządka zwierząt kopytnych muszą się **zawsze zwiększać** od wewnątrz na zewnątrz. Zwierzę kopytne może być więc przyłożone do rzędu zwierząt kopytnych tylko wtedy, jeśli jego liczba porządkowa jest wyższa aniżeli liczba porządkowa znajdującego się tam całkiem z zewnątrz zwierzęcia kopytnego.



Po kilku rundach gry na czterech miejscach rzeki znajdują się już zwierzęta kopytne. Do gry przystąpił Bruno, układa swojego gnu o liczbie porządkowej 25 na środkowym miejscu przy rzece i zaznacza jednym ze swoich niebieskich pionków znakujących.

Należy pamiętać: Jeden rządek może się składać z (dowolnych) zwierząt kopytnych różnych graczy lub również z dowolnych zwierząt kopytnych jednego gracza. Jeśli tylko liczby porządkowe są coraz to większe, nie ma **żadnych ograniczeń** odnośnie położenia zwierząt i każdy rządek może być **dowolnie długi**.

→ Przypadek specjalny „zagrywanie 2 zwierzętami kopytnymi“:

W przypadku, gdy gracz miał szczęście, posiadania **dwóch zwierząt kopytnych** w rękach, których liczby porządkowe **znajdują się bezpośrednio jedna za drugą** (np. 7-8 lub 22-23 lub 35-36) może on odłożyć **obydwa zwierzęta** za jednym razem. To samo dotyczy przypadku, gdy pomiędzy dwoma liczbami porządkowymi znajduje się **dokładnie odstęp jednej liczby** (np. 4-6 lub 12-14 lub 39-41). Wtedy gracz odkłada obydwa zwierzęta tak, jak to zostało już opisane, w jednym miejscu rzeki według swojego wyboru - **nie** może on odłożyć w dwóch różnych miejscach rzeki. Ten szczęśliwy przypadek jest jedyną możliwością, zagrać za jednym razem dwoma kartami, w przeciwnym razie można zagrać tylko jedną kartą.



Linus posiada w ręce 33 i 35. Może on za jednym razem wyłożyć obydwie karty w jednym miejscu rzeki i oznaczyć je swoimi czarnymi pionkami.

Działanie B: Dokładnie zagrać słoniem lub dokładnie krokodylem

Krokodyle i słonie mogą być użyte zawsze tylko na jednym miejscu rzeki. Gracz okazuje kartę, wypowiada głośno i wyraźnie, do jakiego miejsca rzeki ma ona przynależeć, a następnie układa ją zakrytą stroną na brzegu stołu (nie będzie ona więcej potrzebna). Następnie wykonuje on działanie na odnośnym miejscu rzeki (i tylko na tym miejscu!):



Słoń przenosi **wszystkie** zwierzęta kopytne od danego miejsca rzeki przez rzekę. Muszą to być **co najmniej** trzy zwierzęta kopytne (lub dowolnie więcej). Każdy gracz odkłada obok siebie swoje przeniesione przez rzekę zwierzęta kopytne przykrytą stroną (późniejsze podglądanie jest zawsze dozwolone). Po czym podane mu punkty premiowe są mu zapewnione. Odnośni gracze otrzymują również z powrotem pionki znakujące i mogą odtąd ich znowu używać.

Bardzo ważne: Słoń nie może być nigdy użyty w miejscu rzeki, w którym znajdują się mniej niż trzy zwierzęta kopytne. **Należy pamiętać:** Użycie słonia jest jedyną możliwością przeniesienia zwierząt kopytnych przez rzekę i uzyskania punktów premiowych.



Super krokodyl zżera **wszystkie** zwierzęta kopytne w danym miejscu rzeki - wszystkie ułożone tutaj zwierzęta kopytne zostają odłożone zakrytą stroną na brzegu stołu (i nie są już więcej potrzebne). Odnośni gracze otrzymują również z powrotem pionki znakujące i mogą odtąd ich znowu używać.

Bardzo ważne: Super krokodyl nie może być **nigdy** użyty w miejscu rzeki, na którym nie ma żadnego zwierzęcia kopytnego – on musi żreć.



Normalny krokodyl zżera albo **pierwsze zwierzę** (i tylko to!) odnośnego miejsca rzeki lub **wszystkie** zwierzęta kopytne z gatunku, który podany jest na rogu karty krokodyla. Jeśli narysowany jest tam np. gnu, krokodyl zżera wszystkie gnu odnośnego miejsca rzeki (wszystkie tu

znajdujące się gnu ułożone są w stronę zakrytą na krawędzi stołu i nie będą już potrzebne). Odnosi gracze otrzymują również z powrotem pionki znakujące i mogą odtąd ich znowu używać. Wszystkie pozostałe zwierzęta kopytne pozostają na miejscu rzeki. Gracz może dowolnie wybierać, czy krokodyl chciałby zeżreć **albo** pierwsze zwierzę kopytne danego rzędu (o najniższej liczbie porządkowej tego rzędu) **lub** wszystkie zwierzęta przedstawionego gatunku.

Bardzo ważne: Normalny krokodyl nie może być **nigdy** użyty na miejscu rzeki, na którym nie ma żadnego zwierzęcia kopytnego – on musi zjeść.

3 lwy

Jeśli gracz **na końcu partii** dopełni posiadane w ręku karty do 5 a przy tym pobierze lwa **ze stosu do pobierania**, gra zostaje **natychmiast** na krótko przerwana. Gracz **musi** natychmiast użyć lwa i **wyłożyć na** jedno z 5 miejsc przy rzece.

Należy pamiętać: lwa należy wyłożyć, (jeśli jest to możliwe) na miejsce przy rzece, na którym jest co najmniej jedno (dowolne) zwierzę kopytne. Jeśli zwierzęta kopytne znajdują się na kilku miejscach rzeki, gracz może wybrać jeden z tych rzędów. Jeśli w żadnym miejscu rzeki nie ma zwierząt kopytnych, gracz wyklada lwa na dowolnym miejscu rzeki. Teraz mogą wystąpić dwie sytuacje:

- Lew pożera **wszystkie** zwierzęta kopytne odnośnego rzędu. Zwierzęta kopytne odnośnego rzędu zostaną ułożone zakrytą stroną na brzegu stołu (i nie będą już potrzebne). Odnosi gracze otrzymują również z powrotem pionki znakujące i mogą odtąd ich znowu używać.



- Miejsca przy rzece nie da się odtąd przejść. Lew pozostaje tam przez pozostałą część gry **odkryty**. Nie można już położyć tutaj żadnych zwierząt kopytnych.



Gra następnie jest kontynuowana w ten sposób, iż gracz wyciąga w zastępstwie za lwa inną kartę ze stosu do pobierania - tak długo, dopóki nie będzie miał znowu wszystkich pięciu kart w ręce. **Należy pamiętać:** Wszyscy gracze winni wspólnie zwracać uwagę, aby dany gracz na końcu swojej partii dopełnił karty w ręku do pięciu kart i ewentualnie natychmiast użył lwa. Możliwe jest, iż gracz wyciągnie po kolei kilka lwów i użyje ich jak już to opisano.

Zakończenie gry i ocena

W przypadku, gdy w trakcie gry stos do wyciągania zostaje zużyty, należy zwyczajnie grać dalej bez pobierania kart - gracze mają odtąd w ręce mniej niż 5 kart. **Gra zostaje natychmiast zakończona**, jeśli na gracza przyjdzie kolejka i nie będzie mógł on prawidłowo zagrać żadnej karty (w rzadkich przypadkach może się to zdarzyć, jeśli stos do pobierania jeszcze nie jest wykorzystany).

Należy pamiętać: Nie wolno zrezygnować z pobierania. Jeśli ktoś może prawidłowo zagrać kartą, musi to uczynić (również wtedy, gdy mu to przynosi szkodę lub innym graczom korzyści).

Wszystkie karty, które gracze na zakończenie gry mają jeszcze w ręku, nie mają żadnego znaczenia i należy je odłożyć na bok. To samo dotyczy wszystkich kart, które znajdują się jeszcze na różnych miejscach rzeki. Każdy gracz sumuje teraz punkty premiowe wszystkich swoich zwierząt kopytnych przeprowadzonych przez rzekę. Uzyskane punkty należy odnotować na kartce. Należy zagrać dwie rundy w sposób opisany powyżej. Ten, kto uzyska najwięcej punktów, jest zwycięzcą.

Przypadek specjalny "Wszystkie pionki znakujące": W przypadku wystąpienia nadzwyczaj rzadkiego przypadku, (jeżeli w ogóle on nastąpi i co jest możliwe tylko w trakcie gry we dwójkę), gdy gracz nie posiada już żadnych pionków znakujących, wtedy przejściowo może się posłużyć pionkami znakującymi koloru, którym nie gra.