



Kenya

Een spel van Charles Chevalier

Voor 2 tot 5 spelers
Vanaf 7 jaar

De zon komt op boven Kenya. De dieren bewegen zich naar de waterplassen en vers gras in de open vlaktes. Allen vrezen ze echter het gebrul van de koning van de savanne. Dit gedeelte van Afrika, mooi en wild, wordt door de zon opgewarmd.



MATERIAAL

Het spel bestaat uit 55 kaarten:

- **6 bruine kaarten** (dubbele zebra, dubbele gnoe, dubbele wrattenzwijn, dubbele gazelle, dubbele giraf, dubbele baviaan);
- **49 groene kaarten bestaande uit:**
 - 16 dierkaarten: 4 stokstaartje, 5 leeuw, 3 olifant, 4 neushoorn;
 - 30 speler-dierkaarten (2 verschillende dieren per kaart, elk van de zes soorten staan op 10 kaarten);
 - 3 waterplaskaarten.



SPELOPSTELLING

De groene en bruine kaarten worden apart geschud.

Iedere speler krijgt één bruine en drie groene kaarten die hij op hand neemt zonder ze te tonen.

De resterende bruine kaarten worden terug in de doos gelegd, zonder ze bekend te maken en worden niet meer gebruikt tijdens dit spel.

a) Er wordt een groene kaart open in het midden van de tafel gelegd. a) Deze stelt de savanne voor dat tijdens het spel nog zal uitbreiden.

b) Er worden drie groene kaarten open op de rand van de tafel gelegd die de openliggende trekstapel vormen. b) De resterende groene kaarten worden gedekt in een stapel naast de openliggende trekstapel gelegd en vormen de gedekte trekstapel. Een startspeler wordt bepaald op een manier naar eigen keuze.

Definities

Een groene kaart ligt op de openliggende kant als er dieren of een waterplas zichtbaar is, op de Baobab kant als ze gedraaid ligt.

Een kaart ligt aangrenzend aan een andere kaart als ze deze met één van de vier kanten raakt (nooit diagonaal).

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler heeft als doel zijn dier (in het dubbel weergegeven op zijn bruine kaart) op het einde van het spel het meest in aantal in de savanne te hebben.



VERLOOP VAN HET SPEL



De spelers spelen om beurt in klokwijszin.

Tijdens zijn beurt voert de actieve speler de volgende drie acties uit:

- 1.** Hij trekt een kaart van de openliggende trekstapel en voegt die toe aan zijn handkaarten. Indien de openliggende trekstapel aan het einde van het spel leeg is, trekt hij geen kaart en vervolgt zijn beurt.
- 2.** Hij breidt de savanne uit door één van zijn handkaarten (bruin of groen) op tafel aangrenzend aan een andere kaart, die al tot de savanne hoort, te leggen.

Als hij een dierkaart legt, voert hij onmiddellijk de bijhorende actie uit:

➔ **Stokstaartje** (c) : De actieve speler neemt een kaart van de openliggende of gedekte trekstapel en voegt die toe aan zijn handkaarten.

➔ **Leeuw** (d) : De speler-dierkaarten aangrenzend aan de leeuwkaart worden naar de Baobab kant gedraaid (waarachter de bange dieren zich verbergen!).

➔ **Olifant** (e) : De speler-dierkaarten op Baobab kant aangrenzend aan de olifant kaart worden terug naar de openliggende kant gedraaid (de dieren voelen zich veilig door de aanwezigheid van de olifant en verlaten hun schuilplaats!).

➔ **Neushoorn** (f) : Eén (en slechts één) speler-dierkaart aangrenzend aan een neushoornkaart wordt één plaats verder van deze verwijderd. Deze verplaatste kaart mag slechts een speler-dierkaart zijn en mag slechts boven een dierkaart of een lege plaatst gelegd worden. De originele plaats komt dus vrij (g) en kan in een latere beurt terug gevuld worden.

Als hij een speler-dierkaart legt, moet hij deze gedekt leggen als hij deze aangrenzend aan een leeuw al in de savanne legt. De speler kiest de kant van de kaart als hij deze tegelijkertijd aangrenzend aan een leeuw en een olifant legt. Hij moet de kaart op de openliggende kant leggen in alle andere gevallen.

Geen specifieke actie als hij een waterplaskaart legt (h) maar deze heeft wel effect op het einde van het spel.

- 3.** Hij vult de openliggende trekstapel terug aan tot 3 kaarten zolang de gedekte trekstapel nog niet leeg is.



EINDE VAN HET SPEL EN OVERWINNING

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra een speler aan het begin van zijn beurt geen handkaarten meer heeft.

Iedere speler telt hierna hoeveel keer zijn dier zichtbaar is in de savanne. Een speler-dierkaart kan dus 1 punt aan 2 verschillende spelers opleveren terwijl een bruine kaart 2 punten aan één enkele speler oplevert. De punten voor kaarten aangrenzend aan een waterplaskaart worden verdubbeld.

De speler met het meeste aantal punten is de winnaar.

In geval van gelijkstand is de speler die als eerste zijn bruine kaart in de savanne heeft gelegd de winnaar.