



Kenya

è l'alba in Kenya. Gli animali si spostano verso le fonti d'acqua e l'erba fresca delle pianure. Tutti temono il ruggito del re della savana. è quest'Africa, bella e selvaggia, che il sole riscalda



DOTAZIONE

Il gioco contiene 55 carte

- **6 carte marroni** (doppia zebra, doppio gnu, doppio facocero, doppia gazzella, doppia giraffa, doppio babbuino)

- **49 carte verdi tra cui:**

- 6 carte animale: 4 Suricati, 5 Leoni, 3 Elefanti, 4 Rinoceronti

- 30 carte Animale Giocatore (2 animali diversi per ogni carta, ognuna delle sei specie presenti su 10 carte)

-3 carte fonti d'acqua



PREPARAZIONE

Le carte verdi e marroni sono mischiate separatamente.

Ogni giocatore riceve una carta marrone e tre carte verdi che tiene in mano senza farle vedere.

Le carte marroni restanti sono rimesse nella scatola senza essere girate e non serviranno più per tutta la partita.

a) Una carta verde è girata a faccia in su al centro del tavolo. a) Rappresenta la savana che si estenderà nel corso della partita.

b) Tre carte verdi sono girate a faccia in su sul bordo del tavolo e rappresentano il pozzo visibile. b) Le carte verdi rimaste sono messe a faccia in giù a lato del pozzo visibile per formare il pozzo nascosto.

Con il metodo che volete scegliete chi comincia a giocare.

Definizioni

Una carta verde si dice che è "giocata lato visibile" quando si vedono degli animali o una fonte d'acqua; si dice "giocata lato Baobab" quando è a faccia in giù.

Una carta si dice che è "di fianco ad un'altra" quando tocca quest'ultima con uno dei suoi lati (mai in diagonale).

Scopo del gioco

L'obiettivo di ogni giocatore è di fare in modo che alla fine della partita il suo animale (rappresentato due volte sulla sua carta marrone) sia il più numeroso nella savana.



TURNO DI GIOCO

I giocatori giocano a turno in senso orario.

Durante il suo turno il giocatore effettua le tre azioni seguenti



- 1.** Pesca una carta dal pozzo visibile e la aggiunge alle sue. Se il pozzo visibile è vuoto, verso la fine della partita, non pesca carte e continua il suo turno
- 2.** Estende la savana posando una delle sue carte (verde o marrone) sul tavolo di fianco ad una delle altre carte che costituiscono la savana.

Se posa una carta Animale deve subito eseguire l'azione seguente:

- ➔ **Suricata** (c): il giocatore attivo prende una carta dal pozzo visibile o nascosto e la aggiunge alle sue.
- ➔ **Leone** (d): le carte Animale Giocatore di fianco alla carta Leone sono girate lato Baobab (dietro il quale gli animali spaventati si nascondono!).
- ➔ **Elefante** (e): le carte Animale Giocatore lato Baobab di fianco alla carta Elefante sono girate dal lato visibile (gli animali sono rassicurati dalla presenza dell'elefante ed escono dal loro nascondiglio).
- ➔ **Rinoceronte** (f): una (ed una sola) carta Animale Giocatore di fianco al Rinoceronte si allontana da lui di un posto. La carta spostata può solo essere una carta Animale Giocatore e può solo ricoprire una carta animale giocatore o uno spazio vuoto. Il posto occupato in precedenza rimane vuoto (g) e può essere occupato solo in un turno successivo.

Se posa una carta Animale giocatore, il giocatore deve metterla a faccia in giù se la posa direttamente di fianco ad un Leone già presente nella Savana. Il giocatore sceglie il senso della carta se la posa allo stesso tempo di fianco ad un Leone e ad un Elefante. Deve posarla a faccia in su negli altri casi.

Non c'è nessuna azione particolare se posa una carta fonte d'acqua (h) il cui effetto si applicherà alla fine della partita

- 3.** Completa il pozzo visibile a 3 carte fino a quando il pozzo nascosto non è vuoto.



FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco finisce immediatamente quando il giocatore di turno non ha più carte in mano.

Ogni giocatore conta allora quante volte il suo animale è visibile nella savana

Una carta Animale Giocatore può far guadagnare 1 punto a due giocatori diversi mentre una carta marrone visibile vale 2 punti per il suo proprietario. I punti sono raddoppiati per le carte che sono di fianco ad una fonte d'acqua.

Il giocatore con più punti vince la partita.

In caso di pareggio vince il giocatore che ha posato per primo la sua carta marrone nella savana.