

SERENGETI



Ein Spiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.
Spieldauer ca. 30 Minuten.

SPIELABLAUF

Das Spiel unterteilt sich in mehrere Durchgänge.

Ein Durchgang verläuft in 2 Phasen:

- A) Aufdecken der Karten
- B) Versteigern der Karten

Dann folgt der nächste Durchgang.

Das Spiel endet nach 15 Durchgängen wenn alle Karten versteigert worden sind.

A) Aufdecken der Karten

In jedem Durchgang werden unterschiedlich viele Karten vom Stapel aufgedeckt: In der 1. Runde eine Karte, in der 2. Runde zwei Karten, in der 3. Runde drei Karten und dann geht es wieder von vorne los. Also 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - usw.

B) Versteigern der Karten

Jetzt werden die aufgedeckten Karten als Paket versteigert. Der Startspieler macht das erste, beliebig hohe Gebot. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss mehr bieten als sein Vorgänger oder aus diesem Durchgang aussteigen. Auch der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss erhöhen oder aussteigen, usw.

Wer bekommt das Geld?

Sobald der Preis feststeht, wird ermittelt, an wen das Geld nun geht.

Zwei Dinge spielen dabei eine Rolle: die Höhe des Preises und die Ziffern auf den bereits versteigerten Karten, die vor den Spielern ausliegen.

- Stimmen Ziffer und Preis überein, bekommt man einen Anteil am Geld.

Anja ersteigert eine Karte für 7 Chips. Bert besitzt eine Karte mit der Ziffer „7“. Bert bekommt von Anja die 7 Chips.

- Haben mehrere Spieler Karten mit der passenden Ziffer, bekommt jeder die entsprechenden Anteile am Geld.

Dirk ersteigert zwei Karten für 9 Chips. Anja, Bert und Claus besitzen jeweils eine Karte mit der Ziffer „9“.

Dirk zahlt an Anja, Bert und Claus je 3 Chips (9 geteilt durch 3).

Claus ersteigert eine Karte für 6 Chips. Anja besitzt zwei Karten mit der Ziffer „6“ und Dirk eine Karte mit der Ziffer „6“. Claus zahlt an Anja 4 Chips und an Dirk 2 Chips.

- Hat keiner eine Karte mit der entsprechenden Ziffer, wird das Geld gleichmäßig an alle verteilt. Das wird vor

Eingeschränktes Bieten

Eine wichtige Einschränkung gilt für das Bieten: Die Ziffern der Karten, die ein Spieler bereits erworben hat, darf er beim Bieten nicht benutzen. Bei zweistelligen Geboten darf die betroffene Endziffer nicht genannt werden.

Wer es doch aus Versehen tut, muss zur Strafe einen Chip in die Bank geben (sofern er Geld hat), auch wenn er sich gleich korrigiert.

Das Gebot wird zurück genommen, der Spieler muss ein neues Gebot machen oder aussteigen.

Anja hat Karten mit den Ziffern „4“ und „6“. Sie darf beim Bieten z. B. nicht 4, 6, 14 und 16 sagen.

Nächste Runde und neuer Startspieler

Wer die letzte Versteigerung gewonnen hat, ist neuer Startspieler. Es folgen wieder die beiden Phasen: Aufdecken und Versteigern.

SPIELLENDE

Nachdem alle Karten versteigert wurden, wird abgerechnet. Je mehr Karten man von einer Farbe hat, desto mehr Punkte gibt es:

SPIELIDEE

Einmal im Jahr kommen die Händler zum großen Markt von Timbuktu und bieten dort ihre Kostbarkeiten zum Verkauf an. Die kunstvollen Schnitzereien der Nuba, Massai, Bantu, Nandi, Tonga und Samburu waren schon immer besonders begehrt und erzielen Höchstpreise.

Bei den Verhandlungen wechselt das Geld ständig seine Besitzer – da ist es schwer, den Überblick zu behalten.

SPIELZIEL

Wer kann die wertvollste Sammlung ersteigern?

SPIELMATERIAL

30 Spielkarten und 65 Chips und 1 Spielregel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Jeder Spieler erhält 10 Chips.

Die restlichen Chips werden als Bank in der Mitte bereit gelegt.

Ein Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt und beginnt das Spiel.

Sind bis auf einen Spieler alle Spieler ausgestiegen, bekommt dieser die aufgedeckten Karten und legt sie offen vor sich aus. Dann muss er den gebotenen Betrag mit seinen Chips bezahlen.

Steigt ein Spieler direkt in der ersten Runde eines Durchgangs aus, darf er sich 2 Chips aus der Bank nehmen, wenn welche vorhanden sind.

Hat kein Spieler ein Gebot gemacht, bekommt der Startspieler die aufgedeckten Karten kostenlos.

Wichtig: Man darf nicht mehr bieten als man hat. Passiert es doch, muss der Spieler eine Karte seiner Wahl zur Strafe abgeben – sie kommt aus dem Spiel. An der darauf folgenden Wiederholung der Versteigerung darf er nicht teilnehmen.

Wichtig: Während des Spiels sollte ein Spieler seine Chips vor den anderen stets verdeckt halten.

allem zu Beginn des Spiels der Fall sein, wenn die Spieler noch wenige Karten besitzen.

Anja ersteigert eine Karte für 5 Chips. Keiner besitzt eine Karte mit der Ziffer „5“. Also gehen die Chips gleichmäßig an alle außer Anja.

Wichtig: Der Spieler, der bezahlen muss, bekommt in keinem Fall etwas vom Geld.

Zweistellige Gebote

Bei zweistelligen Zahlen gilt für die Geldaufteilung die letzte Ziffer. Also z. B. bei einer „14“ die „4“, bei einer „10“ die „0“ usw.

Claus ersteigert drei Karten für 12 Chips. Nur Bert hat eine Karte mit der Ziffer „2“. Da bei zweistelligen Zahlen die letzte Ziffer gilt, bekommt Bert die 12 Chips.

Restbeträge

Der Betrag wird beim Teilen nicht immer glatt aufgehen. Dann wird abgerundet bis der Betrag glatt aufgeht.

Übrig bleibende Chips gehen in die Bank.

Anja muss an Bert und Claus 13 Chips bezahlen. Jeder bekommt 6 Chips. 1 Chip bleibt übrig und geht in die Bank.

- 1 Karte bringt 1 Punkt.
- 2 Karten gleicher Farbe bringen 3 Punkte.
- 3 Karten gleicher Farbe bringen 6 Punkte.
- 4 Karten gleicher Farbe bringen 10 Punkte.
- 5 Karten gleicher Farbe bringen 15 Punkte.
- Wer am Ende die meisten Chips hat, bekommt 3 Punkte.
- Haben mehrere Spieler das meiste Geld, bekommt jeder von ihnen 3 Punkte.

Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

Autor: Michael Schacht, Illustration: Franck Dion

Besonderer Dank gilt Bernd Dietrich für die Ursprungsregel.

Weitere Infos auf der Homepage des Autors: www.spiele-aus-timbuktu.de

© 2006 Michael Schacht, ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de
Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229-231
A-1140 Wien
Distribution in der Schweiz: Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A
CH-8820 Wädenswil