

KALIMAMBO

von
Antonio Scrittore



Von vorn droht Elefantenkacke und von hinten rauscht Mambo, das Nashorn an. Unsere Hobbyforscher sind in keiner beneidenswerten Lage. Kali, eine neu entdeckte Spezies, folgt den Forschern auf Schritt und Tritt. Diese ahnen nicht, dass Kali der beste Freund von Mambo ist und beide im African Animal Football Club spielen. Ausgerechnet heute trainieren sie für den Super Coconut Bowl. Kurzerhand erklären sie die Forscher zu ihren Dummies. Kali sorgt für unberechenbare Momente und Mambo ist natürlich iür's Rammen zuständig. Besondere Hindernisse sind die Elefantenhaufen, die überall herum liegen. Unsere armen Forscher ahnen schon, dass ihnen übel mitgespielt werden soll ... holt ihr sie da raus?

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler nimmt sich einen **Hobbyforscher** und das **Kartenset der gleichen Farbe**. Übrige Forscher und Kartensets bleiben in der Schachtel.
- Das **schwarze Kartenset von Kali** wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Wer zuletzt in einen Haufen getreten ist, setzt das **Nashorn** auf ein beliebiges Feld des Spielplans.
- Die **Hobbyforscher** werden in **beliebiger Reihenfolge** auf die Felder vor das Nashorn gesetzt, so dass keine Lücke entsteht. Kali wird an die Spitze gesetzt und führt die Gruppe an.
- Die **Elefantenhaufen** werden auf unbesetzte Felder verteilt, so dass etwas Abstand zwischen ihnen ist.
- Die Namen der Spieler werden in die linke Spalte des Blocks geschrieben.

Jetzt kann der Spaß beginnen!

SPIELZIEL

Es werden 12 Runden gespielt. In jeder Runde wählen die Spieler eine Karte und bewegen ihren Forscher. Wer dabei vom Nashorn gerammt wird oder in einen Elefantenhaufen tritt, bekommt Minuspunkte. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

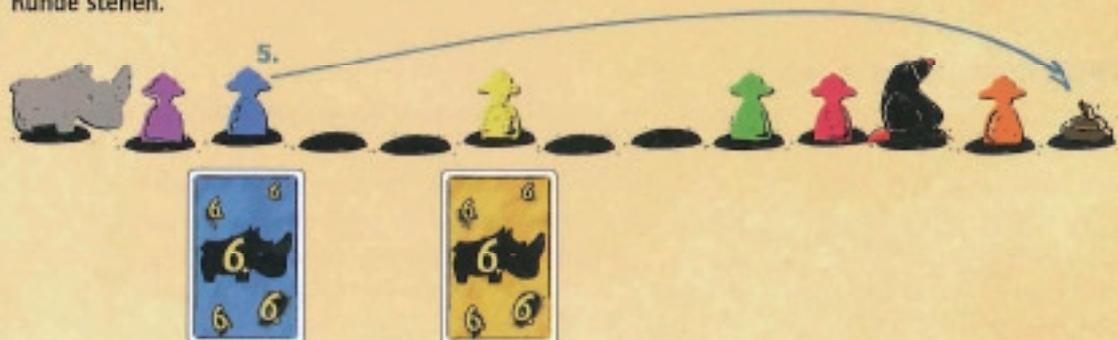
Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler **eine** eigene Karte aus, die er **verdeckt** vor sich auf den Tisch legt. Dann werden die Karten **gleichzeitig aufgedeckt**. Ein beliebiger Spieler deckt zudem die oberste Karte von Kalis Stapel auf.

Danach bewegen die Spieler die Forscher, Kali und das Nashorn wie folgt:

- Die **Zahl** der ausgespielten Karte gibt **nicht** an, wie weit man ziehen darf. Sie **gibt die Reihenfolge an**, in der gezogen wird: Wer die **höchste Zahl** der laufenden Runde gespielt hat, zieht als **Erster** seinen Forscher. Wer die **zweithöchste Zahl** gespielt hat, zieht als **Zweiter**, usw.
Kali wird dabei wie ein Forscher behandelt und gezogen, wenn er an der Reihe ist.
- **Gezogen wird immer auf das erste freie Feld an der Spitze der Gruppe**. Entstandene Lücken und Felder mit Elefantenhaufen innerhalb der Gruppe werden übersprungen.



- Wer sich bereits an der Spitze der Gruppe befindet, bleibt stehen.
- Haben mehrere Spieler die gleiche Zahl ausgespielt, wird **von diesen nur der Forscher** gezogen, der in der Gruppe **am weitesten hinten** steht. Die anderen Forscher („mit gleicher Zahl“) bleiben in dieser Runde stehen.



- Wer die „Null“ spielt, bewegt seinen Forscher in dieser Runde nicht.

Ooops! Ein Elefantenhaufen

- Wer mit seinem Forscher in einen Haufen tritt (weil sein Zug auf einem Feld mit Haufen endet), bekommt **3 Minuspunkte**. Der Haufen bleibt liegen.



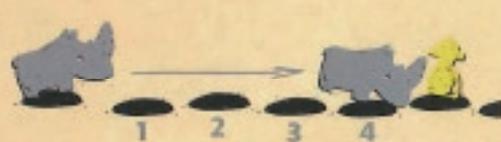
Minuspunkte werden als Striche hinter dem jeweiligen Spielernamen auf dem Block notiert.

- Tritt Kali in einen Haufen, bekommt die 3 Minuspunkte der Spieler, der in dieser Runde die **kleinste Zahl** ausgespielt hat (auch wenn Kalis Zahl noch kleiner ist). Sind das mehrere Spieler, bekommt **jeder** von ihnen die Minuspunkte aufgeschrieben.

Das Nashorn rennt

Jedes Mal, wenn ein Forscher oder Kali das Feld verlässt, das sich **unmittelbar vor dem Nashorn** befindet, rennt dieses los. (Das kann mehrmals in einer Runde geschehen.) Das Nashorn rennt, bis es direkt hinter dem letzten Teilnehmer der Gruppe steht. Diesem Letzten versetzt das Nashorn einen Stoß.

- Der gerammte Forscher bekommt **so viele Minuspunkte, wie das Nashorn Felder gerammt ist**.
- Rammt das Nashorn dabei **Kali**, bekommt **nicht** Kali die Minuspunkte, sondern der Spieler, der die **kleinste Zahl** ausgespielt hat. Sind das mehrere Spieler, bekommt jeder von ihnen die Minuspunkte aufgeschrieben.



Nachdem jede Karte ausgewertet wurde, beginnt die nächste Runde. Jeder spielt eine weitere Karte aus. Dann werden die Forscher von ihren erreichten Positionen aus weiter gezogen.

SPIELLENDE UND GEWINNER

Mit dem Ausspielen der letzten Karte läuft die letzte Runde. Danach endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Autor: Antonio Scrittoe
Illustration: Tobias Schweiger

Art.Nr.: 60 110 5008

Vertrieb Schweiz:
CARLETO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

©2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

