

SERENGETI

KAMPF ▸ UMS ▸ ÜBERLEBEN



EINLEITUNG

Serengeti: Kampf ums Überleben ist ein kompetitives Spiel für zwei Spieler in der afrikanischen Savanne.

Eure Aufgabe ist es, den Bestand der Arten im Auge zu behalten, um das Ökosystem zu bewahren und sicherzustellen, dass die Tiere eine Zukunft haben.

Ihr könnt es euch nicht leisten einen Aspekt des Spiels zu vernachlässigen. Ihr kämpft um die Kontrolle über die Savanne und wehrt euch gegen Skorpione.

Ihr müsst das richtige Gleichgewicht zwischen Vielfalt und Spezialisierung finden.

ÜBERBLICK

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, die *Jahreszeiten* genannt werden. Während jeder Jahreszeit spielen die Spieler Karten von Ihrer Hand, *folgen* den Fährten von Tieren und nutzen deren besondere *Fähigkeiten*.

Die Spieler starten nur mit wenigen *Fährten*-Karten. Die Karten erlauben den Spielern den Spuren der Tiere aus dem *Vorrat* zu folgen.

Der Vorrat enthält 6 *Tierstapel*, die euch jeweils einzigartige Fähigkeiten geben: eine im oberen Teil der Karte beschriebene Grundfertigkeit und eine in der unteren Hälfte beschriebene fortgeschrittene Fähigkeit. (Karteneffekte werden später in den Regeln ausführlich beschrieben).

Serengeti wird über eine Reihe von Runden gespielt, während denen die Spieler den Fährten von Tieren folgen und Ihnen einzigartige Möglichkeiten bieten mit den Gefahren des Spiels umzugehen und ihre Ressourcen effizient zu verwalten.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegpunkte, abhängig vom Inhalt Ihrer Kartenstapel und den Mehrheiten in der Savanne.

Die Konkurrenz-Leiste kann den Ausgang des Spiels zugunsten des Spielers verschieben, der seinem Gegner einen Schritt voraus ist.

Tiere bieten jedoch mehr als nur ihre Effekte, auf die sie sich im Laufe des Spiels verlassen können. Sie sind die erste Möglichkeit Punkte zu erzielen: Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler mit den meisten Tieren dieser Art einen Siegpunkt.

Es ist daher wichtig, nicht nur den Fährten der Tiere zu folgen, die eure Strategie unterstützen sondern auch euren Gegner im Auge zu behalten und ihm Punkte zu verwehren und Mehrheiten in der Savanne zu erlangen.

Es gibt viele Wege um Punkte zu gewinnen, aber alle erfordern euren Gegner zu überlisten und kein Punkt sollte ignoriert werden.

SPIELAUFBAU



- 1 Platziert das Spielbrett in der Mitte zwischen den Spielern. Das ist die *Konkurrenz-Leiste* und sie repräsentiert wie gut die Spieler mit den verschiedenen Gefahren während des Spiels umgehen. Platziert den kleinsten Spielstein des Spiels in die Mitte auf '0'.
- 2 Legt das *Ereignisdeck* an die Seite des Brettes. Das Deck stellt den Verlauf der Jahreszeiten und die Auswirkungen des Klimas dar.

- 3 Erschafft den Vorrat so, dass beide Spieler ihn gut erreichen können. Der Vorrat besteht aus 6 Tierstapeln, sowie einigen Spezialkarten, die Spieler im Laufe des Spiels erwerben können.
- 4 Jeder Spieler nimmt 5 Fährtenkarten auf die Hand. Wählt dann einen Startspieler und schiebt die Karte 'Spieler A' unter seine Seite des Brettes.
- 5 Zuletzt seht ihr euch das erste Ereignis und legt es, wenn nötig, an den entsprechenden Stapel.

DER VORRAT

Die Tierstapeln im Vorrat enthalten jeweils 9 identische Tierkarten und einen *Felsen*. Der Felsen darf zu Spielbeginn nicht an oberster Stelle liegen.

Die Felsen sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Sie erschweren es den Fährten der Tiere zu folgen sobald sie aufgedeckt werden.

Die Felsen sind auch eine Möglichkeit das Spielende herbeizuführen.

Die anderen Stapel, *Skorpione* und *Kadaver*, enthalten 8 identische Karten, die durch die Effekte bestimmter Ereignisse dem Karten, oder genauer dem *Ablagestapel*, der Spieler hinzugefügt werden.

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird über den Verlauf einiger Jahreszeiten gespielt und endet nach der 10. Jahreszeit, wenn keine andere Endbedingung vorher erfüllt wurde. (Siehe weiter unten).

Zu Beginn der Jahreszeit zieht der Spieler, vor dem die "Spieler A" Karte liegt, ein Ereignis und legt sie offen auf seine Seite in der Nähe des Ereignisstapels.

Er führt den Effekt des Ereignisses, wie auf der Karte beschrieben, dann für sich selbst aus wenn möglich. Im Falle einer Dürre wird der Markierungsstein auf den entsprechenden Stapel im Vorrat gelegt.

Dann führt er seinen Zug aus und wählt dabei aus den Karten auf Hand

die Karten aus, die er spielen möchte und für die er ausreichend Sonnen nutzen kann.

Wenn er keine Karte mehr spielen kann oder möchte, legt er alle Karten vor ihm oder in der Hand offen auf den Ablagestapel.

Zuletzt nimmt er 5 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand und gibt die Ereigniskarte an seinen Gegner weiter. Beachtet dabei, dass die 'Spieler A' Karte nicht den Spieler wechselt. (Sie zeigt nur an wer jede Jahreszeit beginnt).

Der zweite Spieler wendet dann den Effekt des Ereignisses auf sich selbst und führt seinen Zug aus. Danach beginnt eine neue Jahreszeit.

NACHZIEH- UND ABLAGESTAPEL

Eines der wichtigsten Konzepte in *Serengeti* ist die Bewegung der Karten, sei es beim Verfolgen einer Fährte aus dem Vorrat oder beim *Mischen* des Decks wenn es leer ist.

Euer aktueller *Nachziehstapel* wird verdeckt an einer Seite des Spielfelds platziert. Keiner der Spieler darf den Stapel *durchsehen*, es sei denn ein Karteneffekt erlaubt es.

Der *Ablagestapel* hingegen liegt offen neben dem Nachziehstapel, wobei nur die oberste Karte sichtbar ist. Der Besitzer des Stapels, darf ihn jederzeit durchsehen.



Wenn Ihr den Fährten von Tieren folgt, also ihre Karten aus dem Vorrat nehmt, werden diese Karten offen auf den Ablagestapel gelegt.

Ihr dürft euren Ablagestapel nur mischen, wenn ihr nicht genügend Karten vom Nachziehstapel ziehen könnt um am Ende des Zuges eure Hand aufzufüllen.

ACTIVATION

Die meisten Karten haben *Aktivierungskosten*, die bezahlt werden müssen, bevor ihr Effekt genutzt werden kann.

Die Kosten stellen den Aufwand, die Energie und die Nahrung dar, die nötig sind um die Fähigkeit zu nutzen und wird auf den Karten mit dem Sonnen-Symbol dargestellt.

In *Serengeti* bezahlen die Spieler Aktivierungskosten, indem sie zusätzliche Karten verdeckt unter die Karte legen, die sie benutzen wollen.

Beispiel 1: Der Grundeffekt der Fährte wird mit einer vom Spieler gewählten Karte bezahlt. Er muss sie seinem Gegner nicht zeigen.



Ihr müsst euch entscheiden welche Karten ihr für ihren Effekt spielen wollt und welche ihr nutzen wollt um die Kosten zu bezahlen

Welche Karten Ihr benutzt um die Kosten zu zahlen liegt normalerweise bei euch, bestimmte Karten erfordern jedoch zusätzlich zu den Sonnen noch weitere Kosten.



Beispiel 2: Die fortgeschrittene Fähigkeit des Elefanten, die im unteren Teil der Karte beschrieben wird, wird mit 3 Karten nach Wahl des Spielers bezahlt. Zusätzlich muss er einen anderen Elefanten aus seiner Hand spielen.

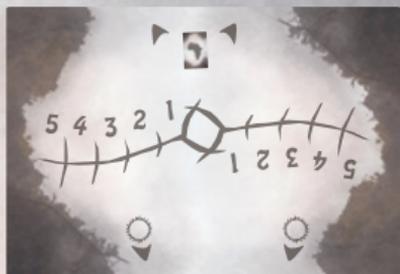
DIE SAVANNE

Die *Savanne* ist ein wichtiger Teil des Spiels. Sie zu kontrollieren erfordert aber einen großen Aufwand:

Indem 4 Sonnen genutzt werden, darf ein *Löwe Savanne* neben das Spielbrett gelegt werden.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Löwen in der Savanne 3 Siegpunkte.

Beachtet, dass Löwen in der Savanne, nicht zu den Karten der Art gezählt werden, wenn die gesamten Karten der Spieler am Ende des Spiels verglichen werden.



SPIELENDE

Eine Partie *Serengeti* endet wenn einer der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1) 12 Jahreszeiten wurden von beiden Spielern beendet.
- 2) Es liegen 5 Felsen auf den Tierstapeln im Vorrat.
- 3) Der Spielstein auf der Konkurrenz-Leiste erreicht den mit 5 markierten Punkt auf der Leiste.

In allen Fällen, außer wenn der Ereignisstapel keine Karten mehr enthält, wird die Jahreszeit, in der die Bedingung erfüllt wurde, bis zum Ende gespielt, dann findet eine letzte Jahreszeit statt.

Die Spieler sortieren dann ihren Nachzieh- und Ablagestapel und alle Karten in der Hand nach den Tierarten.

Trails Fährten und Skorpione werden zurück in die Schachtel gelegt. Kadaver bleiben beim Spieler zusammen mit den anderen Tieren.

Für jede Tierart erhält der Spieler mit den meisten Exemplaren 1 Siegpunkt. Der Spieler mit den meisten Kadavern verliert 2 Punkte.

Die Spieler überprüfen dann die Mehrheit in der Savanne und erhalten dafür 3 weitere Punkte. Dann wird der Wert, der auf der Konkurrenzleiste angegeben ist, zur Punktzahl des entsprechenden Spielers hinzugefügt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die Savanne kontrolliert. Besteht danach immer noch ein Gleichstand bestimmt die Konkurrenz-Leiste den Gewinner.



- ◀ Lege diese Karte unter den Ereignisstapel. Sie markiert die 10. und letzte Jahreszeit des Spiels. Sie sollte nur in Demo-Spielen verwendet werden, neben 6 Dürren und 3 Kopien der Skorpionplage-Karte



- ◀ Die Fährten von Tieren, die von der Dürre betroffen sind, können während dieser Jahreszeit nicht verfolgt werden. Die Fähigkeiten der Tiere können diese Runde aber normal genutzt werden.

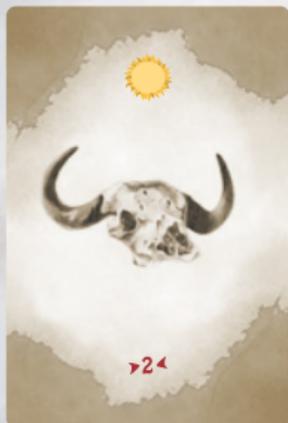


- ◀ Zu Beginn des Zuges müssen die Spieler einen Skorpion auf ihren Ablagestapel legen.



- ◀ Nutze 1 Sonne um der Fährte eines Tieres zu folgen - Das Tier darf dabei nicht unter einem Felsen liegen.

- ◀ Tausche einen Felsen mit der Tierkarte, die in einem Tierstapel des Vorrat, direkt darunter liegt.



- ◀ Kadaver haben selbst keinen Effekt, können aber als Kosten für andere Effekte abgelegt werden.

- ◀ Am Ende des Spiels verliert der Spieler mit dem meisten Kadavern im Nachzieh- und Ablagestapel 2 Punkte.



- ◀ Decke zu Beginn des Zuges alle Skorpione in deiner Hand auf.

Bewege den Spielstein auf der Konkurrenz-Leiste einen Schritt für jeden Skorpion, den du aufgedeckt hast, von dir weg. Lege danach alle aufgedeckten Skorpione auf deinen Ablagestapel.



◀ Folge der Fährte eines Tieres - es darf dabei unter einem Felsen liegen. Dein Zug endet danach sofort.

◀ Nutze 2 Sonnen um der Fährte eines Tieres zu folgen - es darf dabei unter einem Felsen liegen.



◀ Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel. Skorpione, die dadurch gezogen werden, werden abgelegt. Diese werden aber nicht ersetzt.

◀ Nutze eine Sonne um deinen Nachzieh- oder Ablagestapel nach einem Skorpion zu durchsuchen und lege ihn danach zurück in den Vorrat.



◀ Ziehe bis zu zwei Karten von deinem Nachziehstapel. Skorpione, die dadurch gezogen werden, werden abgelegt. Diese werden aber nicht ersetzt.

◀ Nutze eine Sonne um bis zu vier Karten zu ziehen. Wähle von diesen Vier zwei Karten aus und nimm sie auf die Hand. Die anderen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.



- ◀ Nutze 2 Sonnen um den Spielstein auf der Konkurrenz-Leiste einen Schritt in deine Richtung zu bewegen. Lege dann einen Kadaver auf deinen Ablagestapel.



- ◀ Nutze 4 Sonnen um diesen Löwen in die Savanne zu legen. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Löwen in der Savanne 3 Punkte.
- ◀ Nutze 1 Sonne um deinen Nachzieh- oder Ablagestapel nach einem Kadaver zu durchsuchen. Alternativ kannst du auch einen aus deiner Hand aufdecken. Lege den Kadaver zurück in den Vorrat.



- ◀ Durchsuche dein Nachzieh- oder Ablagestapel nach einer anderen Hyäne oder spiele eine von deiner Hand. Wähle danach einen Tierstapel im Vorrat und entferne eine Tierkarte dieser Art aus dem Spiel.
- ◀ Lege die Tierkarte offen neben deinen Nachziehstapel. Am Ende deines Zuges ziehst du normal Karten nach. Danach nimmst du die zur Seite gelegten Elefanten zusätzlich auf die Hand.
- ◀ Nutze 3 Sonnen und spiele einen weiteren Elefanten von deiner Hand um einen Löwen aus der Savanne zu vertreiben. Lege ihn auf den Ablagestapel seines Besitzers.

Autor: Rogue Marechal
Illustrationen: Katia Filipovic
Übersetzung: Jan-Luca Wellers

Spieletests: Tung Wang, Toby Nathan, Tim Hall, Jack Kirby,
Katia Filipovic, Olof Westman, Andreas Wolfriedson, Rasmus Hervig,
Liam Kirwan, Gordon Cunningham, Odin Mentlak, Jan-Luca Wellers,
Danny O'Hanley, Ben Lanton, Rodolphe Fiardi und Chris Hayden.

Besonderen Dank to: The Game Shelf, Gamers on Games,
Toucan Play That Game and Vesuvius Media.

Revision: 01-04-18

