

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

SAVANNAH PARK



für 1 bis 4 Personen, ab 8 Jahren

SPIELANLEITUNG



Thema und Ziel des Spiels

Mitten im Herzen Afrikas liegt ein unvergleichlich schönes Naturparadies. In diesen endlosen Weiten leben nicht nur die größten Landtiere Afrikas, sondern es präsentiert sich den Besuchenden auch eine herausragende Landschaft. Auf diesem herrlichen Stück Erde wetteifert ihr darum, wer den eigenen Park am erfolgreichsten zu optimieren weiß. Helft euren Tieren, sich mit ihresgleichen in möglichst großen Herden zu versammeln, indem ihr sie neu platziert. Gewährt ihnen Zugang zu den Wasserstellen, die den Wert eurer Herden vervielfachen, und stellt sicher, dass den Tieren Buschbrände nicht gefährlich werden. Hilfreich sind auch die schattenspendenden Bäume und die saftigen Gräser. Je mehr ein Park am Spielende davon besitzt, desto besser.

Sobald alle Tiere einen neuen Platz gefunden haben, endet das Spiel mit einer Schlusswertung. Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte.



Spielmaterial

4 Faltschachteln



4 Parks

1 für jede Person

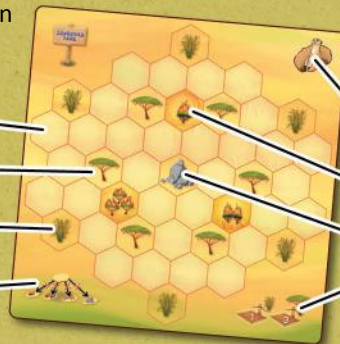
Vorderseite:

Sandfeld

Baumfeld

Grasfeld

Platzierungshinweis für Tierplättchen



Erdmännchenhöhle

Buschbrand

Fels

Wertungshinweis für Bäume und Gräser

Rückseite:

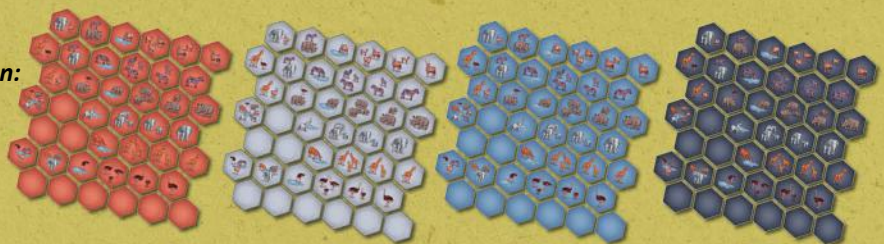


168 Plättchen

Vorderseite:



Rückseiten:



33 Tier-Plättchen, 6 Baum-Plättchen und 3 Buschbrand-Plättchen pro Person

1 Wertungstafel

Vorderseite:



Punkteleiste

Wertungskategorie

Starthütte

100 Punkte-Markierung

Wasserstellen-Multiplikator

Rückseite:

für Spielvariante „Variabler Spielaufbau“



4 Erdmännchen 1 pro Farbe



4 Rangerinnen 1 pro Farbe

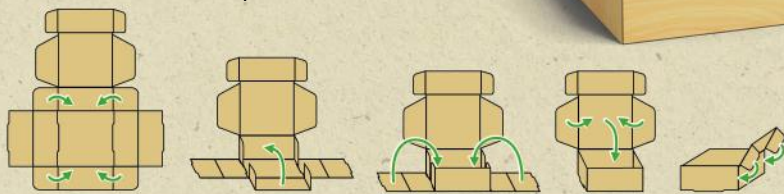


4 gelbe Löwen für eine Spielvariante



Spielvorbereitung



- 1** Jede Person wählt eine Spielfarbe und nimmt sich die **Schachtel** mit dem Rahmen dieser Farbe. Darin könnt ihr euer Spielmaterial verstauen.



- 2** Jede Person nimmt sich den **Park**, der die Erdmännchenhöhle in ihrer Farbe zeigt, und legt ihn so vor sich ab, dass die Vorderseite nach oben weist.



- 3** Jede Person nimmt sich **alle Plättchen, die auf der Rückseite ihre Farbe zeigen**.

Sortiert die **3 Buschbrand-Plättchen**  und die **6 Baum-Plättchen**  aus und legt diese Plättchen in eure jeweilige Schachtel. Sie werden nur für die Spielvarianten benötigt.

Die verbliebenen **33 Tier-Plättchen** legt ihr mit der Vorderseite nach oben vor euch bereit.



Wichtig:

Es gibt 6 Tierarten:



Pro Tierart gibt es folgende Kombinationen (hier am Beispiel des Zebras):



Die 33 Tier-Plättchen sind alle unterschiedlich, und jede Kombination gibt es genau einmal. Jede Person besitzt aber die gleichen 33 Kombinationen.

Bereitet gleichzeitig euren jeweiligen Park vor, indem ihr eure **Tier-Plättchen** auf diesem verteilt:

- A** Mischt eure 33 Tier-Plättchen und stapelt sie aufeinander. Die gelbe Vorderseite zeigt nach **oben**.

- B** Nehmt dann das oberste Tier-Plättchen und legt dieses in der linken oberen Ecke eures Parks so auf das vorderste Sandfeld, dass die Vorderseite weiterhin nach **oben** zeigt. Füllt auf diese Weise von links oben nach rechts unten alle **Sandfelder** mit je einem Plättchen, bis auch das letzte Sandfeld belegt ist. Achtet dabei darauf, dass die Buschbrand-Felder, das zentrale Feld mit dem Fels sowie die Baum- und Grasfelder vorerst **frei** bleiben.

- C** Die beiden Tier-Plättchen, die nun noch übrig sind, kommen schließlich auf je ein beliebiges der sechs äußeren Grasfelder. Auch bei ihnen zeigt die Vorderseite nach **oben**.



- 4** Legt die **Wertungstafel** in die Tischmitte.



- 5** Jede Person nimmt sich die **Rangerin** ihrer Farbe und platziert sie auf der kleinen Hütte neben dem Feld „0“ der Wertungstafel.



- 6** Dann stellt jede Person das **Erdmännchen** ihrer Farbe auf ihrem Park bereit. Es kommt auf seine Höhle.



- 7** Stellt noch genau einen der **Löwen** neben der Wertungstafel bereit.

- 8** Überschüssige Schachteln, Parks, Rangerinnen, Erdmännchen, Löwen sowie Tier-, Buschbrand- und Baum-Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel.

Spielablauf

Gespielt wird über mehrere Runden. In jeder Runde bestimmt die jeweilige Startperson ein Plättchen, das dann alle im eigenen Park versetzen müssen. Danach folgt die nächste Runde. Startperson der ersten Runde wird, wer zuletzt ein Tier gefüttert hat. Nach jeder Runde wird die im Uhrzeigersinn nächste Person zur Startperson.

Jede Runde besteht aus **2 Schritten**:

Schritt 1: Die Startperson benennt ein Tier-Plättchen, das alle aufnehmen müssen

Schritt 2: Alle Personen versetzen das benannte Tier-Plättchen innerhalb ihres Parks



Schritt 1:

Die Startperson wählt ein Tier-Plättchen ihres Parks, dessen gelbe **Vorderseite** nach oben zeigt. Sie nimmt es auf, benennt es für alle anderen eindeutig und stellt dann ihr Erdmännchen auf das Feld, von dem sie das Tier-Plättchen genommen hat.

Im Anschluss **müssen** alle anderen Personen aus dem eigenen Park das **benannte** Tier-Plättchen ebenfalls aufnehmen und ihr Erdmännchen auf das jeweils freigewordene Feld platzieren.

Schritt 2:

Nun agieren alle gleichzeitig, indem jede Person das aufgenommene Plättchen innerhalb ihres Parks nach folgenden Regeln versetzt:

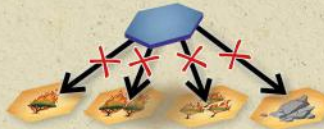
1. Sie dreht das Tier-Plättchen um und legt es mit der farbigen Rückseite **nach oben** auf einem **neuen** Feld ihrer Wahl ab.



2. Das neue Feld muss entweder

- ein freies Sandfeld oder
- ein freies Baumfeld oder
- ein freies Grasfeld sein.

- Achtung:** Auf jedem Sand-, Gras- oder Baumfeld darf immer nur ein Tier-Plättchen liegen! Das Feld mit dem Fels und die
- Buschbrand-Felder sind tabu und dürfen nie mit einem Plättchen belegt werden!



Danach stellen alle ihre Erdmännchen wieder auf die eigenen Höhlen.

Hinweis: Die Erdmännchen dienen letztlich nur als Markierung dafür, dass das aufgenommene Plättchen nicht auf das Feld zurückgelegt werden darf, von dem es genommen wurde.



Zebra und Elefant



1, 2, 3 Zebras



Zebra und Wasserstelle



Zebra, Strauß, Antilope und Wasserstelle



Wasserstelle mit allen Tieren

Beispiel:

Nina ist Startperson und wählt das Tier-Plättchen mit Nashorn und Wasserstelle. Nachdem sie es laut benannt hat, nimmt sie es auf und stellt dann ihr Erdmännchen auf das freigewordene Feld.

Im Anschluss nehmen ihre Mitspielerinnen **Martina** und **Annika** ihr jeweiliges Tier-Plättchen mit Nashorn und Wasserstelle ebenfalls auf und markieren mit ihren jeweiligen Erdmännchen das Feld, von dem sie ihr Tier-Plättchen genommen haben.

Nun dreht jede von ihnen ihr Plättchen mit der Rückseite nach oben und wählt für sich ein neues Feld, wo sie es entsprechend ablegt.

Danach kommen alle Erdmännchen wieder auf ihre Höhlen, und Martina wird zur Startperson der neuen Runde.



Spielende

Das Spiel endet, sobald in euren Parks **alle** Tier-Plättchen mit der farbigen **Rückseite** nach oben liegen. Jetzt findet die **Wertung** statt. Beginnend mit einer beliebigen Person wertet ihr reihum im Uhrzeigersinn für jede Person die 1. Wertungskategorie „Kleiner Buschbrand“ (siehe unten). Nehmt dazu den Löwen und stellt ihn auf das Feld dieser Wertungskategorie auf dem Wertungstafel. Nachdem die Kategorie gewertet wurde, rückt ihr den Löwen zum Feld der nächsten Kategorie vor („Mittlerer Buschbrand“) und wertet diese reihum für jede Person. Fahrt so fort, bis alle 11 Kategorien gewertet wurden.



→ Kategorien:

Die ersten drei Kategorien widmen sich den Buschbränden. Falls sich bestimmte Tier-Plättchen auf den 6 Feldern befinden, die an den jeweiligen Buschbrand angrenzen, müssen diese Plättchen entfernt werden.

1. Kleiner Buschbrand



Der kleine Buschbrand vertreibt alle direkt an dieses Buschbrand-Feld angrenzenden Tier-Plättchen, die ein **einzelnes** Tier zeigen, egal ob dieses mit oder ohne Wasserstelle abgebildet ist. Entfernt jedes eurer Tier-Plättchen, auf das dies zutrifft, und legt es in eure Schachtel zurück.

2. Mittlerer Buschbrand



Der mittlere Buschbrand vertreibt alle angrenzenden Tier-Plättchen, auf denen genau **2 Tiere** abgebildet sind, egal ob es sich um 2 Tiere einer Art oder um 2 Tiere unterschiedlicher Arten handelt. Entfernt alle Tier-Plättchen, auf die das zutrifft.

3. Großer Buschbrand



Der große Buschbrand vertreibt alle Tier-Plättchen, auf denen genau **3 Tiere** abgebildet sind, egal ob es sich um 3 Tiere einer Art oder um 3 Tiere unterschiedlicher Arten an einer Wasserstelle handelt. Entfernt auch hier die Tier-Plättchen, auf die das zutrifft.



4. Gräser

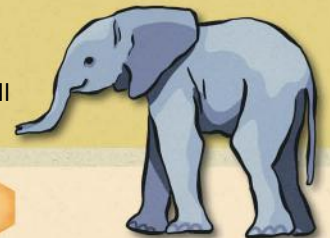


Pro freiem Grasfeld in eurem Park erhaltet ihr 1 Punkt. Zieht eure Rangerin auf der Punkteleiste entsprechend voran.

5. Bäume



Pro freiem Baumfeld in eurem Park erhaltet ihr 3 Punkte. Das gilt auch für Baumfelder, die eventuell durch Buschbrände wieder sichtbar geworden sind.






6. bis 11. - Die einzelnen Tierarten



Bei jeder Tierart-Kategorie wertet ihr jeweils eure **wertvollste** Herde.

Als **Herde** werden alle Tiere einer Art bezeichnet, deren Plättchen so aneinander angrenzen, dass sie eine **zusammenhängende Gruppe** bilden. Dabei ist es egal, was noch zusätzlich auf diesen Plättchen abgebildet ist, solange mindestens ein Tier der zu wertenden Art darauf vertreten ist. Je mehr Tiere der eigenen Art eine Herde beinhaltet, desto besser. Jedoch ist eine Herde nur dann überhaupt etwas wert, wenn auch Tiere zu ihr gehören, auf deren Plättchen Wasserstellen abgebildet sind.

Wasserstellen gelten als **Multiplikatoren**, und je nachdem, ob sich innerhalb einer Herde 1, 2 oder 3 Wasserstellen befinden, berechnet sich der **Wert** der Herde wie folgt:

-  = Anzahl der Tiere dieser Herde x 1
-  = Anzahl der Tiere dieser Herde x 2
-  = Anzahl der Tiere dieser Herde x 3

Beachtet: Pro Tierart darf jede Person nur **eine** Herde werten. Wer mehrere Herden hat, wählt also diejenige mit dem größten Wert und erhält dafür so viele Punkte auf der Punkteleiste, wie es diesem Wert entspricht.



Diese Elefantenherde besteht aus 10 Tieren und beinhaltet 3 Wasserstellen. Sie ist damit $10 \times 3 = 30$ Punkte wert.

Nachdem alle Kategorien gewertet wurden, **gewinnt die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl**. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, deren Park die meisten freien Grasfelder aufweist.

Hinweis: Wer mit der eigenen Rangerin das Feld „100“ der Punkteleiste erreicht bzw. überquert, stellt als Zeichen dafür das eigene Erdmännchen auf die 100-Punkte-Markierung im Zentrum der Wertungstafel. Für jedes Erdmännchen gibt es hier einen Platz.

Wertungsbeispiel

Nina wertet wie folgt:

- Kleiner Buschbrand:** Der kleine Buschbrand vertreibt das Plättchen mit Strauß und Wasserstelle. Nina muss dieses Plättchen aus ihrem Park entfernen.
- Mittlerer Buschbrand:** Vom mittleren Buschbrand ist das Plättchen mit 2 Elefanten betroffen und muss entfernt werden.
- Großer Buschbrand:** Hier muss Nina nichts entfernen.
- Gräser:** In Ninas Park sind 5 Gräser zu sehen, für die sie je 1 Punkt bekommt. Dazu bewegt Nina ihre Rangerin auf der Punkteleiste 5 Felder vorwärts.
- Bäume:** 2 Bäume sind in Ninas Park übrig geblieben, für die sie je 3 Punkte erhält. Ninas Rangerin geht also 6 Punkte voran.

- Giraffen:** Nina konnte 10 Giraffen in einer großen Herde vereinen, zudem beinhaltet diese 3 Wasserstellen. Nina erhält für die Giraffen 30 Punkte (10 Giraffen x 3 Wasserstellen). Die Giraffe, die nicht an diese Herde angrenzt, ist nichts wert.



- Elefanten:** Da Nina leider das Plättchen mit den beiden Elefanten aus dem Park entfernen musste, haben die Tiere in der großen Herde keinen Zugang zu einer Wasserstelle und sind nichts wert. Sie wertet die kleinere Herde mit 4 Punkten (2 Elefanten x 2 Wasserstellen).



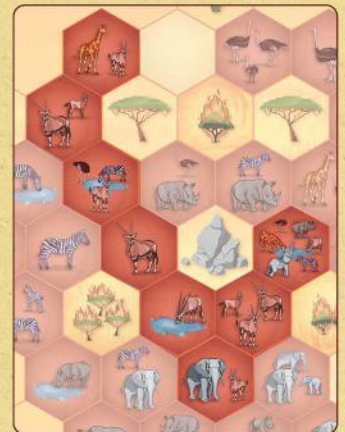
- Nashörner:** Für ihre obere Nashornherde würde Nina nur 3 Punkte erhalten. Sie entscheidet sich daher für die untere Herde und erhält für diese 7 Punkte (7 Nashörner x 1 Wasserstelle).



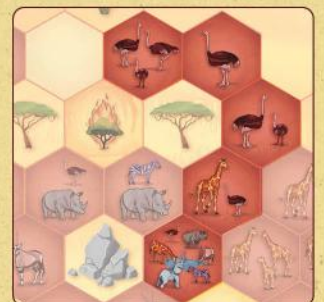
- Zebras:** Nina wertet hier ihre größte Zebraherde. Für die 8 Zebras und 2 Wasserstellen erhält sie 16 Punkte.



- Antilopen:** Hier ist es Nina gelungen, alle Antilopen in einer Herde zu verbinden. Sie erhält dafür die Höchstpunktzahl von 33 Punkten (11 Antilopen x 3 Wasserstellen).



- Strauße:** Für ihre wertvollste Straußenherde erhält Nina 8 Punkte (8 Strauße x 1 Wasserstelle).



In Summe erhält Nina für ihren Park also 109 Punkte.



Varianten

Solospiel

Vorbereitung

Führe die Spielvorbereitungen so durch wie im Grundspiel beschrieben.

Spielablauf

Gespielt wird wie im Grundspiel. Da du allein spielst, wählst du aber jede Runde selbst, welches deiner Tier-Plättchen du versetzt.

Spielende

Das Spielende und die Wertung erfolgen wie im Grundspiel beschrieben.

Wie viele Punkte schaffst du?

- < 80 Lieber nochmal in den Zoo gehen!
- ab 80 Ups, das schreit nach Wiederholung!
- ab 100 Naja, da geht doch noch mehr!
- ab 120 Tierisch gut!
- ab 140 Da stept die Antilope!
- ab 160 Elefantös!
- ab 180 Außerordentlich! Der Neid der anderen ist dir sicher!
- ab 200 Unfassbar! Dein Park ist löwenstark!



Variabler Spielaufbau

Vorbereitung

Dreht euren Park mit der **Rückseite** nach oben und legt ihn vor euch ab. Zusätzlich zu den Materialien des Grundspiels benötigt jede Person ihre **6 Baum- und 3 Buschbrand-Plättchen**.



Bevor ihr wie üblich eure Tier-Plättchen auf dem Park platziert, verteilt zunächst alle eure Baum- und Buschbrand-Plättchen auf einigen Sandfeldern. Achtet darauf, dass diese Plättchen bei euch allen nach demselben Muster verteilt sind. Für dieses Spiel bilden sie nun die feststehenden Baum- und Buschbrand-Felder. Einige Anregungen zur Verteilung findet ihr auf der Rückseite der Wertungstafel. Natürlich könnt ihr euren Park auch nach euren eigenen Vorstellungen aufbauen. Alle weiteren Spielvorbereitungen sind identisch mit denen des Grundspiels.

Weitere Anregungen und Aktionen findet ihr auf unserer Webseite: www.deep-print-games.com

Spielablauf

Gespielt wird wie im Grundspiel beschrieben.

Spielende

Das Spielende und die Wertung erfolgen ebenfalls wie im Grundspiel.



Variante für Kinder

Spiele jüngere Kinder mit, könnt ihr das Spiel auch ohne Bäume und Buschbrände sowie ohne die Effekte von Wasserstellen und Gräsern spielen.

Vorbereitung

Dreht euren Park mit der **Rückseite** nach oben und legt ihn vor euch ab. Wie im Grundspiel mischt ihr eure 33 Tier-Plättchen, stapelt sie übereinander und verteilt sie so auf den Sandfeldern eures Parks, dass die Vorderseite nach oben zeigt. Lasst dabei aber die 7 Sandfelder in der Mitte frei, so wie es in der Abbildung rechts zu sehen ist. Auch die Grasfelder bleiben frei. Die übrigen Vorbereitungen (Schritte 4 bis 8) erfolgen wie im Grundspiel beschrieben.



Spielablauf

Gespielt wird wie im Grundspiel beschrieben, allerdings dürfen Tier-Plättchen nur auf **Sandfeldern**, nicht aber auf Grasfeldern, platziert werden.

Spielende

Sobald alle Tier-Plättchen mit ihrer farbigen **Rückseite** nach oben liegen, endet das Spiel und die Wertung findet statt. Nehmt dazu den Löwen und stellt ihn auf das Kategorie-Feld der **Giraffe**. Beginnend mit dem jüngsten Kind zählt ihr, wie viele Giraffen ihr jeweils in eurer **größten** Herde versammeln konntet. Zieht eure Rangerin entsprechend auf der Punkteleiste voran. Rückt dann den Löwen auf das Feld des Elefanten und wertet jeweils eure größte Elefantenherde. Fahrt immer so fort, bis ihr alle Tiere gewertet habt. Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte. Haben mehrere Spieler Gleichstand, gewinnen sie gemeinsam.

Achtung:

- Anders als im Grundspiel haben die
- Wasserstellen und Gräser keine Bedeutung!



Variante: Die Löwen sind los!

Vorbereitung




Zusätzlich zu den Materialien des Grundspiels erhält jede Person einen Löwen.

Nach Abschluss der üblichen Spielvorbereitungen stellt jede Person ihren Löwen auf ein beliebiges Gras- oder Baumfeld ihres Parks.

Spielablauf

Gespielt wird wie im Grundspiel beschrieben. Immer wenn dabei eine Person das benannte Tier-Plättchen auf das Feld mit ihrem Löwen versetzen möchte, nimmt sie diesen zunächst herunter und legt dann das Tier-Plättchen auf diesem Feld ab. Dafür erhält sie sofort so viele Punkte, wie Tiere auf dem versetzten Tier-Plättchen abgebildet sind. Entsprechend zieht sie ihre Rangerin auf der Punkteleiste vorwärts. Anschließend platziert die Person ihren Löwen auf einem neuen Feld ihrer Wahl nach folgenden Regeln:

Der Löwe kommt entweder auf

-  ein freies Sandfeld oder
-  ein freies Baumfeld oder
-  ein freies Grasfeld.

Spielende

Das Spielende und die Wertung erfolgen wie im Grundspiel beschrieben.

Beispiel:

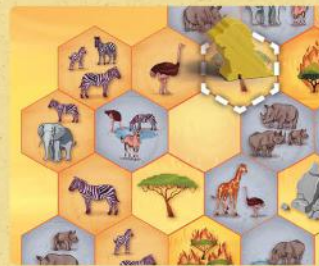
Annikas Löwe steht auf einem Sandfeld. Dort möchte sie jetzt das Plättchen mit den 3 Tieren und der Wasserstelle ablegen.



Sie nimmt den Löwen herunter und legt das Tier-Plättchen auf das Feld, auf dem der Löwe zuvor stand.



Annika erhält sofort 3 Punkte. Anschließend platziert sie den Löwen neu und wählt dafür ein Baumfeld.



Natürlich könnt ihr alle Varianten auch kombinieren.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.



Spieldesign: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustrationen und Grafik: Annika Heller
Entwicklung: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Spielanleitung: VEB Spielekombinat Katja Volk

© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg,
Deutschland.
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

