



Safarü

für 2-4 Spieler (optimal 2 oder 4) ab 10 Jahren

1. Spielidee

Jeder Spieler versucht möglichst viele von den ausliegenden Karten, dem "Wild", zu fangen, indem er verschiedene Kombinationen mit ihnen und einer seiner Handkarten bildet. Wer nichts fängt, muss stattdessen ein "Tier aussetzen". Natürlich gibt es auch Wesen, die man nicht fangen, sondern freilassen sollte.

2. Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt, jedem Spieler 4 Karten ausgeteilt, 4 Karten in der Mitte des Tisches als "Freiwild" offen aufgelegt. Die restlichen Karten bleiben als Stapel liegen. Bei 4 Spielern sollten je zwei gegenüberstehende Spieler ein Team bilden und auf ein Konto spielen.

3. Jagen

Beginnend mit dem linken Nachbarn des Gebers kommen die Spieler links herum an die Reihe. Der an der Reihe befindliche Spieler spielt immer genau **eine Karte** offen aus. Mit dieser kann er entweder fangen oder die

Karte freilassen (=zu den Tischkarten legen).

A. Fangen Es gibt drei Möglichkeiten, mit einer gespielten Karte zu fangen:

1. Addieren Lassen sich die Ziffern zweier oder mehrerer Tischkarten zu der Ziffer der ausgelegten Karte aufaddieren, so darf der Spieler diese Tischkarten an sich nehmen, "fangen". Gefangene Karten legt jeder **verdeckt** vor sich ab. Er gibt aber die gespielte Karte in die Freiheit, d.h. er legt diese zu den Tischkarten.

Lassen sich beim Addieren mehrere Summen bilden, so kann nur eine von ihnen gefangen werden.

2. Aufrechnen Lassen sich die Ziffern einer oder mehrerer Tischkarten und der gespielten Karte zusammen auf **17** addieren, so fängt der Spieler die entsprechenden Tischkarten und läßt die von ihm gespielte Karte frei.

3. Paaren Gibt es zu der angespielten Karte eine oder mehrere Tischkarten derselben Ziffer, so fängt der Spieler eine dieser Tischkarten und die angespielte Karte.

Kombinieren Mit einer Karte **darf** man gleichzeitig auf mehrere Arten fangen. Auf jede Art aber höchstens einmal. Die ausliegenden Karten dürfen dabei nur auf eine Art verwendet werden.

Beispiel : Es liegt 3, 4, und 6 auf. Mit einer 7 kann eine Spieler entweder addieren und 3, 4 fangen, oder aufrechnen und 4, 6 fangen. Es ist nicht möglich mit einer 7 die 3, 4, 6 zu fangen, da die 4 dazu doppelt verwendet werden müßte.

Wird beim Kombinieren auch gepaart, so wird die

gespielte Karte mit den Tischkarten zusammen gefangen.

B. Abwerfen

Ein Spieler, der nicht fangen kann oder will, muss statt dessen eine Handkarte freilassen. Kann mit dieser Karte jedoch gefangen werden, so **muss** dies getan werden. Ein Zwang zum Kombinieren besteht dabei nicht. Wird das Fangen übersehen und auch von den Gegenspielern nicht reklamiert, so wird es nicht nachgeholt.

Ein Spieler muss abwerfen, wenn sein Vorgänger den Tisch vollständig geleert hat.

Nuller

Addiert oder rechnet man auf und es liegen Nuller auf dem Tisch, so **muss** man mindestens eine von ihnen mitfangen.

Neue Runde

Nach 4 Runden haben alle Spieler ihre Handkarten verbraucht. Nun teilt der nächste an der Reihe befindliche Spieler jedem 4 neue Karten vom Reststapel aus und legt, soweit vorhanden, 4 zusätzliche Karten offen auf den Tisch. Sein linker Nachbar spielt danach die nächste Karte. Dadurch sitzt jeder Spieler einmal am Anfang.

4. Spielende & Wertung

Ist der Kartenrest verbraucht und sind die letzten Handkarten gespielt, so endet das Spiel. Das restliche Freiwild bleibt ungewertet liegen.

Am Spielende werden die untenstehenden Auswertungen vorgenommen, die Punkte für jeden Spieler addiert und so der Gesamtsieger bestimmt. Haben mehrere Spieler gleichviele Einhörner/Igel, so werden die entsprechenden Wertungen gleichmäßig auf sie verteilt.

Punkte	für
+24	die meisten Einhornkarten
-12	die meisten Igelkarten
-5	jedes Jungtier = Nuller
+Wert (0,1,2 = Dreiecke)	jeder Karte (auch der Nuller)

Man kann die Punkte auch aufschreiben und bis zu einer vorher vereinbarten Summe (z.B. 100 Punkte) spielen.

5. Safarü verkehrt

Eine kleine Variation zum letzten Spiel: Eigentlich will man gar nichts fangen, aber die Viecher laufen einem zu.

Hier versucht man möglichst wenig Punkte zu sammeln. Es wird gespielt nach den Regeln von oben, nur dass der jeweils nachfolgende Spieler entscheiden darf, in welchen Funktionen eine gelegte Karte aktiv wird.

Punkte	für
+24	die meisten Karten insgesamt
+18	die meisten Igelkarten
+Wert	jeder Karte

Zu viert kann man dieses Spiel auch in Partnerschaften spielen, gewertet wird nach linksstehender Tabelle, wer nach einigen Runden die wenigsten Punkte hat, gewinnt!