



Serengeti  
Abacus Spiele, 2006  
Michael SCHACHT  
3 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

# Spelidee

Eenmaal per jaar komen alle handelaars naar de grote markt van Timbuktu en bieden daar hun kostbaarheden aan voor de verkoop. De kunstzinnige houtsnijwerkjes van de Nuba, de Massai, de Bantu, de Nandi, de Tonga en de Samburu zijn altijd zeer begeerd en bereiken dan ook stevast de hoogste prijs.

Bij de verhandelingen wisselt het geld voortdurend van eigenaar en zo wordt het uiteraard zeer moeilijk om het overzicht te kunnen bewaren.

## Doel van het spel

Wie kan de meest waardevolle verzameling veilen ?

## Spelmateriaal

⇒ 30 speelkaarten



⇒ 65 geldfiches

⇒ 1 handleiding



## Spelvoorbereiding

- De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel klaargelegd.
- Iedere speler ontvangt 10 fiches.
- De resterende fiches worden als bank in het midden van de tafel gelegd.
- Een startspeler wordt geloot of gekozen.  
De startspeler begint het spel.

## Spelverloop

Het spel laat zich opdelen in meerdere etappes.

Een etappe verloopt in 2 fases:

→ **A.** Blootleggen van de kaarten

→ **B.** Veilen van de kaarten

Daarna volgt de volgende etappe.

Het spel eindigt na 15 etappes als alle kaarten zijn geveild.

### A. Blootleggen van de kaarten

In elke etappe wordt een verschillend aantal kaarten van de voorraadstapel blootgelegd.

In de eerste ronde één kaart, in de tweede ronde twee kaarten en in de derde ronde drie kaarten. Daarna starten we weer van vooraf aan. Dus: 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - ... enzovoort.



## B. Veilen van de kaarten

Nu worden de blootgelegde kaarten als pakket geveild. De startspeler doet het eerste bod (om het even hoe hoog). De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, moet nu meer bieden dan zijn voorganger ofwel uit deze biedronde uitstappen. Ook de volgende speler moet nu meer bieden of uitstappen ... enzovoort.

Als alle spelers, op één na, uit de biedronde zijn gestapt, ontvangt deze speler de blootgelegde kaarten en legt die kaarten open voor zich neer. Daarna moet hij het geboden bedrag betalen met fiches.

Als een speler onmiddellijk in de eerste ronde van een etappe uit de biedronde stapt, mag hij 2 fiches uit de bank nemen als deze fiches nog voorhanden zijn.

Als geen enkele speler een bod heeft gedaan, ontvangt de startspeler de blootgelegde kaarten kosteloos.

### **BELANGRIJK**

- *Men mag niet meer bieden dan men fiches heeft. Als dit toch gebeurt, moet deze speler voor straf een kaart naar eigen keuze afgeven. Deze kaart wordt uit het spel verwijderd. Aan de daaropvolgende nieuwe veiling mag hij niet deelnemen.*
- *Tijdens het spel moet een speler zijn fiches verdekt houden voor de medespelers.*

## Wie ontvangt het geld ?

Zodra de prijs is vastgelegd, wordt bepaald aan wie het geld wordt uitbetaald.

Twee zaken spelen daarbij een rol: de hoogte van de prijs en het cijfer op de al geveilde kaarten die voor de spelers liggen.

- ➔ Als het cijfer en de prijs overeenstemmen, ontvangt men een aandeel in het geld.

### **Voorbeeld**

Anne veilt één kaart voor 7 fiches. Marc bezit een kaart met het cijfer '7'. Marc ontvangt van Anne de 7 fiches.

- ➔ Als er meerdere spelers zijn met het passende cijfer dan ontvangt ieder van deze spelers het desbetreffende aandeel aan geld.

### **Voorbeelden**

Herman veilt twee kaarten voor 9 fiches. Anne, Marc en Carl hebben elk een kaart met het cijfer 9. Herman betaalt aan Anne, Marc en Carl telkens 3 fiches (9 gedeeld door 3).

Carl veilt één kaart voor 6 fiches. Anne bezit twee kaarten met het cijfer 6 en Herman bezit één kaart met het cijfer 6. Carl betaalt aan Anne 4 fiches en aan Herman 2 fiches.

- ➔ Als geen enkele speler een kaart bezit met het desbetreffende cijfer wordt het geld gelijkmatig verdeeld onder alle spelers. Dit zal vooral het geval zijn aan het begin van het spel omdat de spelers nog zeer weinig kaarten bezitten.

### **Voorbeeld**

Anne veilt een kaart voor 5 fiches. Niemand bezit een kaart met het cijfer 5. Daarom worden de fiches gelijkmatig verdeeld onder alle spelers met uitzondering van Anne.

### **BELANGRIJK**

*De speler die moet betalen, ontvangt in geen enkele situatie geld.*

## Een bod met twee cijfers

Bij een bod dat bestaat uit twee cijfers (hoger dan 9) geldt voor de verdeling van het geld het laatste cijfer. Bij een bod van bijvoorbeeld '14' geldt de '4', bij een bod van '10' geldt bijvoorbeeld de '0' ... enzovoort.

### Voorbeeld

Carl veilt drie kaarten voor 12 fiches. Alleen Marc heeft een kaart met het cijfer 2. Omdat bij een bod met twee cijfers alleen het laatste cijfer telt, ontvangt Marc 12 fiches.

## Het resterend bedrag

Uiteraard zal het bedrag bij het verdelen niet altijd compleet worden opgebruikt. Er wordt dan afgerond tot het bedrag volledig kan worden verdeeld. De resterende fiches worden in de bank gelegd.

### Voorbeeld

Anne moet aan Marc en Carl 13 fiches betalen. Marc en Carl ontvangen elk 6 fiches, 1 fiche blijft over en deze fiche gaat naar de bank.

## Beperkingen bij het bieden

Een belangrijke beperking bij het bieden: het cijfer van de kaarten die een speler al verworven heeft, mag hij niet gebruiken bij het bieden. Bij een bod met twee cijfers mag het eindcijfer niet worden genoemd.

Een speler die dit toch over het hoofd ziet, moet als straf een fiche aan de bank betalen (in zoverre hij nog geld heeft) ook al corrigeert hij zich meteen. De speler moet het bod terugnemen en een nieuw bod doen of uit de biedronde stappen.

### Voorbeeld

Anne heeft kaarten met de cijfers 4 en 6. Zij mag bij het bieden geen bod doen van 4, 6, 14, en 16.

## Volgende ronde en nieuwe startspeler

Nadat alle kaarten zijn geveild, wordt er afgerekend.

Hoe meer kaarten men van een bepaalde kleur heeft, hoe meer punten men zal ontvangen:

- ⇒ 1 kaart levert 1 punt op
- ⇒ 2 kaarten van dezelfde kleur leveren 3 punten op
- ⇒ 3 kaarten van dezelfde kleur leveren 6 punten op
- ⇒ 4 kaarten van dezelfde kleur leveren 10 punten op
- ⇒ 5 kaarten van dezelfde kleur leveren 15 punten op
- ⇒ De speler die aan het einde de meeste fiches heeft verzameld, ontvangt 3 punten.  
Als er meerdere spelers zijn met evenveel fiches ontvangen ze elk 3 punten.

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met het meeste kaarten. Als er dan nog een gelijke stand is, wint van die spelers de speler met het meeste geld.

29 maart 2007

# 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](http://www.spiele-aus-timbuktu.de)

© 2006 Michael Schacht, ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. [www.abacusspiele.de](http://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

# SERENGETI



A game for 3 to 5 players, aged 8 and up.  
Duration 30 minutes.

## PLAYING THE GAME

The game is played over 15 rounds.

Each round consists of 2 phases:

- A) draw cards
- B) auction cards

### A) Draw cards

In each round a variable number of cards are drawn from the deck and placed face up on the playing area to form a lot: in the 1st round draw 1 card, in the 2nd round draw 2 cards, in the 3rd round draw 3 cards, then begin again by drawing 1 card and continue this pattern, i.e. 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - etc.

### B) Auction cards

The complete lot (see above) is now auctioned off.

The starting player makes the first bid. Play now moves in a clockwise direction and each player, in turn, must raise the latest bid or drop out

of the bidding for this round (pass). The bidding continues in this manner until all players except for one have passed.

## Who gets the money?

Two things determine where the money for the current lot is to be paid: the winning bid amount and the numbers on the cards collected by the players in previous auctions. The cards of the winning bidder, including the current lot, are never taken into consideration when determining where the money is to be paid. The winner bidder never gets any of the money from his bid.

- If a player has a card with a number that exactly matches the winning bid amount that player is eligible to receive a portion of the money paid by the bid winner.
- If only one player has a card or cards matching the winning bid, that player is paid the full amount of the winning bid.  
*Anne wins a lot with a bid of 7 chips. Burt (and no other player) has a card with the number 7 on it. Anne pays Burt the 7 chips.*
- If more than one player has a card or cards that match the winning bid then the money is distributed among the players according to the number of matching cards they have. Each matching card has a value of (winning bid) / (number of matching cards).  
*Rich wins a lot with a bid of 9. Anne, Burt and Chris each have one card with the number 9 on it. Rich pays Anne,*

*gets the money?". Any left-over chips are placed back in the bank.*

*Anne must pay out her winning bid of 13 chips to Burt and Chris who each have one card with a 3 on it. Burt and Chris each get 6 chips. The 1 remaining chip is returned to the bank.*

## Bidding Restriction

A player may not place a bid equal to any number on any of the cards he has collected during the course of the game! In the case of two-digit bids the second digit is the restricted one. If a player makes a forbidden bid he must pay one chip to the bank (if he has any chips), even if he corrects himself immediately. Any forbidden bid is invalid and the player must make a new bid or pass.

*Anne has cards with the numbers 4 and 6. She therefore may not place bids of 4, 6, 14 or 16.*

## Next Round

The winner of the current auction becomes the starting player in the next round. Repeat the two phases of a round: draw and auction.

## IDEA

Once each year traders gather in the Great Market of Timbuktu to offer their wares. Especially desirable are the artistic carvings of the Nuba, Massai, Bantu, Nandi, Tonga and Samburu tribes. The market opens and money constantly changes hands in the furious bargaining that ensues. Who will parlay their initial capital into the most valuable collection of tribal carvings?

## GOAL

Acquire the most valuable collection of tribal carvings.

## CONTENTS

30 cards, 65 chips and 1 rulebook.

## PREPARATION

Shuffle the cards and place the deck face down on the playing area.

Give each player 10 chips.

Place the remaining chips on the playing area to create a „bank“.

Determine a starting player.

The remaining player wins the lot and must pay his high bid for it with his chips. He places the won cards face up in his play area.

If a player chooses not to bid on a lot at all (e.g. passes immediately when it is his turn to bid) he collects 2 chips from the bank. If there are not 2 chips in the bank the player collects what is available, i.e. 0 or 1 chip.

If nobody bids on a lot the starting player receives the lot for free.

Important: if the winning bidder cannot pay his bid he must discard one of his collected cards (if he has any) and then sit out the round as the lot is put up for auction again.

Important: during the game each player keeps his chips hidden from his competitors.

*Burt and Chris each 3 chips ([9 divided by 3]=3).*

*Chris wins a lot with a bid of 6. Anne has two cards with 6 and Rich has one card with a 6. Chris pays Anne 4 chips and Rich 2 chips (each card is worth [6 divided by 3]=2 chips).*

- If nobody has a matching card the money is distributed evenly among the players. This will happen often at the beginning of the game when few cards have been collected by the players.

*Anne wins a lot with a bid of 5. No player has a card with the number 5 on it. Anne distributes the money equally among the other players.*

## Two-digit bids

In the case of two-digit bids only the second („ones“) digit is considered when determining where the money goes, e.g. for a bid of 14 the number to match is 4, for a bid of 10 the number to match is 0, etc.

*Chris wins a lot for 12 chips. Burt is the only player having a card with a 2 on it. Chris pays Burt the 12 chips.*

## Reminders

The bid won't always be able to be perfectly divided. In such cases, round down to distribute the chips equally (see „Who

## GAME END

The game ends following the round in which the last lot is auctioned off (i.e. the deck is exhausted) and each player determines his score.

Each player determine his score for each color he has collected as follows:

- 1 card of a color = 1 point
- 2 cards of the same color = 3 points
- 3 cards of the same color = 6 points
- 4 cards of the same color = 10 points
- 5 cards of the same color = 15 points
- The player who has the most chips at the end of the game gets 3 points. If two or more players have the highest number of chips they each get 3 points.

The player with the most points wins. In the case of a tie, the tied player with the most cards wins. If there is still a tie then the tied player with the most chips wins.

Autor: Michael Schacht, Illustration: Franck Dion