

# TEMBO

Jogadores: 2 a 4  
Idade: a partir de 8 anos  
Duração: aprox. 20 minutos



Leão, zebra, elefante – um país selvagem, vasto e deslumbrante!

Andreas Spies

## As cartas

No total existem **42 animais com cascos** (gnu, zebra, antílope) que querem passar **de uma margem** do rio Mara para **a outra margem**. Mas isto é perigoso, porque leões e crocodilos estão à espreita por toda a parte. A travessia do rio é possível apenas (e exclusivamente!) com a ajuda dos elefantes. Assim que **pelo menos 3 animais com casco** se encontrarem em um dos 5 pontos do rio, podem ser transportados com segurança por um elefante entre as margens do rio e, deste modo, obter pontos de vitória.



Gnu Zebra Antílope

**42 animais com casco** (cada 14 x gnu, zebra e antílope)

No topo no centro da carta encontram-se os pontos de vitória (2-5), que o animal obtém ao atravessar o rio. No canto da carta está o respetivo número ordinal (1-42).

**Nota:** A imagem reduzida do animal sob o número ordinal serve apenas para uma melhor visão geral.

**40 peças de marcação** 10 x de cada vermelhas, cor de laranja, pretas, azuis



**7 elefantes**



**3 leões**



**6 crocodilos normais**



**1 súper crocodilo**



## Preparação do jogo

Cada jogador recebe **10 peças de marcação** de uma cor e coloca-as à sua frente. As 59 cartas são embaralhadas e distribuídas. Cada jogador recebe **5 cartas**, que deve segurar nas suas mãos. **Importante:** Nenhum dos jogadores deve ter leões na mão. Se alguém recebeu um (ou mais) leão(ões), devolve-o(s) e recebe uma carta diferente do baralho. Todas as restantes cartas (incluindo os três leões) são embaralhadas de novo. Daqui são retiradas **5 cartas** que são colocadas com a face **virada para baixo** lado a lado no centro da mesa. Estes são os **5 pontos do rio** (ninguém sabe que animais se escondem aí – é proibido espreitar!).

Pilha



5 pontos do rio



Em uma margem do rio (e somente nesta!) os animais são posicionados durante o decurso do jogo.

## Decurso do jogo

Começa a pessoa à esquerda do distribuidor de cartas. O jogador na sua vez **deve: A**, jogar **um animal com casco** (dois numa situação especial afortunada) ou **B**, jogar **exatamente um elefante ou exatamente um crocodilo**. Tira então uma carta (duas em situações especiais), de modo que no final da sua jogada fique de novo com **5 cartas** na mão. É assim que decorre o jogo. É a vez do jogador seguinte. De agora em diante, continua-se a jogar da maneira descrita no sentido dos ponteiros do relógio.

**Muito importante:** As 3 cartas dos leões nunca são jogadas da mão. Devem ser imediatamente usadas quando retiradas da pilha (consultar „Os 3 leões“).

**Ação A: Jogar um animal com casco** (consultar abaixo situação especial „Jogar 2 animais com casco“). O jogador escolhe um animal com casco que tenha na mão e coloca-o **virado para cima** em um dos cinco pontos do rio. Cabe ao jogador decidir onde colocar o seu animal com casco – pode ser um ponto do rio completamente livre ou um ponto do rio onde já se encontram outros animais com casco de qualquer jogador.

As cartas jogadas dos animais com casco são sempre **imediatamente** marcadas com uma **peça de marcação** do jogador, colocando a peça de marcação no número ordinal no canto superior esquerdo da carta.

→ Se no ponto do rio em questão ainda **não estiver presente qualquer animal com casco**, o jogador coloca aí o seu animal com casco como o primeiro animal com casco. O número ordinal do primeiro animal com casco presente num ponto de água é aleatório.



*A Catarina coloca um gnu com o número ordinal 16 como o primeiro animal com casco em um ponto do rio e marca o cartão com uma das suas peças vermelhas de marcação.*

→ Se no ponto do rio já estiver presente **um ou vários animais com casco**, o jogador deve colocar o seu animal com casco **no fim** da respetiva fila. As cartas são sempre colocadas em cima umas das outras, ligeiramente desviadas, para poupar espaço.

**Muito importante:** Os números ordinais de uma fila de animais com casco devem ser **sempre mais altos** de dentro para fora. Assim, um animal com casco só pode ser colocado numa fila de animais com casco se o seu número ordinal for superior ao número ordinal do animal com casco aí presente na parte mais exterior.



Após algumas rodadas já estão presentes animais com casco em quatro pontos do rio. É a vez do Bruno. Ele coloca o seu gnu com o número ordinal 25 no ponto central do rio e marca-o com a sua peça azul de marcação.

**Atenção:** Uma fila pode ser composta por (quaisquer) animais com casco de diferentes jogadores ou por (quaisquer) animais com casco de um único jogador. Contudo que os números ordinais sejam sempre superiores, não há **qualquer restrição** quanto à posição dos animais e cada fila pode ser de **qualquer tamanho**.

→ **Situação especial „Jogar 2 animais com casco“:** Se um jogador tiver a sorte de ter **dois animais de casco** na mão cujos números ordinais **sejam imediatamente seguidos** (p. ex. 7-8 ou 22-23 ou 35-36) pode jogar **ambos os animais** de uma só vez. O mesmo se aplica caso entre ambos os números ordinais ocorrer **o intervalo de exatamente um número** (p. ex. 4-6 ou 12-14 ou 39-41). O jogador coloca então ambos os animais, conforme descrito anteriormente, em um ponto do rio à sua escolha. **Não** deve colocar em dois pontos diferentes do rio. Esta situação especial afortunada é uma possibilidade única de jogar duas cartas de uma só vez, caso contrário é sempre jogada apenas uma única carta.



O Luís tem na mão o 33 e o 35. Deve colocar ambas as cartas num ponto de água e marcá-las com as suas peças pretas.

## **Ação B: Jogar exatamente um elefante ou exatamente um crocodilo**

Os crocodilos e os elefantes podem ser sempre usados em apenas **um** ponto do rio. O jogador mostra a carta, diz em voz alta e explicitamente a que **ponto do rio** se aplica e coloca-a, em seguida, com a face virada para baixo na borda da mesa (já não é mais necessária). Executa depois a ação no ponto do rio em questão (e apenas neste!):



**O elefante** transporta **todos** os animais com casco do ponto do rio em questão para a outra margem. Devem estar presentes **pelo menos três** (ou mais) animais com casco. Cada jogador coloca os seus animais com casco transportados através do rio com a face virada para baixo junto a si mesmo (é possível dar uma olhada posteriormente a qualquer momento). Os pontos de vitória aí indicados estão, portanto, assegurados. As peças de marcação também são devolvidas aos jogadores em questão e podem ser doravante usadas novamente.

**Muito importante:** Um elefante **nunca** deve ser usado num ponto do rio em que estejam presentes menos do que três animais com casco. **Atenção:** O uso de um elefante é a oportunidade única de transportar animais com casco entre margens do rio e obter pontos de vitória.



**O super crocodilo** devora **todos** os animais com casco do ponto do rio em questão. Todos os animais com casco aqui presentes são colocados com a face virada para baixo na borda da mesa (e não são mais necessários). As peças de marcação são devolvidas aos jogadores e podem ser doravante usadas novamente.

**Muito importante:** O super crocodilo **nunca** deve ser usado num ponto de água em que não esteja presente qualquer animal com casco – ele tem que comer.



**Um crocodilo normal** come ou o **primeiro animal** (e apenas este!) do ponto do rio em questão ou **todos** os animais com casco da espécie indicada em cima no canto da carta do crocodilo. Se estiver aí representado, p. ex., um gnu, o crocodilo come todos os gnus do ponto do rio em questão

(todos os gnus aqui presentes são colocados com a face virada para baixo na borda da mesa e não são mais necessários). As peças de marcação são devolvidas aos jogadores e podem ser doravante usadas novamente. Todos os outros animais com casco permanecem no ponto do rio. O jogador pode decidir se o crocodilo ou come o primeiro animal com casco da fila (aquele com o número ordinal mais baixo dessa fila) ou come todos os animais da espécie representada.

**Muito importante:** Um crocodilo normal nunca deve ser usado num ponto do rio em que não esteja presente qualquer animal com casco – ele tem que comer.

### Os 3 leões

Quando um jogador **no final da sua jogada** tiver de novo 5 cartas na mão e tirar uma carta do leão da **pilha**, o jogo é interrompido brevemente **de imediato**.

O jogador **deve** então usar de imediato a carta do leão e colocar a mesma com a face **virada para cima** num dos 5 pontos do rio. **Atenção:** A carta do leão deve (se possível) ser colocada num ponto do rio em que esteja presente, pelo menos, um animal com casco (qualquer). Se estiverem presentes animais com casco em vários pontos do rio, o jogador deve escolher uma destas filas. Se não estiverem presentes quaisquer animais com casco em nenhum ponto do rio, o leão deve ser colocado em qualquer ponto do rio. Agora acontecem duas coisas:

- O leão come **todos** os animais com casco da fila em questão. Os animais com casco da fila em questão são colocados com a face virada para baixo na borda da mesa (e não são mais necessários). As peças de marcação são devolvidas aos jogadores e podem ser doravante usadas novamente.



- O ponto do rio está agora intransitável. O leão permanece aí **com a face virada para cima** durante o resto do jogo. Não pode ser aqui jogado mais nenhum animal com casco.



O jogo continua com o jogador a tirar outra carta da pilha para substituir o leão, até que ele finalmente fique de novo com cinco cartas na mão.

**Atenção:** Todos os jogadores juntos devem certificar-se de que, no final da sua jogada, o jogador fica de novo com cinco cartas na mão e, eventualmente, se usa imediatamente leões. É possível que um jogador saque vários leões seguidos e os use conforme descrito.

## Fim do jogo e pontuação

Se a pilha for esgotada no decorrer do jogo, o jogo continua normalmente sem ser possível sacar mais qualquer carta. Os jogadores ficam doravante com menos de 5 cartas na mão. **O jogo termina de imediato** quando é a vez de um jogador jogar uma carta e não é possível fazer qualquer jogada de acordo com as regras (em casos raros isto pode acontecer mesmo que a pilha ainda não tenha sido esgotada).

**Atenção:** Não é permitido renunciar a uma jogada. Quem puder jogar uma carta de acordo com as regras, tem de o fazer (mesmo que isso o prejudique ou ajude outros jogadores).

Todas as cartas mantidas pelos jogadores no fim do jogo não têm qualquer relevância e são colocadas de parte. O mesmo se aplica a todas as cartas que ainda estão nos pontos do rio. Cada jogador soma então os pontos de vitória de todos os animais com casco transportados através do rio. Os pontos são apontados numa folha de papel. São jogadas duas partidas como descrito. Aquele que tiver mais pontos no total é o vencedor.

**Situação especial „Todas as peças de marcação:** caso ocorra a situação extremamente rara (se de todo, concebível apenas em pares) em que um jogador não tem mais nenhuma peça de marcação, ele usa temporariamente peças de marcação de uma cor que não esteja em jogo.