

Bongo - KSR	Bongo - KSR
<p><b>Ablauf:</b>  Alle Würfel werden gleichzeitig gewürfelt und dann ausgewertet.  Wer zuerst die <b>richtige Antwort</b> weiß, erhält eine <b>Trophäe</b>.  Es können mehrere Spieler rufen. Falschsager werden bestraft.  1 Bongo-, Gnu- oder Rhino-Chip (je nach Lösung).  Bei Antwort "NICHTS" besteht freie Auswahl.  Fehlen Trophäen-Chips, kann man vom Spieler mit den meisten Chips der gesuchten Sorte einen Chip nehmen.  Bei Gleichstand: Freie Auswahl unter den betreffenden Spielern.</p> <p><b>Auswertung:</b>  Gelbe Würfel (Werte 1, 2 oder 3):  a) Beide Würfel zeigen <u>gleiche</u> Zahl: <i>Diese</i> Anzahl Tiere ist zu finden.  b) <u>Unterschiedliche</u> Zahlen: Die <i>fehlende</i> Anzahl Tiere ist zu finden.</p> <p><b>Beige Würfel:</b>  Diese 5 Würfel zeigen einige der 3 Tiere. Das Tier, welches in der vorgegebenen Anzahl vorkommt, ist zu rufen: GNU, BONGO, RHINO.  <u>Sonderfälle:</u>  a) Mehrere Tiere mit gleicher Anzahl: <u>Immer</u> das <i>fehlende</i> Tier rufen.  b) Keine Anzahl der Tiere passt: "NICHTS" rufen.</p> <p><b>Rote Wilderer-Würfel:</b>  a) Beide Würfel zeigen das <u>gleiche</u> Tier: 1 Tier dieser Sorte von den beige Würfeln entfernen (falls vorhanden).  b) Beide Würfel zeigen <u>unterschiedliche</u> Tiere: Das nicht sichtbare Tier aus den beige Würfeln (falls vorhanden) entfernen.</p> <p><b>Grüner Wildhüter-Würfel:</b>  Das Tier, das der Würfel zeigt, ist vor Wilderern geschützt.</p> <p><b>Falschrüfer:</b>  1 beliebigen eigenen Chip an einen beliebigen Mitspieler verschenken.  "NICHTS" falsch gerufen: Alle eig. Chips an belieb. Mitspieler geben.</p> <p><b>Spiel-Ende:</b>  Es gewinnt, wer als Erster mind. 2 Trophäen-Chips je Sorte besitzt  ODER mind. 6 Trophäen-Chips einer Farbe hat.</p>	<p><b>Ablauf:</b>  Alle Würfel werden gleichzeitig gewürfelt und dann ausgewertet.  Wer zuerst die <b>richtige Antwort</b> weiß, erhält eine <b>Trophäe</b>.  Es können mehrere Spieler rufen. Falschsager werden bestraft.  1 Bongo-, Gnu- oder Rhino-Chip (je nach Lösung).  Bei Antwort "NICHTS" besteht freie Auswahl.  Fehlen Trophäen-Chips, kann man vom Spieler mit den meisten Chips der gesuchten Sorte einen Chip nehmen.  Bei Gleichstand: Freie Auswahl unter den betreffenden Spielern.</p> <p><b>Auswertung:</b>  Gelbe Würfel (Werte 1, 2 oder 3):  a) Beide Würfel zeigen <u>gleiche</u> Zahl: <i>Diese</i> Anzahl Tiere ist zu finden.  b) <u>Unterschiedliche</u> Zahlen: Die <i>fehlende</i> Anzahl Tiere ist zu finden.</p> <p><b>Beige Würfel:</b>  Diese 5 Würfel zeigen einige der 3 Tiere. Das Tier, welches in der vorgegebenen Anzahl vorkommt, ist zu rufen: GNU, BONGO, RHINO.  <u>Sonderfälle:</u>  a) Mehrere Tiere mit gleicher Anzahl: <u>Immer</u> das <i>fehlende</i> Tier rufen.  b) Keine Anzahl der Tiere passt: "NICHTS" rufen.</p> <p><b>Rote Wilderer-Würfel:</b>  a) Beide Würfel zeigen das <u>gleiche</u> Tier: 1 Tier dieser Sorte von den beige Würfeln entfernen (falls vorhanden).  b) Beide Würfel zeigen <u>unterschiedliche</u> Tiere: Das nicht sichtbare Tier aus den beige Würfeln (falls vorhanden) entfernen.</p> <p><b>Grüner Wildhüter-Würfel:</b>  Das Tier, das der Würfel zeigt, ist vor Wilderern geschützt.</p> <p><b>Falschrüfer:</b>  1 beliebigen eigenen Chip an einen beliebigen Mitspieler verschenken.  "NICHTS" falsch gerufen: Alle eig. Chips an belieb. Mitspieler geben.</p> <p><b>Spiel-Ende:</b>  Es gewinnt, wer als Erster mind. 2 Trophäen-Chips je Sorte besitzt  ODER mind. 6 Trophäen-Chips einer Farbe hat.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>