

**Bumüntú - KSR**

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt nacheinander 2 Schritte aus.

1 - Startposition festlegen (optional): *ab Runde 2*

- ◆ 1 - x Futterplättchen abgeben und die eigene Figur entsprechend viele Felder in beliebige Richtungen bewegen.
- ◆ Futterplättchen lagert man geheim hinter seinem Sichtschirm.

Bewegen ... in alle Richtungen, wenn nichts anderes angegeben ist.  
generell: Man darf dabei auch abknicken.



- ... Bewegung nur auf Felder ohne Figur (außer Ausnahmen).
- ... Bewegung geht nicht über ein Feld mit anderer Figur.
- ... Leere Felder zählen mit beim Bewegen.
- ... Man darf auf leeren Feldern stehen bleiben.

2 - Bewegung ausführen und auswerten:

**ENTWEDER A: Folge der Anweisung des Tieres und erhalte seine Gunst.**

- ◆ Deine Spielfigur muss auf einem Feld mit einem Tier stehen. Prüfe, ob Du die Bewegung aufgrund der Tiervorgabe exakt und vollständig erfüllen kannst. NEIN = Du kannst Schritt 2A nicht wählen.

JA = Nimm den Tierstein nach Ausführung seiner Anweisungen hinter Deinen Sichtschirm.

➔ Hat der Tierstein einen dunklen Hintergrund oder ein Bananen-Symbol, gibt es einen Bonus:

DUNKLER Hintergrund = Du darfst 2 benachbarte Tierplättchen auf der Gunstrangfolge miteinander tauschen.



BANANE = Erhalte 1 Futterplättchen.

**ODER B: Bewege Deine Spielfigur um 1 Feld:**

- ◆ Gehe 1 Feld mit Deiner Spielfigur. Du nimmst keinen Tierstein.

**ODER C: Kannst Du weder 2A noch 2B ausführen, endet Dein Zug sofort.**

**Spielende:**

- ◆ Das Spiel endet nach dem Zug, in dem der letzte Tierstein mit dunklem Hintergrund vom Spielbrett ging. Die Sichtschirme werden fortgelegt. Jeder Spieler sortiert seine Steine nach Tierarten. Man trägt erhaltene Gunst auf der Gunstleiste rechts auf der Gunsttafel ab.

**Wertungstafel:**

- ◆ Abarbeitung erfolgt von oben nach unten entsprechend der Gunstrangfolge.
- ◆ "2 PRO" bzw. "1 PRO" bringt 2 bzw. 1 Gunst je Tier in der Art von Tier-Plättchen, das hier in der Gunstrangfolge liegt.
- ◆ Z.B. "7/3" = 7 bzw. 3 Gunst für den Spieler mit meisten / zweitmeisten Tiersteinen in der Art von Tier-Plättchen, das hier in der Gunstrangfolge liegt.

*Patt auf Platz 1: Alle Beteiligten erhalten je die Gunst des 2. Platzes. 2. Platz = 0.*

*Patt auf Platz 2: Alle Beteiligten erhalten je 1 Gunst.*

- ◆ **NKISI-Symbole (Kopf):**

Anzahl gesammelter Steine mit NKISI:

1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	4	6	9	12	16	20

Gunst

- ◆ **YOWA (Kreuz):**

Der Spieler mit meisten / zweitmeisten Tiersteinen mit YOWA: 6 / 3 Gunst

Patt auf Platz 1: Alle Beteiligten = je 3 Gunst, 2. Platz = 0.

Patt auf Platz 2: Alle Beteiligten = je 1 Gunst.

Wer die meiste Gunst erreicht, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.11.19