



Kerala



für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

WORUM GEHT'S

Willkommen beim Elefanten-Festival in der indischen Provinz Kerala! Überall ziehen bunt geschmückte Elefanten umher – alles ist farbenfroh und lebendig. Auch du nimmst am Festival teil und möchtest den prächtigsten Festplatz mit möglichst vielen Elefanten-Symbolen gestalten. Runde für Runde wächst dein Festplatz um ein Plättchen und eine deiner beiden Elefanten-Figuren wandert auf das neue Plättchen. Deine beiden Elefanten-Figuren geben vor, wo du ein neues Plättchen anlegen darfst. Plättchen können auch wieder überbaut werden. Allerdings kommen dir deine Mitspieler auch immer wieder in die Quere und schnappen dir ein heiß begehrtes Plättchen weg, bevor du an die Reihe kommst.

SPIELZIEL

Jeder von euch baut **seinen eigenen Festplatz** aus farbigen Plättchen. Am Ende möchtest du **pro Farbe nur 1 zusammenhängendes Gebiet** haben, sonst gibt es **Minuspunkte**. Auch jede **fehlende Farbe bringt Minuspunkte**.

Pluspunkte gibt es für jedes **Elefanten-Symbol** auf deinen Plättchen. Das Spiel endet, wenn der **Beutel mit Plättchen leer** ist. Wer dann die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

5 Start-Plättchen (je 1 in 5 Farben)

Vorderseiten



Rückseiten



100 Spiel-Plättchen (je 20 in 5 Farben)

Vorderseiten

Rückseite



1 Stoffbeutel



1 Wertungsblock



10 Elefanten-Figuren (je 2 in 5 Farben)



Zusätzlich benötigt ihr noch 1 Stift, der nicht im Spiel enthalten ist.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder von euch erhält **2 Elefanten-Figuren einer Farbe** und das **Start-Plättchen dieser Farbe**. Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die nicht benötigten Elefanten-Figuren und Start-Plättchen in die Schachtel zurück.
- Jeder legt sein **Start-Plättchen offen vor sich**. Die Seite mit dem Elefanten-Symbol muss sichtbar sein. Ausgehend von deinem Start-Plättchen entsteht **dein Festplatz**.
- Jeder stellt seine **beiden Elefanten-Figuren auf sein Start-Plättchen**.
- Je nach Spielerzahl müsst ihr eine **bestimmte Anzahl der 100 Spiel-Plättchen aussortieren** und **in die Schachtel zurücklegen**:
- Bei **2 Spielern** sortiert ihr **20 beliebige Plättchen** aus. Die aussortierten Plättchen dürfen aber **nicht die Farbe der Elefanten der Spieler** haben!
- Bei **3 Spielern** sortiert ihr **10 beliebige Plättchen** aus. Die aussortierten Plättchen dürfen aber **nicht die Farbe der Elefanten der Spieler** haben!
- Bei **4 Spielern** sortiert ihr **4 beliebige Plättchen** aus. Die aussortierten Plättchen dürfen aber **nicht die Farbe der Elefanten der Spieler** haben!
- Bei **5 Spielern** sortiert ihr **keine Plättchen** aus. Hier spielt ihr mit allen 100 Plättchen.



- Alle **nicht aussortierten Plättchen** füllt ihr jetzt in den **Stoffbeutel**. Legt den Beutel in die Tischmitte.
- Legt den **Wertungsblock** für das **Spielende** bereit. Vorher benötigt ihr ihn nicht.

Beispiel: Spielaufbau im Spiel zu fünft



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.

Der jüngste Spieler beginnt und bekommt den **Beutel**.

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du so viele Plättchen aus dem Beutel **wie Spieler am Spiel teilnehmen**. Wenn ihr zu fünft spielt, ziehst du also 5 Plättchen aus dem Beutel.

Lege die gezogenen Plättchen **offen** in die **Tischmitte**.

Du **musst eines der Plättchen wählen** und es **angrenzend** (nicht diagonal) an dein Start-Plättchen anlegen. Bewege dann **eine** deiner beiden **Elefanten-Figuren** vom Start-Plättchen auf das **neu angelegte Plättchen**. Damit ist dein Zug beendet.

Nun muss der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn eines der **übrigen** Plättchen in der Tischmitte wählen. Auch er legt es an sein Start-Plättchen an und zieht eine seiner Elefanten-Figuren darauf.

So geht es reihum, bis der letzte Spieler der Runde das letzte Plättchen aus der Tischmitte an sein Start-Plättchen angelegt hat und mit einer Elefanten-Figur darauf gezogen ist. Damit ist die Runde beendet.

Derjenige von euch, der in der letzten Runde die Plättchen aus dem Beutel gezogen hatte, gibt den Beutel an **seinen linken Nachbarn** weiter.



Beispiel: Ihr spielt zu fünft und du hast diese 5 Plättchen aus dem Beutel gezogen.



Beispiel: Spieler Blau wählt das schwarze Plättchen mit den 3 Elefanten-Symbolen, legt es angrenzend an sein Start-Plättchen und zieht mit einer Elefanten-Figur darauf.

Neue Runde

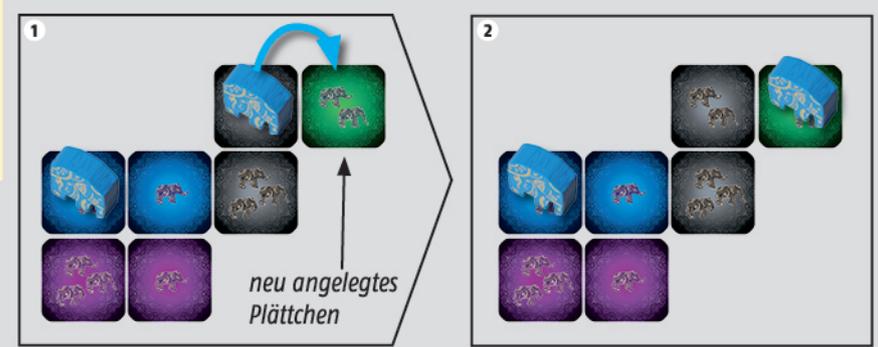
Die nächste Runde beginnt. Der neue „Beutel-Besitzer“ zieht wieder so viele Plättchen aus dem Beutel wie Spieler teilnehmen und legt sie offen in die Tischmitte. Er sucht sich zuerst ein Plättchen aus und legt es an seinen Festplatz an. Die übrigen Spieler folgen wie gehabt reihum. So verläuft jede Runde.

WEITERE REGELN

Lege-Regeln

Bist du an der Reihe, so wählst du **genau 1 Plättchen** aus der Tischmitte. Du musst dieses Plättchen an eines der beiden Plättchen anlegen, auf denen eine **Elefanten-Figur** von dir steht. Die Elefanten-Figur **ziehst du** anschließend **auf das neu angelegte Plättchen!**

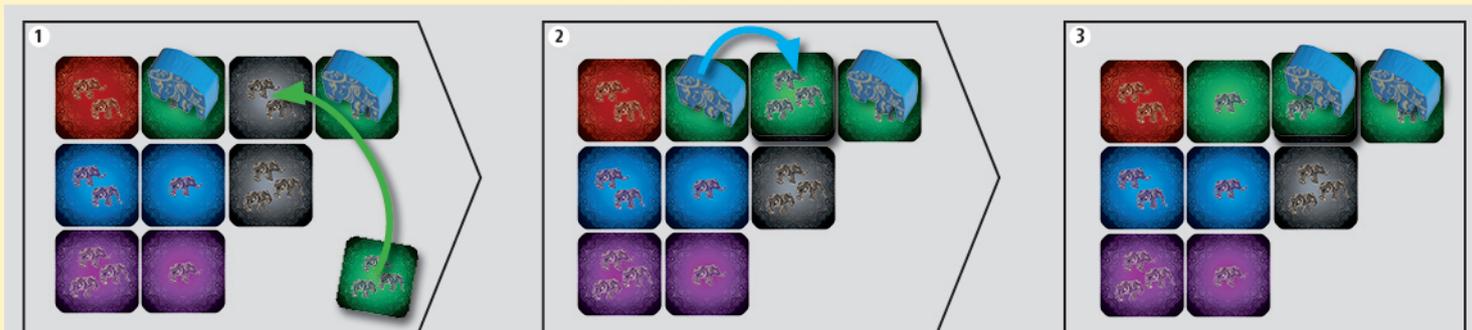
Beispiel: Später im Spiel: Spieler Blau hat sich ein grünes Plättchen mit 2 Elefanten-Symbolen genommen. Er legt es angrenzend an ein Plättchen, auf dem eine seiner Elefanten-Figuren steht. Anschließend zieht er mit der Elefanten-Figur auf das neu angelegte Plättchen.



Überbauen

Du darfst Plättchen auch **wieder „überbauen“** – auch **mehrmals**. Das zu überbauende Plättchen muss aber **angrenzend** zu einem Plättchen mit **Elefanten-Figur** sein. Du legst das neue Plättchen **auf das zu überbauende Plättchen** und ziehst deine Elefanten-Figur anschließend darauf.

Hinweis: Es darf immer nur 1 Elefanten-Figur auf einem Plättchen stehen. Die einzige Ausnahme ist zu Spielbeginn dein Start-Plättchen. Das Überbauen von Plättchen kann Sinn machen, um 2 getrennte Gebiete einer Farbe wieder zu einem Gebiet zu verbinden.



Beispiel: Noch später im Spiel: Spieler Blau hat sich das grüne Plättchen mit 3 Elefanten-Symbolen genommen. Er legt es auf ein bereits liegendes Plättchen (schwarz mit 2 Elefanten-Symbolen). Anschließend zieht er mit der Elefanten-Figur auf das neu angelegte Plättchen.

Passen

Du hast **2 Mal im Spiel** die Möglichkeit zu **passen**. Wenn du passt, nimmst du **keines der Plättchen** in der Tischmitte. Du **legst** eine deiner beiden Elefanten-Figuren **auf die Seite**. Hast du beide Elefanten-Figuren hingelegt, kannst du nicht mehr passen. Durch Passen bleiben am Ende einer Runde Plättchen in der Tischmitte liegen. Räumt diese Plättchen ab und leg sie **in die Schachtel zurück**.



Wichtig: Auch mit liegenden Elefanten-Figuren kannst du weiterhin von Plättchen zu Plättchen ziehen.

Die Plättchen

Plättchen mit 1, 2 oder 3

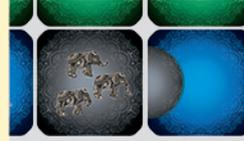
Elefanten-Symbolen

Plättchen mit Elefanten-Symbolen zählen am Spielende so viele Punkte, wie Elefanten darauf abgebildet sind – also **1, 2 oder 3 Punkte**.



Sonderplättchen „farbiger Bogen“

Am Ende des Spiels sollte angrenzend an den farbigen Bogen ein Plättchen liegen, das der Farbe des Bogens entspricht. Das bringt dir **5 Punkte**. Es gibt aber **keine Minuspunkte**, wenn dort ein Plättchen einer **anderen Farbe** oder **gar kein Plättchen** liegt.



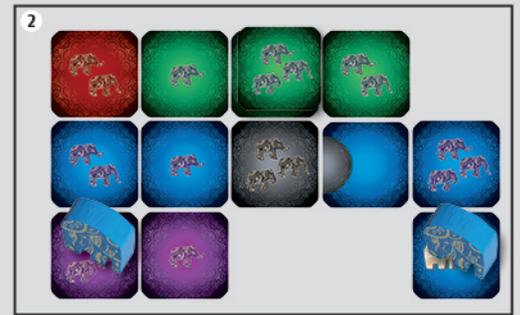
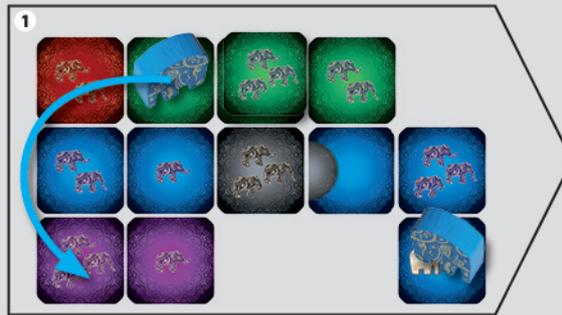
Beispiel: Angrenzend an den schwarzen Bogen liegt ein schwarzes Plättchen. So würde es am Spielende 5 Punkte geben.

Sonderplättchen „Elefanten-Figur versetzen“

Wenn du ein solches Plättchen an deinen Festplatz anlegst und mit deiner Elefanten-Figur darauf ziehst, **darfst du sofort eine** deiner beiden Elefanten-Figuren auf ein **beliebiges Plättchen versetzen**.

Beispiel: Spieler Blau hat ein Sonderplättchen „Elefanten-Figur versetzen“ unten rechts an seinen Festplatz angelegt. Er zieht mit einer Elefanten-Figur darauf. Anschließend versetzt er eine Elefanten-Figur von einem Plättchen auf ein anderes.

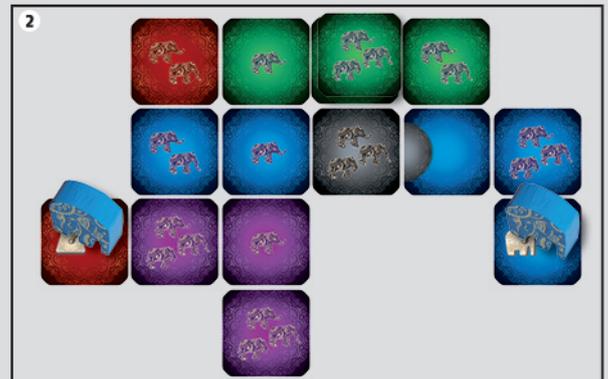
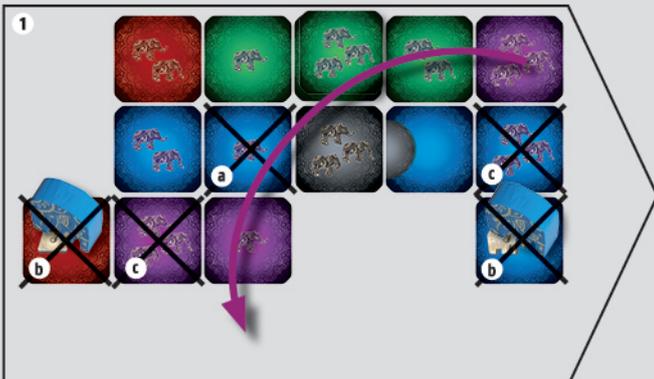
Hinweis: Die auf diesem Plättchen abgebildete Elefanten-Figur zählt nicht wie ein Elefanten-Symbol und ist somit am Ende auch keinen Punkt wert.



Sonderplättchen „Plättchen verschieben“

Wenn du ein solches Plättchen an deinen Festplatz anlegst und mit deiner Elefanten-Figur darauf ziehst, **darfst du sofort ein Plättchen** (bzw. einen kompletten Plättchen-Stapel) deines Festplatzes **verschieben**. Das zu verschiebende Plättchen darf allerdings **nicht komplett umbaut** sein und es darf sich keine Elefanten-Figur darauf befinden. Durch das Verschieben darf dein Festplatz außerdem **nicht in 2 Teile getrennt** werden. Es darf also keine Lücke bzw. keine rein diagonale Verbindung zwischen Plättchen entstehen.

Beispiel: Spieler Blau hat ein Sonderplättchen „Plättchen verschieben“ links unten an seinen Festplatz angelegt. Er zieht mit einer Elefanten-Figur darauf. Anschließend verschiebt er einen Plättchen-Stapel an eine andere Stelle. Die Plättchen mit schwarzem X hätte er nicht verschieben dürfen, weil sie a) komplett umbaut sind, b) eine Elefanten-Figur darauf steht bzw. c) der Festplatz sonst in 2 Teile getrennt worden wäre.



SPIELENDENDE

Ist der **Beutel leer**? Dann endet das Spiel und es folgt die Wertung. Um die Wertung zu vereinfachen, könnt ihr eure Punkte auf einem **Blatt des Wertungsblocks** notieren und dann alles zusammenrechnen.

Wertung

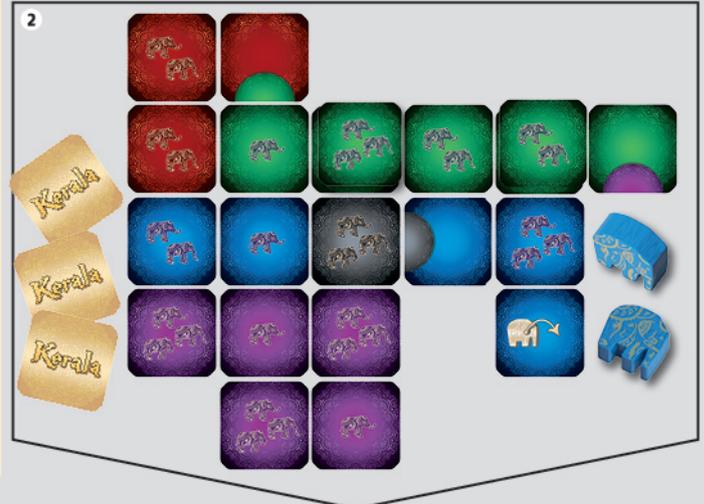
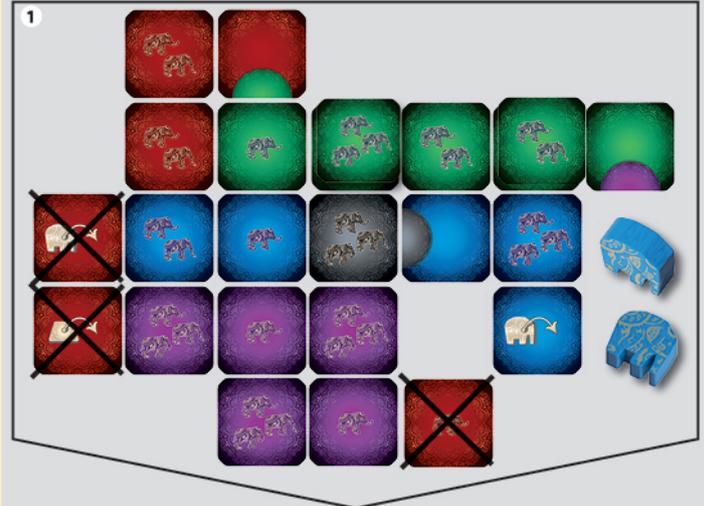
Jeder von euch wertet seinen eigenen Festplatz. Nimm deine beiden Elefanten-Figuren von den Plättchen und platziere sie neben deinen Festplatz – stehende Elefanten-Figuren platzierst du stehend daneben, liegende Elefanten-Figuren liegend. Prüfe, ob du **von jeder Farbe nur 1 zusammenhängendes** Gebiet hast. Entferne **jedes Plättchen (bzw. Plättchen-Stapel)** in überzähligen Gebieten von deinem Festplatz und drehe es um. Du darfst selbst entscheiden, welches Gebiet als überzählig zählen soll und welches unberührt bleibt. Für **jedes Plättchen**, das du von deinem Festplatz entfernen und umdrehen musstest, erhältst du **-2 Punkte**. Bei entfernten **Plättchen-Stapeln** zählt **jedes Plättchen** des Stapels **-2 Punkte**. Lege die entfernten Plättchen anschließend in die Schachtel zurück. Wenn dein Festplatz durch das Entfernen von Plättchen in mehrere Teile geteilt wird, so macht das nichts. Alle Teile deines Festplatzes werden gewertet.

Ausnahme: Von deiner Spielerfarbe (die Farbe deiner Elefanten-Figuren) darfst du 2 Gebiete haben!

Prüfe, ob du **von jeder Farbe mindestens 1 Plättchen** auf deinem Festplatz hast: Für **jede fehlende Farbe** erhältst du **-5 Punkte**. Für jede **Elefanten-Figur**, die du **nicht hingelegt** hast, um zu passen, erhältst du **+1 Punkt**. Für jedes Sonderplättchen mit einem **farbigem Bogen**, das an ein Plättchen der **richtigen** Farbe grenzt, erhältst du **+5 Punkte**. Zähle in jeder Farbe, wie viele **Elefanten-Symbole** du auf den Plättchen deines Festplatzes siehst. Für jedes **Elefanten-Symbol** gibt es **+1 Punkt**. Die Elefanten-Symbole auf Plättchen, die **überbaut** wurden, zählen **nicht**. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

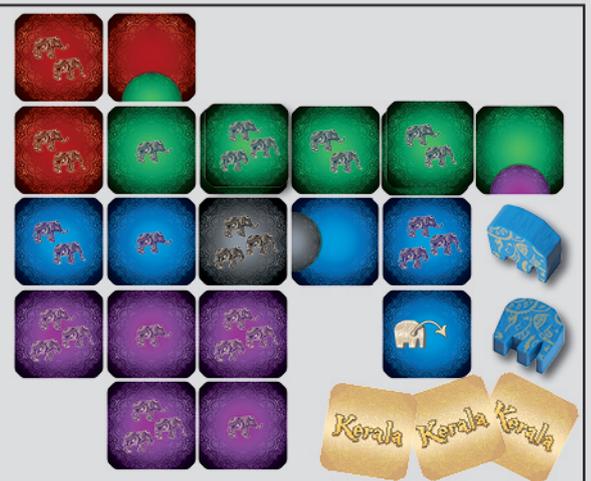
Hinweis: Manchmal kann man es im Laufe des Spiels nicht verhindern, mehrere Gebiete einer Farbe zu haben. Keine Sorge – das bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass man dadurch verliert.

Beispiel: Spieler Blau hat am Spielende leider 3 Gebiete der Farbe Rot. Er muss alle Gebiete bis auf eines von seinem Festplatz entfernen. Er entscheidet sich natürlich, die Gebiete zu entfernen, die ihm am wenigsten Punkte kosten. Somit entfernt er die 3 Plättchen der beiden überzähligen Gebiete links und unten und dreht sie um. Jedes Plättchen bringt -2 Punkte. In der Farbe Blau hat er 2 Gebiete. Das ist okay, denn Blau ist seine Spielerfarbe. Davon darf er 2 Gebiete haben.



Beispiel: Für seinen Festplatz erhält Spieler Blau folgende Punkte: -6 Punkte für Plättchen in überzähligen Gebieten einer Farbe. Er hat alle 5 Farben auf seinem Festplatz. Dafür gibt es keine Minuspunkte. Er hat noch 1 stehende Elefanten-Figur. Dafür gibt es +1 Punkt. Er hat 2 Plättchen mit farbigem Bogen, die an die passende Farbe angrenzen. Dafür gibt es +10 Punkte. Außerdem bekommt er +6 Punkte für die blauen Elefanten-Symbole auf seinem Festplatz, +11 Punkte für die lila-farbenen, +3 für die schwarzen, +8 für die grünen und +4 für die roten Elefanten-Symbole. Insgesamt hat Spieler Blau somit 37 Punkte erzielt.

	Spieler Blau	Spieler Lila	Spieler Rot	Spieler Grün	Spieler Schwarz
-2/	-6				
-5/	-				
+1/	1				
+5/	10				
	6				
	11				
	3				
	8				
	4				
	37				



Die Autorin:

Kirsten Hiese wurde 1965 geboren und ist von Beruf eigentlich Floristin. 2004 kam sie durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Seitdem wurden bereits 16 ihrer Spiele bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht. Sie lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Porta Westfalica. Kerala ist ihr erstes Spiel beim Kosmos Verlag.



Kirsten Hiese und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Illustration + Grafik: Antje und Claus Stephan
Redaktion: Ralph Querfurth

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692469