

UA

КАРІБА

Автор: Райнер Кніція

Дизайн: Фелікс Кінделан



6-99



2-4



15'

ПРО ЩО ГРА

В Африці спекотно і води завжди обмаль. Тому тварини повсякчас у пошуках життєдайної вологи. Кожна тварина прагне першою втамувати спрагу, тому сильніша і більша за розмірами тварина завжди відганяє слабшу та меншу. Слон проганяє носорога, а носоріг проганяє мишу. Проте всі знають, що слони бояться мишей, тому миша завжди проганяє слона з водопоєю.

ВМІСТ ГРИ

64 карти

1 водопій

3 буклети з правилами

ПРИГОТУВАННЯ

З'єднайте між собою картонні елементи, щоб утворити кільце. Воно стане водопоєм для тварин. Переконайтеся, що картонні елементи розташовані в правильному порядку. Перетасуйте карти та роздайте по п'ять карт кожному гравцеві. Решту карт покладіть у центрі водоюми долілиць.

МЕТА ГРИ

Зібрати найбільше карт наприкінці гри.



© Доктор Райнер Кніція
Всі права застережено.

HELVETIQ

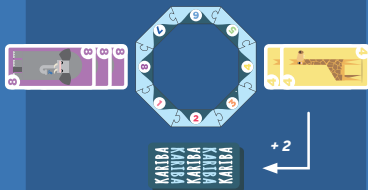
ПЕРЕБІГ ГРИ

Оберіть першого гравця. Починаючи з нього і далі за годинниковою стрілкою гравці по чергові виконують ходи. У свій хід гравець:

- 1) Грає одну або кілька карт тварин одного виду зі своєї руки у відповідну секцію водоюми. Щоб зекономити місце навколо водопою, необхідно вкладати карти тварин одного виду одна на одну — щоб було чітко видно кількість карт у наборі.



- 2) Якщо в якийсь момент гри в одній із секцій водопою зібралось щонайменше три тварини одного виду, вони проганяють найближчу до себе слабшу тварину (слабша = менше число на карті тварини). Заберіть собі всі карти найближчої тварини, яку прогнали сильніші тварини. Покладіть ці карти тварин долілиць перед собою. Наприкінці гри ці карти складатимуть ваш фінальний результат.



Примітка: Сильніша тварина може бути на відстані кількох секцій від слабшої.

Якщо навколо водопою немає слабших тварин, вам не пощастило. У такому разі ви не отримуєте жодних карт.



Якщо в одній із секцій водопою вже зібралось три тварини одного виду, ви можете зіграти ще одну або кілька карт цієї тварини, щоб забрати собі карти наступної слабшої тварини.

Особливий випадок: Миша (1) — єдина тварина, здатна прогнати слона (8). Але жодну іншу тварину миша прогнати не може. Миша — єдина тварина, яка може відігнати тварину з більшим числом.

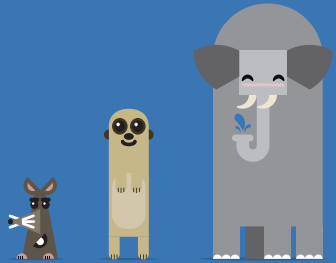
Приклад I: У секції 7 зібралися два носороги. У свій хід ви розіграєте ще двох носорогів. Тепер у секції 7 — чотири носорога. Ви забираєте собі всі карти найближчої до секції 7 слабшої тварини. У секціях 6 і 5 нікого немає, проте в секції 4 є два жирафа. Візьміть собі цих двох жирафів. Наступний гравець розіграє трьох слонів у секцію 8. Він може взяти чотирьох носорогів із секції 7.

Приклад II: У секції 1 є чотири миші. Ви розіграєте ще одну мишу. Якщо в секції 8 є щонайменше один слон, ви можете забрати його собі. Якщо ні, вам не пощастило (миша не може відігнати іншу тварину).

3) Щоб завершити хід, доберіть карти із колоди запасу: у вас на руці знову має бути п'ять карт.



Розіграйте одну або кілька карт миші, щоб забрати карти слона.



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли колода карт вичерпалася, гравці продовжують виконувати ходи, не добираючи нових карт на руки. Гра закінчується, щойно один із гравців розіграє останню карту з руки та закінчує свій хід. Усі гравці підраховують кількість карт тварин, зібраних долілиць. Перемагає той, хто має найбільше карт тварин.

Примітка: Рекомендуємо грати три гри поспіль та записувати результати після кожної гри. Перемагає гравець, який має найбільшу кількість карт тварин за підсумком усіх трьох ігор.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Візьміть три верхні карти з колоди та викладіть їх горілиць у ряд поруч із водопоєм. У свій хід гравці можуть вибирати звідки брати карти: з ряду та/чи з колоди. Якщо гравець бере одну або кілька карт із ряду, в кінці його ходу треба додати з колоди стільки ж карт, щоб у ряді знову стали доступні три карти. Решта гри йде за звичайними правилами.

