

KARIBA



Autor: Reiner Knizia
Grafika: Felix Kindelán

OPIS GRY

Afryka jest gorąca, a wody jest mało. Zwierzęta chcą znaleźć wodopój, przy którym mogą się napoić. Oczywiście każde ze zwierząt chce napić się jako pierwsze, zatem słoń przegania nosorożca, a nosorożec mysz.

Powszechnie jednak wiadomo, że słonie boją się myszy. Dlatego mała mysz przegania słonia.

ZAWARTOŚĆ

64 karty
1 wodopój (8 elementów puzzli)
1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połącz ze sobą puzzle wodopoj, formując z nich okrąg na środku stołu. Upewnij się, że cyfry są ułożone w odpowiedniej



kolejności. Przetasuj karty i rozdaj po 5 kart każdemu z graczy. Pozostałe karty umieść zakryte pośrodku wodopoj, tworząc stos dobierania.

CEL GRY

Zbierz jak najwięcej kart, by wygrać!

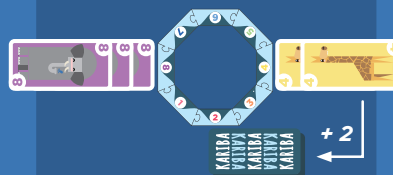
ROZGRYWKA

Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury:

- 1) Zagraj jedną lub kilka kart tego samego zwierzęcia z ręki i umieść je w odpowiednim miejscu wokół wodopoj (zauważ, że każdemu zwierzątku przypisano cyfrę od 1 do 8 – te same cyfry znajdziesz na puzzlach wodopoj). Aby zaoszczędzić miejsce, karty tego samego typu układaj częściowo jedna na drugiej, ale tak, aby wyraźnie było widać, ile kart jest przy wodopoj (patrz ilustracja poniżej).



- 2) Jeśli po twoim ruchu przy wodopoj znajduje się 3 lub więcej kart zwierząt jednego typu, które właśnie zagrałeś, zwierzę to przegania najbliższe słabsze zwierzę (słabsze = o niższym numerze). Zabierz wszystkie karty przegonionych zwierząt i ułóż je zakryte przed sobą. Te karty zapewnią ci punkty na koniec gry.



Uwaga: Najbliższe słabsze zwierzę może znajdować się kilka pól od właśnie zagrane zwierzęcia, jeśli miejsca między nimi są puste.

Jeśli wokół wodopoj nie ma słabszych zwierząt – trudno. Nie zdobywasz żadnych kart.

Jeśli przy wodopoj znajdują się już 3 lub więcej kart danego zwierzęcia, możesz zagrać 1 (lub kilka) kart tego zwierzęcia, by przepędzić najbliższe słabsze zwierzę i zabrać jego karty.

Wyjątek od reguły: Mysz (1) jest jedynym zwierzęciem zdolnym przepędzić słonia (8). Jednak nie może przepędzić żadnego innego zwierzęcia o wyższym od siebie numerze.

Przykład 1: Na pozycji (7) wokół wodopoj znajdują się dwa nosorożce. W swojej turze zagrywasz jeszcze dwie karty nosorożców. Jest ich teraz ponad 3. Przepędzasz zatem najbliższe słabsze zwierzę i zabierasz jego karty. Pozycje (6) i (5) są puste, ale na pozycji (4) znajdują się 2 żyrafy. Zabierasz obie karty żyraf. Następny gracz zagrywa 3 słonie (8). Może zatem zabrać 4 karty nosorożców (7).

Przykład 2: Przy wodopoj są już 4 karty myszy. Zagrywasz kolejną mysz. Jeśli są tam jakieś słonie, przeganiaś je i zabierasz ich karty. Jeśli nie, trudno (mysz nie może przegonić żadnego innego zwierzęcia).

- 3) Na koniec swojej tury dobierz karty ze stosu dobierania znajdującego się pośrodku wodopoj, tak by znowu mieć 5 kart na ręce.

Zagraj jedną lub więcej kart żyraf, by przegonić zebra i wziąć jej kartę.



Zagraj jedną lub więcej kart myszy, by przegonić słonia i wziąć ich karty.

KONIEC GRY

Kiedy skończą się karty w stosie dobierania, kontynuujcie grę bez dobierania kart. Gra kończy się, gdy dowolny gracz zagra ostatnią kartę z ręki i zakończy swoją turę. Wszyscy gracze zliczają karty w swoich stosach. Gracz z największą liczbą zebranych kart wygrywa!

Uwaga: Zalecamy rozegranie 3 partii z rzędu i zapisywanie częściowych wyników. Po zakończeniu ostatniej partii zsumujcie swoje punkty. Gracz, który łącznie zdobył najwięcej punktów, wygrywa!

WARIANT GRY DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY

Dobierz trzy karty z wierzchu stosu dobierania i połóż je odkryte obok wodopoju. W swojej turze gracze mogą dobierać karty ze stosu (zakryte) i/lub spośród widocznych kart (odkryte). Jeśli gracz dobierze jedną lub więcej odkrytych kart, uzupełnijcie je (ze stosu dobierania) po zakończeniu jego tury. Pozostałe zasady rozgrywki pozostają bez zmian.



Kierownik produkcji:
Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Wojciech Pietras

Tłumaczenie:
Paulina Ohar-Zima

Konsultacja i redakcja:
Joanna Siudek, Grupa MV



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,
Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl

NIP: 6762465516

2023 Wydawnictwo IUVI

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

