

DE

KARIBA

Autor: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán



SPIELIDEE

In Afrika ist es heiß und das Wasser ist knapp. Da sind Tiere froh um jedes Wasserloch, an dem sie sich erfrischen können. Natürlich möchte jeder zuerst trinken, und so verscheucht der Elefant das Rhinoceros und das Rhinoceros die Maus.

Aber bekanntlich haben Elefanten Angst vor Mäusen, und so verscheucht die kleine Maus manchmal auch den Elefanten.

SPIELMATERIAL

- 64 Spielkarten
- 1 Wasserloch
- 3 Spielregeln

SPIELVORBEREITUNG

Die Puzzleteile des Wasserlochs werden so zusammengesteckt, dass sie einen Kreis bilden. Achtet darauf, dass die Nummern in der richtigen Reihenfolge liegen. Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt fünf Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Wasserlochs gelegt.

ZIEL DES SPIELS

Bis zum Spielende am meisten Karten gewinnen.



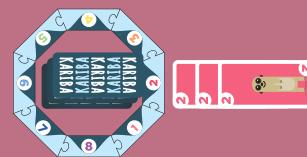
© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

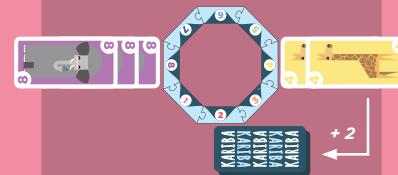
SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt, dann läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, tut Folgendes:

- 1 Der Spieler spielt eine oder mehrere Karten desselben Tieres aus seiner Hand und legt sie an die entsprechende Position des Wasserlochs. Die Karten werden dabei etwas überlappend abgelegt, so dass gut zu sehen ist, wie viele Tiere um das Wasserloch versammelt sind.



- 2 Befindet sich dann von dem gerade abgelegten Tier drei oder mehr Karten am Wasserloch, so verscheucht dieses Tier das nächste schwächere Tier (schwächer = kleinere Zahl). Werden Tiere verscheucht, nimmt der Spieler alle Karten des verscheuchten Tieres vom Wasserloch und legt sie auf einen Haufen verdeckt vor sich ab. Diese Karten hat der Spieler gewonnen.



Hinweis: Das nächste schwächere Tier kann mehrere Positionen vom gespielten Tier entfernt sein, falls die Positionen dazwischen leer sind.

Gibt es um das Wasserloch keine schwächeren Tiere, Pech gehabt. Du gewinnst keine Karten.

Liegen bereits 3 oder mehr Karten eines Tieres, kannst du eine (oder mehrere) Karten dieses

Tieres spielen und die Karten des nächsten schwächeren Tieres einsammeln.

Spezialfall: Die Maus (1) ist das einzige Tier, das den Elefanten (8) verscheuchen kann. Sie kann jedoch kein anderes Tier verscheuchen. Es ist das einzige Tier, welches ein Tier mit einer höheren Zahl verscheuchen kann.

Beispiel I: 2 Rhinozeros-Karten liegen um das Wasserloch auf Position (7). Du bist an der Reihe und spielst 2 weitere Rhinozeros-Karten. Es liegen jetzt mehr als 3 Karten. Du gewinnst also die Karten des nächsten schwächeren Tieres. Die Positionen (6) und (5) sind leer, aber es liegen 2 Giraffen auf Position (4). Du gewinnst die beiden Giraffen-Karten. Der nächste Spieler spielt 3 Elefanten (8). Er kann jetzt die 4 Rhinozeros-Karten (7) einsammeln.

Beispiel II: Es liegen bereits 4 Mäuse. Du spielst die fünfte Maus. Falls Elefanten-Karten am Wasserloch liegen, hast du diese Karten gewonnen. Falls nicht, Pech gehabt (die Maus kann keine anderen Tiere fangen).

- 3 Am Ende seines Zuges zieht der Spieler Karten vom Nachziehstapel, bis er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spiel eine od. mehrere Giraffen-Karten, um die Zebra-Karten zu gewinnen.



Spiel eine od. mehrere Maus-Karten, um die Elefanten-Karten zu gewinnen.



SPIELENDE

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird weitergespielt ohne Karten nachzuziehen. Das Spiel endet dann, wenn ein Spieler die letzte Karte aus seiner Hand gespielt und gegebenenfalls damit verscheuchte Tiere noch aufgenommen hat. Nun zählt jeder Spieler die Anzahl seiner gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Hinweis: Es wird empfohlen drei Spiele nacheinander zu spielen und die Spielergebnisse nach jedem Spiel zu notieren. Wer am Ende das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER

Der Kartenstock besteht aus drei sichtbaren Karten und einem verdeckten Kartenstapel. Die Spieler können beim Ziehen wählen, ob sie auf- und/oder zugedeckte Karten aufnehmen. Die sichtbaren Karten werden ersetzt, sobald der Spieler fertig ist mit Karten ziehen. Der Rest des Spiels verläuft gleich.



PL

KARIBA

6-99

2-4

15'

Autor: Reiner Knizia

Projekt graficzny: Felix Kindelan

ZAŁOŻENIE GRY

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

Ale powszechnie wiadomo, że słonie boją się myszy. Dlatego mała mysz przepędza słonia.

ELEMENTY GRY

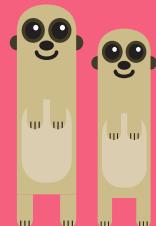
- 64 karty
- 1 wodopój
- 3 książeczki z instrukcją

PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść wodopój na środku stołu. Przetaż karty i rozdaj po 5 każdemu graczowi. Pozostałe karty umieść zakryte na stosie pośrodku wodopułu.

CEL GRY

Wygraj jak najwięcej kart.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

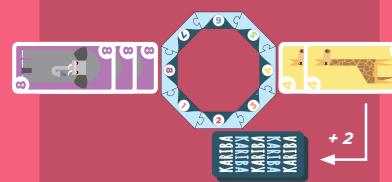
GRA

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

- 1) Zagraj z ręki jedną lub kilka kart z tym samym zwierzęciem, umieszczając je na odpowiednim miejscu wokół wodopułu. Żeby oszczęścić miejsce, częściowo przykrywaj wcześniej położone karty, ale upewnij się, że widać, ile kart zwierząt się tam zebrano.



- 2) Jeśli w którymś momencie wokół wodopułu znajdzie się 3 lub więcej kart właśnie zagranoego zwierzęcia, to to zwierzę przepędza najbliższe słabsze zwierzę (słabsze = o niższym numerze). Kiedy zwierzę jest przepędzane, zabieraj wszystkie jego karty przed wodopojem i umieść zakryte przed sobą. Te karty będą stanowić twój wynik na koniec gry.



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

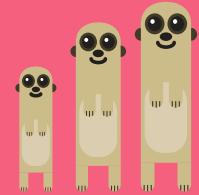
Jeśli wokół wodopułu nie ma

słabszych zwierząt – trudno. Nie wygrywasz żadnych kart. Jeśli znajduje się tam już 3 lub więcej kart danego zwierzęcia, możesz zagrać 1 (lub kilka) kart tego zwierzęcia, by zebrać karty najbliższego słabszego zwierzęcia.

Specjalny przypadek: Mysz (1) jest jedynym zwierzęciem zdolnym przepędzić słonia (8). Jednak nie może przepędzić żadnego innego zwierzęcia z liczbą wyższą niż jej.

Przykład I: Na pozycji (7) wokół wodopułu znajdują się dwa nosorożce. Trwa Twoja turę i zgrywasz jeszcze 2 karty z nosorożcami. Jest ich teraz ponad 3 karty. Wygrywasz zatem karty najbliższego słabszego zwierzęcia. Pozycje (6) i (5) są puste, ale na pozycji (4) znajdują się 2 żyrafy. Wygrywasz 2 karty żyraf. Następny gracz zgrywa 3 słonie (8). Może zatem zabrać 4 karty nosorożców (7).

Przykład II: Są już 4 myszy. Zagrywasz piątą mysz. Jeśli są też karty słoni, wygry-



KONIEC GRY

Kiedy stos dobierania się skończy, kontynuujcie grę bez dobierania kart. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zgrywa ostatnią kartę ze swojej ręki i zakończy swoją turę. Wszyscy gracze liczą karty w swoich stosach. Gracz z największą liczbą kart wygrywa.

Uwaga: Zaleca się rozegrać 3 gry i zapisać wynik po każdej z nich. Gracz z najwyższym wynikiem po ostatniej partii zostaje zwycięzcą.

WARIANT DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY

Odsłoń trzy pierwsze karty ze stosu dobierania i ułóż je odkryte obok niego. W swojej turze gracze mogą dobierać karty ze stosu i/albo spośród widocznych kart. Jeśli gracz dobiera jedną z widocznych kart, dołączcie w jej miejsce nową po jego turze. Reszta gry toczy się według normalnych zasad.

