

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 водопою.

## 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

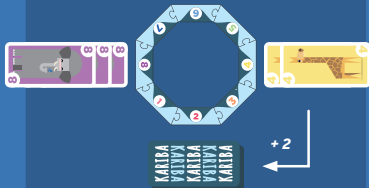
## ПЕРЕБІГ ГРИ

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

- 1) Грає одну або кілька карт тварин одного виду зі своєї руки і 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.

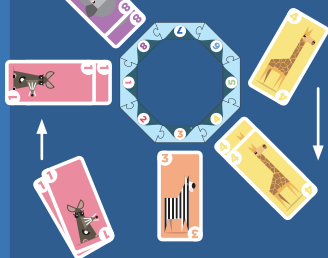
**Приклад I:** У секції 7 зібралися два носороги. У свій хід ви розіграєте ще двох носорогів. Тепер у секції 7 — чотири носорога. Ви забираєте собі всі карти найближчої до секції 7 слабшої тварини. У секціях 6 і 5 нікого немає, проте в секції 4 є два жирафа. Візьміть собі цих двох жирафів. Наступний 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.**

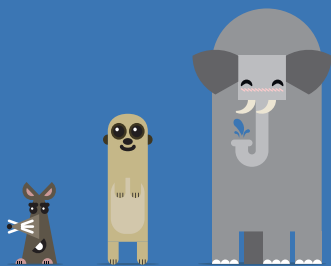
KARIBA  
VZIVUK  
KARIBA  
VZIVUK  
KARIBA

*Розіграйте одну або кілька карт жирафів, щоб забрати карти зебр.*



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

KARIBA  
VZIVUK  
KARIBA  
VZIVUK  
KARIBA



## 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.

