

KUBIX

КАРИБА

Автор: Райнер Кніція
Дизайн: Фелікс Кінделан



ПРО ЩО ГРА

В Африці спекотно й води завжди обмаль. Через це тварини по-всякчас у пошуках життєдайної вологи.

Кожна тварина прагне першою втамувати спрагу, тому сильніші і більш завжди відганяють слабших і менших. Слон проганяє носорога, а носоріг проганяє мишу.

Проте всі знають, що слони бояться мишей, тому миша завжди проганяє слона з водопою.

КОМПОНЕНТИ 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 5 карт кожному гравцеві. Решту карт покладіть у центрі водоюми долілиць.

МЕТА ГРИ

Зібрати найбільше карт наприкінці гри.



© Райнер Кніція
Усі права
застережено.

ПЕРЕБІГ ГРИ

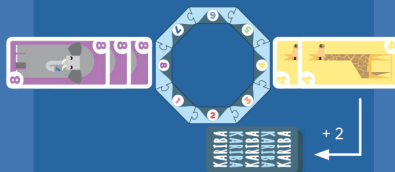
Оберіть першого гравця. Починаючи з нього і далі за годинниковою стрілкою гравці по черговому виконують ходи.

У свій хід гравець грає:

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



- 2)** Якщо в якийсь момент гри в одній із секцій водопою зібралось щонайменше 3 тварини одного виду, вони проганяють найближчу до себе слабшу тварину (слабша = менше число на карті тварини). Заберіть собі всі карти найближчої тварини, яку прогнали сильнішої 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 отримувате жодних карт.

Якщо в одній із секцій водопою вже зібралось 3 тварини одного виду, ви можете зіграти ще одну або кілька карт цієї тварини, щоб забрати собі карти наступної слабшої тварини.

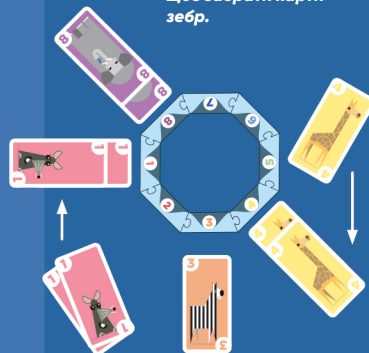
Особливий випадок: миша (1) – єдина тварина, здатна прогнати слона (8). Інших тварин миша не проганяє. Усі інші тварини не можуть прогнати тварин із більшим числом.

Приклад 1. У секції 7 зібралися 2 носороги. У свій хід ви розіграєте ще 2 носорогів. Тепер у секції 7 – 4 носороги. Ви забираєте собі всі карти найближчої до секції 7 слабшої тварини. У секціях 6 і 5 нікого немає, проте в секції 4 є 2 жирафи. Візьміть собі цих 2 жирафів. Наступний гравець розіграє 3 слонів у секцію 8. Він може взяти 4 носорогів з секції 7.

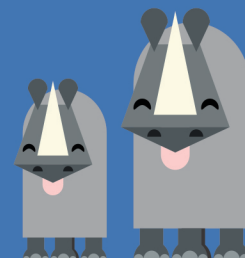
Приклад 2. У секції 1 є 4 миші. Ви розіграєте ще 1 мишу. Якщо в секції 8 є щонайменше 1 слон, ви можете забрати його собі. Якщо ні, вам не пощастило (миша не може відігнати іншу тварину).

- 3)** Щоб завершити хід, доберіть карти із колоди запасу: у вас на руці знову має бути 5 карт.

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



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



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли колода карт вичерпалася, гравці й далі виконують свої ходи, не добираючи нові карти на руки. Гра закінчується, щойно один з 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, що має найбільшу кількість карт тварин за підсумком усіх трьох ігор.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Візьміть 3 верхні карти з колоди та викладіть їх горілиць у ряд поряд із водопоєм. У свій хід гравці можуть вибирати, звідки брати карти: з ряду та/чи з колоди. Якщо гравець бере одну чи кілька карт із ряду, в кінці його ходу необхідно додати з колоди стільки ж карт, щоб у ряді знову стали доступні 3 карти. Решта гри йде за звичайними правилами.

