

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.



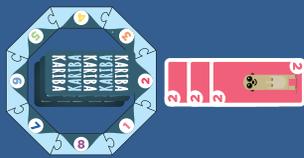
© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

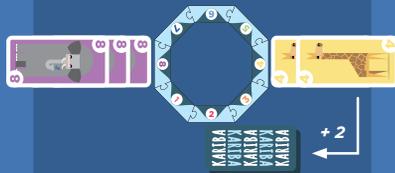
SPIELABLAUF

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)** Befinden 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 Rhinoceros-Karten liegen um das Wasserloch auf Position (7). Du bist an der Reihe und spielst 2 weitere Rhinoceros-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 Rhinoceros-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.



SPIELLENDE

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.

