

EN

KARIBA



Author: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDEA OF THE GAME

Africa is hot and water is scarce. The animals want to find a waterhole where they can refresh themselves. Of course, every animal wants to be the first to drink and so the elephant chases away the rhino, and the rhino chases away the mouse.

But it is well known that elephants are afraid of mice. Therefore the little mouse chases away the elephant.

GAME MATERIAL

- 64 cards
- 1 waterhole
- 3 rules booklets

SETTING UP THE GAME

Connect the waterhole puzzle pieces to form a circle. Make sure that the numbers are in the correct order. Shuffle the cards and deal 5 cards to each player. Place the remaining cards face down as a draw pile in the middle of the waterhole.

GOAL OF THE GAME

Win the most cards possible.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

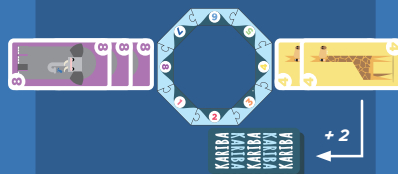
THE GAME

The players take turns, clockwise. On your turn do the following:

- 1) Play one or several cards of the same animal from your hand and place them in the corresponding position around the waterhole. To save space, partially overlap the cards, but make sure that it is clearly visible how many animal cards have gathered there.



- 2) If at some point there are 3 or more cards around the waterhole of the animal you just played, this animal chases away the closest weaker animal (weaker = lower number). If an animal is chased away, take all its respective cards from the waterhole and place them in a face down stack in front of you. These cards will be your score at the end of the game.



Note: The closest weaker animal can be several positions away from the animal just played, if the positions in between are empty.

If there are no weaker animals around the waterhole, too bad. You don't win any cards.

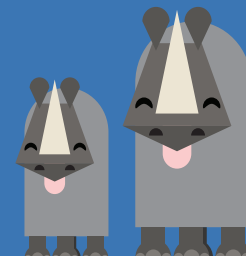
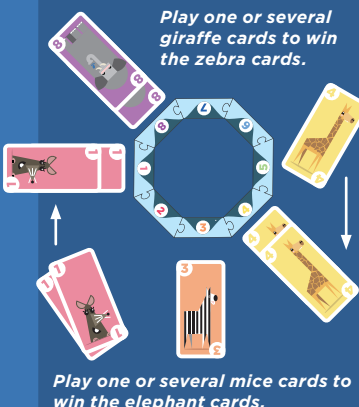
If there are already 3 or more cards of an animal, you can play 1 (or several cards) of this animal in order to collect the cards of the closest weaker animal.

Special case: The mouse (1) is the only animal able to chase away the elephant (8). However, it's unable to chase away any other animal. It's the only animal who can chase away another animal with a higher number than its own.

Example I: There are 2 rhinos on position (7) around the waterhole. It's your turn and you play 2 more rhino cards. There are now more than 3 cards. You win the cards of the closest weaker animal. Positions (6) and (5) are empty but there are 2 giraffe cards on position (4). You win the 2 giraffe cards. The next player plays 3 elephant cards (8). He can therefore take the 4 rhino cards (7).

Example II: There are already 4 mice. You play the fifth mouse. If there are any elephant cards, you win these cards. If not, too bad (the mouse cannot chase away any other animal).

- 3) Conclude your turn by drawing cards from the draw pile to have again 5 cards in hand.



END OF THE GAME

When the draw pile is empty, continue playing without refreshing your hand. The game then ends when one player has played the last card from his hand and finished his turn. All players count the number of cards in their stack. The player with the most cards at the end wins the game.

Note: It is recommended to play 3 games and to record the score after each game. The player with the highest total score after the final game becomes the winner.

VARIATION FOR EXPERIENCED PLAYERS

Draw the first 3 cards from the draw pile and place them face up next to it. On their turn players can choose to draw from the pile and/or the visible cards. If a player draws one or more visible cards replenish them after the player's turn. The rest of the game proceeds in the same way.



ES

KARIBA

6-99

2-4

15'

Autor: Reiner Knizia
Diseño: Felix Kindelán

IDEA DEL JUEGO

El agua escasea en África. Un abrevadero es algo imprescindible para los animales. Una vez encontrado, también es necesario poder beber sin ser molestado. Los más grandes ahuyentan a los más pequeños, según la ley del más fuerte. El elefante ahuyenta al rinoceronte, y el rinoceronte ahuyenta al ratón.

Pero atención... ¡Es bien conocido que los elefantes le tienen miedo a los ratones!

MATERIALES DEL JUEGO

- 64 cartas
- 1 abrevadero
- 3 libro de reglas

PREPARACIÓN

Ensambla las piezas del abrevadero para formar un círculo. Asegúrate de que los números estén en el orden correcto. Baraja las cartas y distribuye 5 cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas boca abajo en el centro del abrevadero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener la mayor cantidad de cartas posible al final de la partida.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

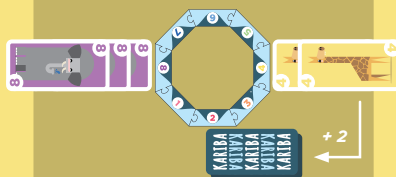
EL JUEGO

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno:

- 1) Coloca una o varias cartas del mismo animal y colócalas en el lugar correspondiente alrededor del abrevadero. Para economizar lugar, puedes yuxtaponer las cartas, siempre que sea visible la cantidad de cartas colocadas.



- 2) Si una vez colocadas tu(s) carta(s), hay 3 cartas o más de este animal, entonces ahuyentará al animal más débil que esté más cerca (más débil = número menor). Te quedarás entonces con todas las cartas de este animal, sin importar su cantidad. Coloca estas cartas delante de ti en una pila. Estas cartas son las que puntuarán al final de la partida.



Nota: En caso de que los espacios intermedios estén vacíos, el próximo animal más débil podría estar a varios espacios del animal que has jugado.

Si no hay animales más débiles, mala suerte: no ganarás ninguna carta.

Si ya hay 3 cartas o más de un animal, igual podrás jugar una carta (o más) de este animal y hacerte del próximo animal más débil.

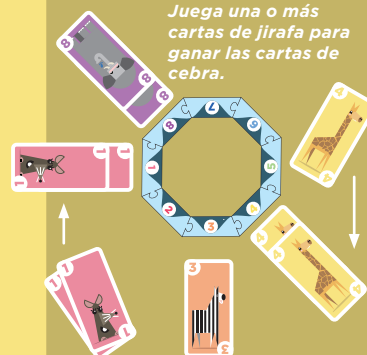
Caso especial: El ratón (1) es el único animal que puede ahuyentar al elefante (8). Sin embargo, el ratón no puede ahuyentar a ningún otro animal. Es el único animal que puede ahuyentar a un animal con un número superior al suyo.

Ejemplo I: Ya hay dos cartas de rinoceronte colocadas alrededor del abrevadero en el lugar (7). Es tu turno y juegas 2 cartas adicionales. Por lo tanto, ahora hay más de 3 cartas de rinoceronte. Entonces, ganarás el animal más débil más cercano. Los lugares (6) y (5) están vacíos, pero hay dos cartas de jirafa en el lugar (4). O sea que ganas estas 2 cartas de jirafa. El jugador siguiente juega 3 cartas de elefante (8). Por lo tanto, se queda con las 4 cartas de rinoceronte (7).

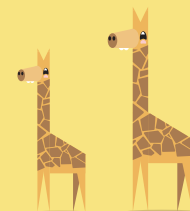
Ejemplo II: Ya hay 4 ratones. Juegas un quinto ratón. Si hay cartas de elefante, las ganas. Si no, mala suerte (el ratón no puede ahuyentar a otros animales).

- 3) Finaliza tu turno robando cartas del mazo para tener siempre 5 cartas en la mano.

Juega una o más cartas de jirafa para ganar las cartas de cebra.



Juega una o más cartas de ratón para ganar las cartas de elefante.



FINAL DEL JUEGO

Cuando el mazo se agota, el juego continúa mediante la colocación de cartas, pero sin robar del mazo. La partida termina cuando uno de los jugadores ha jugado su última carta y ha finalizado su turno. Todos los jugadores cuentan las cartas que han obtenido. El jugador con el mayor número de cartas gana la partida.

Nota: Se recomienda jugar 3 partidas y conservar las puntuaciones de cada una de ellas. El jugador que obtiene el total más alto luego de la tercera partida es el ganador del juego.

VARIACIÓN PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Para jugadores más expertos, el mazo se compone de tres cartas visibles y una pila de cartas boca abajo. Los jugadores tienen la posibilidad de optar por tomar cartas visibles y/o cartas ocultas. Las cartas visibles que se roban son reemplazadas después que el jugador ha terminado su turno. El resto del juego se desarrolla de la misma manera.

