

REGLAS

KARIBA



Autor: Reiner Knizia

Diseño: Felix Kindelán

Traducción: Santiago Szulman

Adaptación gráfica: Juan C. Curioni

HELVETIQ



PRESENTACIÓN

El agua escasea en la sabana. Los animales quieren encontrar un estanque en el que refrescarse. Por supuesto, cada animal quiere ser el primero en beber. Así, el elefante espanta al rinoceronte y el rinoceronte espanta al ratón.

Pero atención, porque es bien sabido que... ¡los elefantes le tienen miedo a los ratones!

CONTENIDO

- 64 cartas
- 8 piezas de estanque
- 1 reglamento

PREPARACIÓN

Ensamblá las piezas del estanque para formar un círculo. Fijate que los números estén en orden. Mezclá las cartas y repartile 5, boca abajo, a cada jugador. Con las cartas sobrantes formá un mazo boca abajo y colocalo en medio del estanque.

OBJETIVO

Ganá más cartas que tus rivales espantando animales del estanque.



© Dr. Reiner Knizia
Todos los derechos reservados

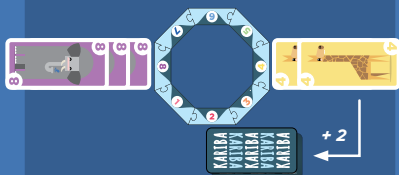
CÓMO SE JUEGA

Se juegan turnos en sentido horario. En tu turno, tenés que hacer lo siguiente:

- 1) Jugá de tu mano una o más cartas del mismo animal y colocalas en la ubicación que les corresponden frente al estanque. Para ahorrar espacio, superponé parcialmente las cartas, pero fijate que siempre se distinga cuántas hay acumuladas de cada animal.



- 2) Si al completar el paso 1 hay frente al estanque 3 o más cartas del animal que recién jugaste, este animal espanta al animal más débil que esté más cerca suyo (más débil significa de menor número). Si un animal es espantado, agarrá todas las cartas que haya de este animal frente al estanque y apílalas boca abajo frente a vos. La cantidad de cartas en esta pila va a ser tu puntuación al final de la partida.



Nota: el animal más débil que esté más cerca puede encontrarse a varias ubicaciones de distancia del animal que jugaste, si las ubicaciones intermedias están vacías.

Si frente al estanque no hay animales más débiles que el que jugaste, mala suerte: no ganás ninguna carta en este turno.

Si ya hay 3 o más cartas de un animal frente al estanque, igual podés jugar 1 o más cartas de ese animal para ganar las cartas del animal más débil que esté más cerca.

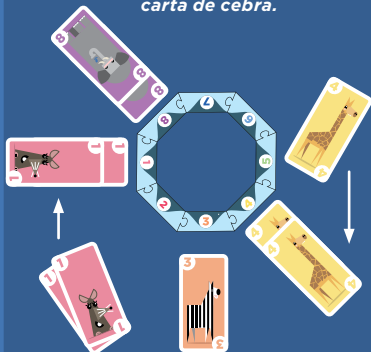
Caso especial: el ratón (1) es el único animal que puede espantar a uno más fuerte que él: el elefante (8). El ratón no puede espantar a ningún otro animal. El elefante puede espantar al ratón también, si no hay ningún otro animal en el medio.

Ejemplo 1: hay 2 rinocerontes en su ubicación (7) frente al estanque. Es tu turno y jugás 2 cartas más de rinoceronte. Ahora hay 4 rinocerontes. Al ser más de 3, ganás todas las cartas del animal más débil que esté más cerca. Las ubicaciones 6 y 5 están vacías, pero hay 2 jirafas en su ubicación (4). Ganás esas 2 cartas de jirafa. El siguiente jugador juega 3 elefantes (8), por lo que se lleva las 4 cartas de rinoceronte (7).

Ejemplo 2: hay 4 ratones. Jugás el quinto ratón. Te llevás todas las cartas de elefante que haya en la ubicación 8. Si no hay ninguna, mala suerte, el ratón no puede espantar a ningún otro animal.

3) Terminá tu turno robando del mazo las cartas necesarias para tener 5 en tu mano.

Jugá una o más cartas de jirafa para ganar la carta de cebra.



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



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando el mazo se termine, sigan jugando sin reponer cartas a sus manos. La partida termina cuando un jugador juega la última carta de su mano, gana (o no) animales espantados y termina su turno. Cada jugador cuenta la cantidad de cartas en su pila. El jugador con más cartas es el ganador.

Nota: se recomienda jugar 3 partidas, anotando el resultado de cada una. El jugador con la puntuación más alta al sumar todas las partidas es el gran ganador.

VARIANTE PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Al terminar la preparación, agarrá 3 cartas del mazo y ubícalas boca arriba a la vista de todos. Al final de tu turno, podés reponer tu mano agarrando carta(s) del mazo y/o de las que están a la vista. Si agarrás una o más de las visibles, reponelas con cartas del mazo antes de empezar el turno del próximo jugador. El resto de la partida se juega igual.

