SR

HELVETIQ

KARIBA

6–99

2–4

15′

Autor: Reiner Knizia
Ilustrator: Felix Kindelán

UVOD

U Africi je veoma vruće i vode je malo. Životinje žele da pronađu pojilište gde će moći da se osveže. Naravno, svaka životinja želi da bude prva koja će se napiti vode i zato teraju sa pojilišta slabije životinje od sebe. Slon tera nosoroga, a nosorog tera miša.

Ali dobro je poznato da se slonovi plaše miševa. Zato mali miš može da otera velikog slona.

SADRŽAJ

64 karte
1 pojilište

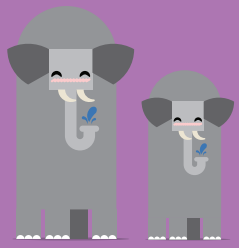
POSTAVKA IGRE

Spojite delove pojilišta tako da formiraju krug. Uverite se da su brojevi poređani ispravnim redosledom. Promešajte sve karte i podelite po pet karata svakom igraču. Preostale karte postavite u špil okrenut licem nadole, u sredinu pojilišta.

CILJ IGRE

Sakupite što više karata.

© Dr. Reiner Knizia
Sva prava zadržana.

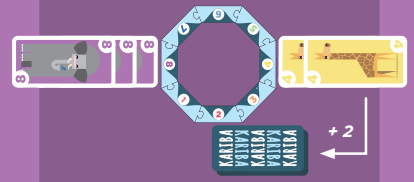


TOK IGRE

Najmlađi igrač počinje igru, koja se zatim nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu morate da:

1) Odigrate jednu, ili više od jedne karte iste životinje iz ruke i postavite ih na odgovarajuću poziciju oko pojilišta. Da biste uštedeli prostor, delimično preklopite karte, ali budite sigurni da se jasno vidi koliko se karata životinja nalazi na svakoj poziciji.

2) Ukoliko se, nakon što odigrate karte, oko pojilišta nalaze tri, ili više od tri karte životinje koju ste upravo odigrali, ta životinja tera najbližu slabiju životinju (slabija = manji broj). Ukoliko je životinja oterana, uzmite sve njene karte sa pojilišta i stavite ih licem nadole ispred sebe. Ove karte će biti vaši poeni na kraju igre.



Napomena: Najbliža slabija životinja može biti nekoliko pozicija udaljena od životinje koja je upravo odigrana, ako su pozicije između prazne.

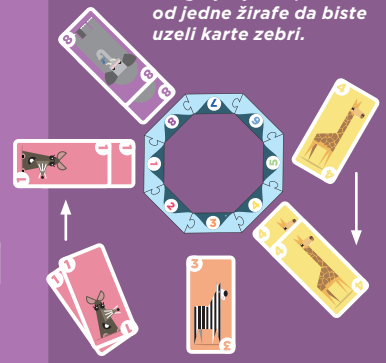
Ukoliko nema slabijih životinja oko pojilišta, šteta. Ne dobijate karte. Ukoliko se oko pojilišta već nalaze tri, ili više od tri karte jedne životinje, možete odigrati jednu (ili nekoliko karata) te životinje kako biste uzeli karte najbliže slabije životinje.

Izuzetak: Miš (1) je jedina životinja koja može da otera slona (8). Međutim, miš ne može da otera nijednu drugu životinju. Takođe, on je jedina životinja koja može da otera životinju sa većim brojem od svog.

Primer I: Dva nosoroga se nalaze na poziciji (7) oko pojilišta. Na svom potezu odigravate još dva nosoroga. Sada se oko pojilišta nalaze više od tri nosoroga. Uzimate karte najbliže slabije životinje. Pozicije (6) i (5) su prazne, ali se na poziciji (4) nalaze dve žirafe. Uzimate dve karte žirafa. Sledeći igrač odigrava tri slona (8) i uzima četiri karte nosoroga (7).

Primer II: Na pojilištu se nalaze četiri miša. Odigravate petog miša. Ukoliko ima slonova oko pojilišta, uzimate te karte. Ukoliko nema, ne uzimate karte jer miš ne može da otera nijednu drugu životinju.

3) Svoj potez završavate tako što povlačite onoliko karata sa vrha špila koliko je potrebno da ponovo imate pet karata u ruci.



Odigrajte jednu, ili više od jedne žirafe da biste uzeli karte zebri.

Odigrajte jednog, ili više od jednog miša da biste uzeli karte slonova.

KRAJ IGRE

Kada vam ponestane karata u špilu, nastavljate igru iako nećete povlačiti karte na kraju svog poteza. Igra se završava kad bilo koji igrač prvi odigra poslednju kartu iz ruke i završi svoj potez. Svi igrači broje karte koje su sakupili. Pobednik je igrač sa najviše karata.

Napomena: Preporučujemo vam da odigrate tri partije zaredom i da posle svake partije beležite poene. Pobednik je igrač sa najvećim ukupnim brojem sakupljenih karata nakon treće partije.

VARIJANTA ZA ISKUSNE IGRAČE

Povucite prve tri karte sa vrha špila i postavite ih licem nagore nedaleko od pojilišta. Na kraju svog poteza, igrači mogu da biraju da li će povući karte sa vrha špila i/ili uzeti karte okrenute licem nagore. Ukoliko igrač uzme jednu, ili više od jedne karte okrenute licem nagore, dopunite ih nakon njegovog poteza. Ostatak igre se odvija na isti način.

© 2026. MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

MIPL