

Autor: Reiner Knizia • **Arte:** Felix Kindelán

INTRODUÇÃO

A África é quente e a água é escassa. Os animais querem encontrar uma poça d'água onde eles possam se refrescar. Claro, cada animal quer ser o primeiro a beber, então o elefante espanta o rinoceronte e o rinoceronte espanta o camundongo.

Mas é sabido que elefantes têm medo de camundongos. Então o pequeno camundongo espanta o elefante.

Em Karibá os jogadores disputam espaço e água para seus animais, afastando os mais fracos enquanto se refrescam, mas nem sempre é o tamanho que conta!

COMPONENTES

64 cartas
1 poça d'água
1 folheto de regras

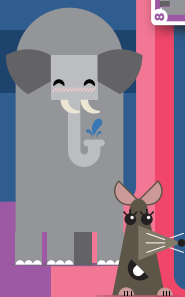


PREPARAÇÃO

Monte a poça d'água no centro da mesa encaixando as peças lado a lado em ordem crescente (do 1 ao 8). Embaralhe as cartas e distribua 5 para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo, formando uma pilha de compras no meio da poça d'água.

OBJETIVO

Ganhar a maior quantidade possível de cartas.



COMO JOGAR

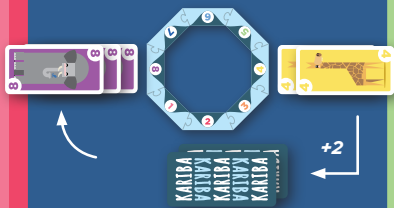
Os jogadores revezam-se no sentido horário. Na sua vez, faça o seguinte:



- 1) Jogue uma ou mais cartas do mesmo animal da sua mão e coloque-as na posição correspondente (com o mesmo número) em torno da poça d'água. Para poupar espaço, sobreponha parcialmente as cartas, de maneira que fique visível a quantidade de cartas daquele animal ali reunidas.



- 2)** Se, em algum momento, houver 3 ou mais cartas em torno da poça d'água do animal que você acabou de jogar, aquele animal espanta o animal mais fraco mais próximo (mais fraco = menor número). Se um animal for espantado, tire todas as cartas respectivas da poça d'água e empilhe-as viradas para baixo à sua frente. Estas cartas representam sua pontuação ao final da partida, sendo 1 ponto por carta.



Atenção: o animal mais fraco mais próximo pode estar distante várias posições do animal recém-jogado se as posições entre eles estiverem vazias.



Se não houver animais mais fracos em torno da poça d'água, paciência. Você não ganhará nenhuma carta.

Se já houver 3 ou mais cartas de um animal, você poderá jogar uma ou mais cartas deste animal para ganhar as cartas do animal mais fraco mais próximo.

Caso especial: O camundongo (1) é o único animal capaz de espantar o elefante (8). Contudo, ele não é capaz de espantar nenhum outro animal. Ele é o único que consegue espantar outro animal com um número maior que o seu próprio.

Exemplo 1: Há 2 rinocerontes na posição (7) em torno da poça d'água. É sua vez e você joga mais 2 cartas de rinoceronte. Agora, há mais que 3 cartas. Você ganha as cartas do animal mais fraco mais próximo. As posições (6) e (5) estão vazias, mas há 2 cartas de girafa na posição (4). Você ganha as 2 cartas de girafa. O próximo jogador joga 3 cartas de elefante (8). Ele pode, então, pegar as 4 cartas de rinoceronte (7).

Exemplo 2: Já há 4 camundongos. Você joga o quinto camundongo.

Se houver cartas de elefante, você ganha aquelas cartas. Se não, é uma pena, mas você não ganha nenhuma carta (o camundongo não consegue espantar nenhum outro animal).

3) Finalize sua vez comprando cartas da pilha de compras até ter 5 cartas na mão novamente.

Jogue uma ou mais cartas de girafa para ganhar as cartas de zebra.



Jogue uma ou mais cartas de camundongo para ganhar as cartas de elefante.



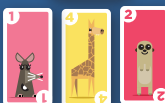
FINAL DA PARTIDA

Quando a pilha de compras estiver vazia, continue jogando sem repor sua mão. A partida termina quando um jogador tiver jogado a última carta da sua mão e terminado sua vez. Todos os jogadores contam a quantidade de cartas em sua pilha. O jogador com mais cartas ao final vence a partida.

Nota: recomendamos que os jogadores disputem 3 partidas e anotem a pontuação após cada uma. O jogador com a maior pontuação total após a partida final é o vencedor.

VARIANTE AVANÇADA PARA JOGADORES EXPERIENTES

Revele as 3 primeiras cartas da pilha de compras e disponha-as à vista de todos os jogadores. Em sua vez, cada jogador pode escolher comprar da pilha e/ou das cartas abertas. Se um jogador comprar uma ou mais cartas abertas, reponha-as ao final da vez daquele jogador. As demais regras não tem alterações.



CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer • **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella • **Edição e Produção:** Eduardo Cella • **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Versão Original © 2018 Helvetiq. Côtes de Montbenon 30 CH-1003 Lausanne www.helvetiq.com

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.



PAPERGAMES

HELVETIQ

Versão Brasileira © 2020 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 - edição brasileira