



KARIBOU CAMP REGULAMENT

Conținut (fig. 1):

- 49 de cărți cu animale (7 specii x 7 cărți) (fig. 1a),
- 7 cărți cu cercețași (fig. 1b),
- 8 cartonașe rotunde arătând animalele și simbolurile lor (fig. 1c),
- 3 x 2 Cărți cu Echipe și o Carte Coiot (fig. 1d),
- Un giga pion (fig. 1e),
- 7 discuri de evidență a scorului (de punctare),
- Regulamentul jocului

OBIECTIVUL JOCULUI

În tabăra de cercețași KARIBOU jucătorii își găsesc colegi de echipă, apoi încearcă să colecționeze o familie de animale schimbând cărți din mână cu altele din mijlocul mesei. Odată ce jucătorul își completează o familie de animale încearcă să-i comunice coechipierului făcându-i un semn. Dacă acesta sesizează, ia repede un giga-pion și îl pune pe cartonașul rotund arătând animalul pe care consideră că îl arată semnul. Dar fii discret: alți jucători pot interveni în orice moment și să-ți fure punctele. Primul jucător care ajunge la 9 puncte câștigă runda și devine liderul taberei!

PREGĂTIREA JOCULUI (fig. 2: exemplul de pregătire a jocului pentru 5 jucători)

1. În funcție de numărul de jucători, folosiți Cărțile cu Echipe indicate mai jos. O echipă este alcătuită din 2 cărți identice (coiotul este folosit doar când este un număr impar de jucători):

Numărul de jucători	3	4	5	6	7
Număr de echipe cu 2 Jucători (veterinar, fotograf sau pădurar)	1	2	2	3	3
Coiot (1 jucător singur)	DA	NU	DA	NU	DA

Exemplu pentru 5 jucători: 4 jucători formează 2 echipe iar al cincilea va fi Coiot. Aleg să se joace cu echipele veterinarului și fotografului.

Pune echipa pădurarului înapoi în cutie. Jucătorii adaugă cartea coiot la cele 4 cărți.

2. Cărțile de echipă se amestecă cu fața în jos. Fiecărui jucător îi se dă câte o carte la întâmplare și o arată. Jucătorii care au aceeași carte de echipă sunt coechipieri în această rundă.

Notă: pentru 3, 5 respectiv 7 jucători, coiotul joacă singur (uită-te la finalul regulamentului pentru mai multe detalii).

3. Fiecare jucător primește un disc de evidență a scorului. Giga-pionul este pus pe mijlocul mesei cu cele 8 cartonașe rotunde în jur.

4. Ametețați toate cărțile cu animale, apoi se împart câte 5 cărți fiecărui jucător. Dacă jucătorul primește 4 sau 5 animale identice, le decartează imediat și trage alte 5 cărți.

Puneți pe masă, în centru, cu fața în jos, numărul de cărți cu animale corespunzător numărului de jucători:

- Pentru 3 jucători: 3 cărți cu animale
- Pentru 4 sau 5 jucători: 4 cărți cu animale
- Pentru 6 sau 7 jucători: 5 cărți cu animale

Restul cărților cu animale se pun într-un teanc lângă suprafața de joc.

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Pentru a începe jocul, jucătorii spun "Tabăra Karibou!", după care, simultan întorc cu fața în sus cărțile cu animale de pe mijlocul mesei.

Jucătorii pot schimba cărțile din mână cu altele de pe masă, urmând următoarele reguli:

- Jucătorul care dorește să schimbe una dintre cărți o pune pe masă și apoi ia de jos o carte disponibilă.
- Cărțile cercetaș nu se pot schimba.

Etapa de schimb se termină:

- Când un jucător pune o carte cercetaș pe tablă, acesta strigă "Cercetaș!", iar schimburile încetează imediat;
- Sau când toți jucătorii au terminat de făcut schimburile.

Este timpul să facem curățenie: dacă se face curățenia din cauza apariției unei cărți cercetaș, jucătorul care a jucat-o adaugă la cărțile sale o carte de pe masă sau ia prima carte din teancul cu animale. Nu este posibil nici un schimb în timpul curățeniei. Dacă unui alt jucător îi lipsește o carte, trebuie să ia una din teancul de cărți cu animale. Cărțile cu animale care rămân pe masă sunt decartate și se pun altele cu fața în jos (numărul de cărți corespunzător numărului de jucători, exact la ca începutul rundei). Apoi, jucătorii strigă din nou "Tabăra Karibou!" înainte de a întoarce cu fața în sus cărțile de pe masă și a reîncepe schimbul, etc.

SEMNELE

În orice moment în timpul rundei, de îndată ce un jucător are exact 5 cărți cu animale identice în mână, trebuie să-i indice coechipierului său printr-un semn discret. Fiecare animal este comunicat coechipierului prin semne, cu o anumită parte a corpului, pentru a identifica familia de animale din care se află.



ELANUL
LIMBA



DIHOR
NASUL



URSUL
DINȚII



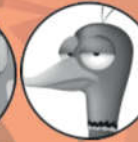
MARMOTA
OCHII



RATONUL
MĂINILE



VEVERIȚA
URECHILE



RAȚĂ
GĂTUL

Dacă jucătorul își vede coechipierul făcând un semn, trebuie să ia cât de repede posibil giga-pionul și să-l plaseze pe cartea cu animalul corespunzător semnului.

Ex: Petrică este coechipierul lui Cristian. El tocmai a reușit să colecționeze 5 dihori. Încearcă să miște ușor din nas pentru a-i comunica lui Cristian că el are o familie de dihori. Observând semnul făcut de Petrică, Cristian ia foarte repede giga-pionul și îl pune pe cartea familiei de dihori. Dacă un jucător vede semnul coechipierului dar nu-l poate identifica, poate, de asemenea să ia giga-pionul și să-l pună pe cartea care arată toate animalele. Echipa primește mai puține puncte, însă previne câștigarea rundei de către altă echipă.

Ex: Nicolae este în echipa lui Simion. El a colectat 5 urși. El face un semn către Simion frecându-și dinții cu limba. Simion nu înțelege: face Nicolae un semn pentru urs sau pentru elan? Nesigur, el ia giga-pionul și îl plasează pe cartea care arată toate animalele. Dacă un jucător își vede oponentul făcând un semn coechipierului său, poate fi primul care să ia giga-pionul și să spună numele persoanei pe care a observat-o. El va câștiga și mai multe puncte dacă plasează giga-pionul pe animalul care corespunde semnului făcut de adversar.

CĂȘTIGAREA PUNCTELOR:

De îndată ce giga-pionul a fost plasat pe carte, runda este gata. Jucătorul care a colectat o familie (sau este indicat de adversar) își arată cărțile tuturor jucătorilor, apoi punctele sunt distribuite și ajustate pe discul de punctare:

- Un jucător a colectat o familie și coechipierul lui a plasat giga-pionul pe cartea corespunzătoare: cei doi jucători primesc câte 2 puncte fiecare.
- Un jucător a colectat o familie și coechipierul a plasat giga-pionul pe cartea cu toate animalele: ambii jucători primesc câte 1 punct.
- Un jucător a văzut un semn făcut de un adversar și pune giga-pionul pe cartea cu animalul corespunzător: jucătorul primește 2 puncte.
- Un jucător a văzut un semn făcut de un adversar și pune giga pionul pe cartea care arată toate animalele: jucătorul primește 1 punct
- Dacă este o eroare: dacă familia este incompletă, sau dacă familia este completă dar giga pionul este plasat pe cartea cu animale greșită, sau dacă un jucător este acuzat (indicat) pe nedrept de adversar că are o familie completă de animale: toți jucătorii, cu excepția echipei sau persoanei care l-au indicat greșit, câștigă câte 1 punct.

Odată ce punctele au fost distribuite, cărțile cu animale se amestecă din nou și o nouă rundă începe. Cărțile de echipă se amestecă și ele și se redistribuie aleator, fiecare jucător primește 5 cărți, etc.

COIOTUL:

În cazul jocului în 3, 5 sau 7 jucători, jucătorul ce rămâne pe dinafară primește cartea cu coiotul. La începutul runde, el primește 6 cărți în loc de 5. Scopul lui este să colecteze 6 cărți identice. În funcție de cât de repede adună animalele, el poate să ia giga-pionul și să îl plaseze pe cartea rotundă corespunzătoare familiei de animale, în acest caz câștigând 2 puncte. Nimeni nu-l poate indica pe coiot că are o familie de animale anume, dar coiotul îi poate indica pe alții.

Sfârșitul jocului:

Punctele rămân secrete pe durata jocului. Când un jucător ajunge la 9 puncte sau mai multe, câștigă. Dacă mai mulți jucători au 9 sau mai multe puncte în același timp, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă. Dacă sunt scoruri identice, câștigul se împarte!

