



MÄNGU OSAD (joonis 1)

49 loomakaarti (7 liiki, igas 7 kaarti) (joonis 1a), 7 skaudikaarti (joonis 1b), 8 ringi, millel on kujutatud loomad ja nende märgid (joonis 1c), 3 × 2 meeskonna kaarti ja koioti kaart (joonis 1d), 1 giganupp (joonis 1e), 7 punktiketast (joonis 1f).

MÄNGU EESMÄRK

Mängus Karibou Camp peavad mängijad tuvastama oma meeskonnakaaslase ning seejärel tuleb neil püüda koguda kokku loomaperekond, vahetades selleks käes olevaid kaarte laua keskel olevate vastu. Kui mängijal on loomaperekond koos, püüab ta oma meeskonnakaaslasele sellest märku anda. Kui too märguannet näeb, võtab ta kiiresti giganupu ja asetab selle ringile, mis kujutab tema arvates kaaslase näidatud loomaperet. Kuid tuleb olla ettevaatlik: teised mängijad võivad vahele segada ja punktid varastada. Mängu võidab ja laagriülemaks saab mängija, kes kogub esimesena 9 punkti!

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS (joonis 2: 5 mängijaga mängu alustamine)

1/ Olenevalt mängijate arvust kasutage meeskonnakaarte järgmiselt. Meeskond moodustub kahest samasugusest kaardist (koiotti kasutatakse ainult paaritu arvu mängijate puhul):

Mängijate arv →	3	4	5	6	7
2 mängijaga meeskondade arv (loomaarst, fotograaf või metsavaht)	1	2	2	3	3
Koiott (1 üksik mängija)	JAH	EI	JAH	EI	JAH

Näide 5 mängija puhul: mängijad moodustavad 2 meeskonda ja kasutavad koioti kaarti. Nad otsustavad mängu võtta loomaarstide ja fotograafide meeskonnad. Metsavahi meeskond pannakse tagasi karpi. Neljale kaardile lisatakse koioti kaart.

2/ Meeskonnakaardid segage läbi nii, et pildiga külg on allpool. Iga mängija tõmbab kaardi ja näitab seda. Need, kellel on sama meeskonnakaart, on selles voorus meeskonnakaaslased. Märkus: 3, 5 ja 7 mängija puhul mängib koiott üksinda (täiendavalt loe selle kohta reeglite lõpust).

3/ Iga mängija saab punktiketia. Giganupp pange laua keskele ja selle ümber asetage 8 ringi.

4/ Segage läbi kõik loomakaardid (ja skaudikaardid) ning jagage igale mängijale 5 kaarti. Kui mängija saab 4 või 5 ühesugust looma, paneb ta need kõik otsekohe maha ja talle antakse 5 uut kaarti.

5/ Laua keskele pange vastav arv loomakaarte, pildiga külg allapoole:

- 3 mängija puhul: 3 loomakaarti
- 4 või 5 mängija puhul: 4 loomakaarti
- 6 või 7 mängija puhul: 5 loomakaarti

Ülejäänud loomakaartide pakk pange mänguala kõrvale.

MÄNGU KÄIK

Mängu alustamiseks hüüavad mängijad „Karibu laager!” ning pööravad laua keskel olevad loomakaardid üheaegselt ümber, pildiga ülespoole. Seejärel võivad mängijad vahetada käes olevaid kaarte laua keskel olevatega, järgides neid reegleid:

- mängija, kes soovib vahetada oma kaarti, paneb selle esmalt laua keskele ja seejärel võtab ühe saada oleva kaardi asemele;
- skaudikaarte ei saa vahetada.

Vahetamine lõpeb:

- kui mängija paneb skaudikaardi lauale ja hüüab „skaut!”, siis vahetamine peatub kohe (loomad põgenevad, kui nende väikeste koletiste salk ilmub);
- või kui kõik mängijad on vahetamise lõpetanud.

Nüüd on aeg laud puhtaks teha: kui see vajadus tekkis skaudikaardi lauda ilmumise tõttu, võtab skaudi käinud mängija ühe kaardi endale kätte juurde kas laualt või tõmbab loomakaartide pakist pealmise kaardi. Laua puhastamise ajal ei tohi vahetusi teha. Kui veel mõnel mängijal on sel hetkel kaart käest puudu, peab ta selle loomakaartide pakist tõmbama. Lauale jäänud loomakaardid pannakse maha ja lisatakse uued, pildiga allapoole (vastavalt mängijate arvule, nagu mängu alguseski). Seejärel hüüavad mängijad uuesti „Karibu laager!”, pööravad loomakaardid ringi ja alustavad jälle vahetamist jne.

MÄRGID

Kui voozu jooksul on mistahes hetkel mängija käes täpselt 5 ühesugust looma, peab ta sellest oma meeskonnakaaslasele salaja märku andma. Iga loom on seotud ühe kehaosaga, mida mängija peab oma kaaslasele loomapere kohta vihje andmiseks kasutama:



pöder:
keel



tuhkur:
nina



karu:
hambad



ümiseja:
silmad



pesukaru:
käed



orav:
kõrvad



part:
kael

Kui mängija näeb oma kaaslast märki tegemas, võtab ta kiiresti giganupu ja paneb selle vastavale loomaringile.

Näide: Peter on Christopheri meeskonnakaaslane. Ta on just kogunud 5 tuhkru. Ta püüab diskreetselt nina kirtsutada, et Christopherile tuhkruperest märku anda. Nähes oma kaaslase märki, võtab Christopher kiiresti giganupu ja paneb selle tuhkru pildiga ringile.

Kui mängija näeb oma meeskonnakaaslast märki tegemas, kuid ta ei saa aru, millise loomaga tegemist on, võib ta ikkagi haarata giganupu ja asetada selle ringile, millel on kujutatud kõik loomad. Meeskond saab niimoodi küll vähem punkte, kuid see väldib olukorda, kus vastased näevad märki enne, kui ta õige vastuse leiab.

Näide: Nicolas on Simoni meeskonnakaaslane. Ta on just kokku saanud 5 karu. Ta annab Simonile märku, tõmmates keelega üle hammaste. Simon ei saa aru, kas Nicolas teeb märgi karu või põdra kohta. Kuna ta pole kindel, võtab ta kiiresti giganupu ja asetab selle kõiki loomi kujutavale ringile.

Kui mängija näeb vastasmängijat oma kaaslasel märki näitamas, võib ta kiiresti esimesena giganupu haarata ja hüüda selle mängija nime, keda ta süüdistab.

Ta võib veelgi rohkem punkte, kui ta asetab giganupu süüdistatava mängija poolt kogutud loomapere pildile, kuid ta võib asetada selle ka kõiki loomi kujutavale ringile.

VÖIDUPUNKTID

Niipea, kui giganupp on mõnele ringile asetatud, on voor lõppenud. Mängija, kes on kogunud loomaperekonna (või keda on selles süüdistatud), näitab oma kaarte kõigile mängijatele, seejärel jagatakse punktid ning lisatakse need punktiketastele:

- mängija oli kogunud loomapere ja tema meeskonnakaaslane asetab giganupu vastavale ringile: mõlemad saavad 2 punkti. (*joonis 3a*)
- mängija oli kogunud loomapere ja tema meeskonnakaaslane asetab giganupu kõiki loomi kujutavale ringile: mõlemad saavad 1 punkti. (*joonis 3b*)
- mängija nägi vastase märki ja asetab giganupu vastavale ringile: ta saab 2 punkti. (*joonis 3c*)
- mängija nägi vastase märki ja asetab giganupu kõiki loomi kujutavale ringile: ta saab 1 punkti. (*joonis 3d*)
- kui oli viga: kas loomapere ei olnud täielik või loomapere oli täielik, kuid giganupp asetati valele loomaringile või mängija süüdistas vastast valesti loomapere kokku saamises: kõik mängijad, välja arvatud eksinud meeskond või süüdistaja, saavad 1 punkti.

Näide: Christopher painutab kaela, mis paneb tema vastase Simoni arvama, et tal on pardiperekond. Simon võtab kiiresti giganupu ja asetab selle pardipildiga ringile, süüdistades teda. Kuid Christopheril oli ilmselt lihtsalt kael kange (või ta tahtis vastast petta), sest ta näitab kõigile, et tal on endiselt erinevad loomakaardid käes. Kõik saavad 1 punkti, välja arvatud eksinud Simon!

Kui punktid on jagatud, segatakse loomakaardid uuesti ja algab uus voor. Meeskonnakaardid segatakse ja jagatakse uuesti, seejärel saab iga mängija 5 loomakaarti jne.

KOIOTT

3, 5 või 7 mängija puhul saab üks mängija koioti kaardi. Vooru alguses jagatakse talle 5 kaardi asemel 6 kaarti ning tema eesmärk on koguda 6 ühesugust looma. Niipea, kui tal on need olemas, võtab ta kiiresti giganupu, asetab selle vastava loomapere ringile ja saab 2 punkti. Keegi ei saa koiotti loomapere omamises süüdistada, kuid koiotti saab süüdistada teisi!

MÄNGU LÕPP

Punkte hoitakse mängu jooksul saladuses. Niipea, kui mängija on kogunud 9 punkti või enam, on ta võitnud. Kui mitu mängijat saavad ühel ajal 9 või enam punkti täis, võidab kõige suurema punktisummaga mängija. Kui ka punktisummad on võrdsed, läheb võit jagamisele!