



ŽAIDIMO RINKINYS (1 PAV.)

49 gyvūnų kortelės (7 rūšys × 7 kortelės) (1a pav.), 7 skauto kortelės (1b pav.), 8 apskritimai, kuriuose pavaizduoti gyvūnai ir jų ženklai (1c pav.), 3 × 2 komandų kortelės ir kojoto kortelė (1d pav.), 1 didelė pėstininko figūrėlė (1e pav.), 7 apskritimo formos taškų lentelės (1f pav.).

ŽAIDIMO TIKSLAS

Karibou stovykloje žaidėjai suranda savo komandos draugus, o tada stengiasi surinkti gyvūnų šeimą, mainydami savo rankose turimas korteles su kortelėmis stalo viduryje. Jei žaidėjas surenka visą šeimą, turi apie tai pranešti savo komandos draugui, parodydamas tam tikrą ženklą. Jei komandos draugas tai pastebi, turi greitai paimti didelę pėstininko figūrėlę ir pastatyti ją ant atitinkamo apskritimo, kuriame pavaizduotas tas gyvūnas, kurį, jo manymu, jis atpažino! Tačiau būkite atsargūs: kiti žaidėjai gali bet kuriuo metu jums sutrukdyti ir pavogti jūsų taškus. Pirmasis 9 taškus surinkęs žaidėjas laimi raundą ir tampa stovyklos vadovu!

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI (2 pav.: pasiruošimo žaidimui pavyzdys, kai žaidžia 5 žaidėjai)

1/ Priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, naudokite šias komandų korteles. Komandą sudaro 2 vienodos kortelės (kojoto kortelė naudojama tik tada, kai žaidėjų skaičius nelyginis):

Žaidėjų skaičius →	3	4	5	6	7
Komandų skaičius, kurias sudaro po 2 žaidėjus (veterinarai, fotografai arba girininkai)	1	2	2	3	3
Kojotas (1 savarankiškas žaidėjas)	TAIP	NE	TAIP	NE	TAIP

Pavyzdys, kai žaidžia 5 žaidėjai: žaidėjai suformuoja 2 komandas bei naudoja kojoto kortelę. Šiam žaidimui jie pasirenka veterinarų ir fotografų komandas, o girininko komandos korteles padeda atgal į dėžutę. Prie 4 komandų kortelių jie prideda ir kojoto kortelę.

2/ Komandų korteles užverskite ir išmaišykite. Visiems žaidėjams atsitiktine tvarka padalinkite po vieną kortelę, kurią po to jie turi atversti. Žaidėjai, turintys vienodas komandos korteles, tampa komandos draugais šiame raunde. Pastaba: jeigu žaidžia 3, 5 ar 7 žaidėjai, kojotas žaidžia vienas (išsamesnį paaiškinimą rasite šių taisyklių gale).

3/ Visi žaidėjai turi pasiimti po apskritimo formos taškų lentelę. Didelę pėstininko figūrėlę padėkite stalo viduryje, o aplink ją ratu sudėkite 8 apskritimus, kuriuose pavaizduoti gyvūnai.

4/ Išmaišykite visas gyvūnų (ir skautų) korteles ir po 5 išdalinkite kiekvienam žaidėjui. Jei žaidėjas gauna 4 ar 5 vienodas gyvūnų korteles, jis turi jas iš karto atidėti į šalį, o vietoj jų jam duodamos 5 naujos kortelės.

5/ Priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, stalo viduryje padėkite atitinkamą skaičių užverstų gyvūnų kortelių:

- jei žaidžia 3 žaidėjai — 3 gyvūnų korteles,
- jei žaidžia 4 arba 5 žaidėjai — 4 gyvūnų korteles,
- jei žaidžia 6 arba 7 žaidėjai — 5 gyvūnų korteles.

Likusias gyvūnų korteles sudėkite į krūvelę ir padėkite greta žaidimo lauke.

ŽAIDIMO EIGA

Norėdami pradėti žaidimą, žaidėjai sušunka „Karibou stovykla!“ ir visi vienu metu atverčia stalo viduryje padėtas gyvūnų korteles. Tada žaidėjai gali mainyti savo rankose turimas korteles su kortelėmis stalo viduryje. Jie turi vadovautis šiomis taisyklėmis:

- žaidėjas, norėdamas išmainyti vieną savo kortelę, turi ją padėti stalo viduryje, o tada iš galimų kortelių pasiimti kitą;
- mainyti savo korteles į skauto korteles negalima.

Kortelių mainai baigiasi:

- kai žaidėjas ant stalo padeda skauto kortelę, jis turi sušukti „Skautas!“, mainai iš karto baigiasi (gyvūnai bėga nuo pasirodžiusio mažų pabaisų būrio);
- arba, kai visi žaidėjai baigia kortelių mainus.

Metas susitvarkyti: jeigu tvarkomasi dėl padėtos skauto kortelės, šią kortelę padėjęs žaidėjas prie savo turimų kortelių turi prisidėti vieną kortelę nuo stalo vidurio arba pasiimti pirmą kortelę nuo gyvūnų kortelių krūvelės viršaus. Kai tvarkomasi, kortelių mainyti negalima. Jei kuriam nors žaidėjui trūksta kortelės, jis turi ją pasiimti iš gyvūnų kortelių krūvelės. Ant stalo likusios gyvūnų kortelės yra atidedamos į šalį ir pakeičiamos naujomis užverstomis kortelėmis (kortelių skaičius turi atitikti žaidėjų skaičių, kaip ir raundo pradžioje). Tada prieš atversdami gyvūnų korteles ir vėl pradėdami naujus mainus, žaidėjai vėl sušunka „Karibou stovykla“ ir t. t.

ŽENKLAI

Bet kuriuo raundo metu, kai žaidėjas surenka 5 vienodas gyvūnų korteles, jis turi apie tai pranešti savo komandos draugui, parodydamas atitinkamą ženklą. Kiekvienas gyvūnas susijęs su tam tikra kūno dalimi, kurią žaidėjas turi panaudoti, norėdamas savo komandos draugui parodyti, kurią gyvūnų šeimą jis turi:



Briedis:
liežuvis



Šeškas:
nosis



Lokys:
dantys



Švilpikas:
akys



Meškėnas:
rankos



Voverė:
ausys



Antis:
kaklas

Jei žaidėjas mato, kad jo partneris rodo ženklą, turi greitai paimti didelę pėstininko figūrėlę ir pastatyti ją ant atitinkamo gyvūno apskritimo.

Pvz.: Petras yra Kristupo komandos draugas. Jis ką tik surinko 5 šeškus. Jis bando nepastebimai pakrutinti savo nosį ir parodyti Kristupui, kad surinko šeškų šeimą. Pamačius ženklą, kurį parodė jo partneris, Kristupas greitai sugriebia didelę pėstininko figūrėlę ir padeda ją ant šeško apskritimo.

Jei žaidėjas mato, kad jo komandos draugas rodo ženklą, tačiau negali nustatyti, kurią gyvūnų šeimą partneris turi, jis vis tiek gali greitai paimti didelę pėstininko figūrėlę ir padėti ją ant apskritimo, kuriame pavaizduoti visi gyvūnai. Komanda pelno mažiau taškų, tačiau taip pasielgdamas žaidėjas neleidžia kitam žaidėjui iš priešininkų komandos pamatyti rodomo ženklo, kol jis ras atsakymą.

Pvz.: Nikolas yra Simono komandos draugas. Jis ką tik surinko 5 lokius. Jis parodo ženklą Simonui liežuvio laižydamas savo dantis. Simonas nesupranta: Nikolas rodo lokio ar briedžio ženklą? Nebūdamas tikras, Simonas greitai paima didelę pėstininko figūrėlę ir padeda ją ant apskritimo, kuriame pavaizduoti visi gyvūnai.

Jei žaidėjas pastebi, kad priešininkas savo komandos draugui rodo ženklą, jis gali būti greitesnis ir pirmas paimti didelę pėstininko figūrėlę, o tada pasakyti vardą žaidėjo, kurį nori apkaltinti rodžius ženklą.

Jis pelnys dar daugiau taškų, jei didelę pėstininko figūrėlę pastatys ant to gyvūno, kurio šeimą surinko priešininkas, tačiau jis taip pat gali figūrėlę pastatyti ant apskritimo, kuriame pavaizduoti visi gyvūnai.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Kai tik kažkas ant apskritimo padeda didelę pėstininko figūrėlę, raundas baigiasi. Žaidėjas, surinkęs šeimą (ar tuo kaltinamas), parodo savo korteles visiems žaidėjams, tada suskaičiuojami pelnyti taškai, kurie pažymimi apskritimo formos taškų lentelėje:

- jei žaidėjas surinko šeimą ir jo komandos draugas didelę pėstininko figūrėlę padėjo ant atitinkamo apskritimo: abu žaidėjai pelno po 2 taškus (3a pav.);
- jei žaidėjas surinko šeimą ir jo komandos draugas didelę pėstininko figūrėlę padėjo ant apskritimo, kuriame vaizduojami visi gyvūnai: abu žaidėjai pelno po 1 tašką (3b pav.);
- jei žaidėjas pamatė ženklą, kurį parodė priešininkas, ir didelę pėstininko figūrėlę padėjo ant atitinkamo apskritimo: jis pelno 2 taškus (3c pav.);
- jei žaidėjas surinko šeimą, kurį parodė priešininkas, ir didelę pėstininko figūrėlę padėjo ant apskritimo, kuriame vaizduojami visi gyvūnai: jis pelno 1 tašką (3d pav.);
- jei suklystama: jei šeima yra nepilna arba, jeigu šeima yra pilna, bet didelę pėstininko figūrėlę padėta ne ant to gyvūno apskritimo, arba, jei žaidėjas klaidingai apkaltino priešininką, kad šis užbaigė šeimą: visi žaidėjai, išskyrus suklydusią komandą ar suklydusį kaltintoją, pelno po 1 tašką.

Pvz.: Kristupas papurto galvą ir dėl to jo varžovas Simonas mano, kad Kristupas surinko ančių šeimą. Simonas greitai paima didelę pėstininko figūrėlę ir pastato ją ant anties apskritimo, tokiu būdu apkaltindamas savo varžovą. Bet, galbūt, Kristupui tiesiog skaudėjo kaklą (arba jis norėjo apgauti savo priešininką), nes jis visiems parodo, kad turi keletą skirtingų gyvūnų. Visi žaidėjai, išskyrus suklydusį Simoną, pelno po 1 tašką!

Kai taškai suskaičiuoti, gyvūnų kortelės vėl išmaišomos ir prasideda naujas raundas. Komandų kortelės išmaišomos ir vėl atsitiktine tvarka išdalijamos kiekvienam žaidėjui, tada žaidėjams vėl išdalijama po 5 gyvūnų korteles, ir t. t.

KOJOTAS

Jei žaidžia 3, 5 arba 7 žaidėjai, vienam žaidėjui tenka kojoto kortelė. Raundo pradžioje jam duodamos ne 5, o 6 kortelės. Jo tikslas — surinkti 6 vienodus gyvūnus. Kai jis juos surenka, turi greitai paimti didelę pėstininko figūrėlę ir padėti ją ant apskritimo, atitinkančio jo surinktą šeimą, taip jis pelno 2 taškus. Niekas negali apkaltinti kojoto, kad šis surinko šeimą, tačiau kojotas kitus apkaltinti gali!

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimo metu surinkti taškai lieka paslapyje. Kai žaidėjas surenka 9 ar daugiau taškų, jis laimi. Jei tuo pačiu metu 9 ar daugiau taškų turi keli žaidėjai, laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausiai taškų. Jei po vienodai taškų turi keli žaidėjai, jie dalinasi pergale!