



SPĒLES KOMPLEKTS (1. att.)

49 dzīvnieku kārtis (7 sugas, katra 7 eksemplāros) (1.a), 7 skautu kārtis (7.b), 8 apaļi lauciņi, kas rāda dzīvniekus un to zīmes (1.c), 3x2 komandas kārtis un koijota kārts (1.d), 1 liels kauliņš (1.f), 7 punktu diski (1.f).

SPĒLES MĒRĶIS

Šajā spēlē spēlētāji atrod savus komandas biedrus un pēc tam cenšas savākt dzīvnieku ģimēni, mainot kārtis savā rokā ar tām, kas ir galda vidū. Tiklīdz spēlētājs ir savācis visu ģimēni, viņš cenšas ar zīmju palīdzību to pateikt savam komandas biedram. Ja komandas biedrs to pamana, viņš paķer lielo kauliņu un novieto to uz tā dzīvnieka apaļā lauciņa, kurš, viņaprāt, atbilst rādītajai zīmei. Tomēr spēlētājiem ir jābūt uzmanīgiem — jebkurā brīdī citi spēlētāji var iejaukties un nozagt punktus. Spēlētājs, kurš pirmais iegūst 9 punktus, kļūst par uzvarētāju.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI (2. att.: sagatavošanās 5 spēlētāju spēlei)

1/ Atkarībā no spēlētāju skaita, tiek izmantotas šādas komandu kārtis. Komanda sastāv no 2 vienādām kārtīm (koijots tiek izmantots tikai tad, ja spēlē nepāra skaits spēlētāju):

Spēlētāju skaits →	3	4	5	6	7
Komandu, kurā ir 2 spēlētāji, skaits (veterinārs, fotogrāfs vai mežsargs):	1	2	2	3	3
Koijots (1 spēlētājs)	JĀ	NĒ	JĀ	NĒ	JĀ

Piemērs 5 spēlētājiem: spēlētāji izveido 2 komandas un izmanto arī koijotu. Viņi izvēlas spēlēt ar veterināra un fotogrāfa lomām, līdz ar to mežsargs tiek atliktis atpakaļ kastē. Pēc tam 4 komandu kārtīm tiek pievienots arī koijots.

2/ Komandu kārtis (kopā ar koijota kārti, ja tāda ir) tiek rūpīgi sajauktas, un pēc tam katram spēlētājam izdala vienu kārti, ko viņš uzreiz apgriez ar attēlu uz augšu. Tie spēlētāji, kuru kārtis ir vienādas, šajā raundā spēlē vienā komandā. Ievērojiet, ka 3, 5 un 7 spēlētāju spēlē koijots spēlē viens pats (skatīt noteikumu beigās plašākai informācijai).

3/ Katrs spēlētājs saņem 1 punktu disku. Lielais kauliņš tiek nolikts galda vidū, un tam apkārt tiek aplikti 8 apaļie lauciņi.

4/ Visas dzīvnieku un skautu kārtis tiek sajauktas kopā — krājumu kaudzītē, un pēc tam katram spēlētājam no tās tiek izdalītas 5 kārtis. Ja spēlētājs saņem 4 vai 5 vienādus dzīvniekus, viņam visas kārtis uzreiz ir jānomet izlietoto kāršu kaudzītē un vietā jāpaceļ jaunais 5 kārtis.

5/ Atkarībā no spēlētāju skaita galda vidū ar attēlu uz leju ir jānovieto šāds kāršu skaits no krājumu kaudzītes:

- 3 spēlētāji: 3 kārtis;
- 4 vai 5 spēlētāji: 4 kārtis;
- 6 vai 7 spēlētāji: 5 kārtis.

Pārējās kārtis tiek noliktas kā krājumu kaudzīte blakus spēles laukumam.

SPĒLES GAITA

Lai uzsāktu spēli, spēlētājiem ir jāiesaucas „Karibū nometne!” un pēc tam vienlaicīgi jāatver visas galda vidū esošās kārtis ar attēlu uz augšu. Pēc tam spēlētāji var mainīt tās kārtis, kas ir viņiem rokās, ar tām, kas ir galda vidū, ievērojot šādus noteikumus:

- spēlētājs, kurš vēlas mainīt savu kārti, vispirms noliek vienu no savām kārtīm galda vidū un pēc tam paņem vienu no pieejamām kārtīm;
- skautu kārtis mainīt nedrīkst.

Visas maiņas beidzas:

- kad kāds spēlētājs galdā novieto skautu kārti, iesaucoties „Skauts!”. Tādā gadījumā visas maiņas nekavējoties beidzas (dzīvnieki bēg no mazajiem rezgaljiem);
- vai visi spēlētāji ir beiguši mainīties.

Laiks visu sakopt: ja maiņas beidzās tādēļ, ka kāds izspēlēja skautu kārti, tad šis spēlētājs vai nu paņem jebkuru no galdā redzamajām dzīvnieku kārtīm, vai arī paceļ virsējo kārti no krājumu kaudzītes. Šajā brīdī nekādas maiņas vairs nav iespējamās. Ja kādam spēlētājam ir mazāk kā 5 kārtis, tad šim spēlētājam ir jāpaceļ kārts no krājumu kaudzītes. Tās dzīvnieku kārtis, kas vēl ir palikušas galda vidū, tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē, un to vietā tiek ieliktas jaunas kārtis atbilstoši augstāk redzamai tabulai (ar attēlu uz leju). Pēc tam spēlētāji atkal iesaucas „Karibū nometne!”, vienlaicīgi apgriež otrādi kārtis galda vidū un sāk mainīties, kā aprakstīts iepriekš.

ZĪMES

Jebkurā raundā brīdī, kad kādam spēlētājam rokās ir tieši 5 vienādi dzīvnieki, viņam tas ir jāparāda savam komandas biedram ar zīmes palīdzību. Katrs dzīvnieks ir saistīts ar kādu ķermeņa daļu, kas spēlētājam ir jāizmanto, lai komunicētu ar savu komandas biedru par atbilstošo dzīvnieku:



Alnis:
mēle



Sesks:
deguns



Lācis:
zobi



Murkšķis:
acis



Jenots:
rokas



Vāvere:
ausis



Pīle:
kakls

Jā spēlētājs redz, ka viņa komandas biedrs rāda kādu zīmi, viņam uzreiz ir jāpaķer lielais kauliņš un jānovietā uz tā dzīvnieka, kuru, viņaprāt, mēģina parādīt komandas biedrs.

Piemēram, Pēteris ir Kristapa komandas biedrs. Viņš nule kā ir savācis 5 seskus. Viņš neuzkrītoši cenšas saraukt savu degunu, lai parādītu Kristapam, ka viņam ir sesku ģimene. Kristaps, ieraudzījis, ka viņa komandas biedrs rāda zīmi, asi paķer lielo kauliņu un novieto to uz seska apaļā lauciņa.

Jā spēlētājs redz, ka viņa komandas biedrs rāda zīmi, bet nesaprot, kurš ir īstais dzīvnieks, viņš tāpat drīkst paķert lielo kauliņu un uzlikt to uz tā apaļā lauciņa, kas attēlo visus dzīvniekus. Komanda iegūst mazāk punktu, bet tādā veidā vismaz netiek dota iespēja pretiniekiem šo zīmi uzminēt pirms viņiem.

Piemēram, Nikolajs ir Simonas komandas biedrs. Viņš tikko ir savācis 5 lāčus un cenšas to parādīt Simonai, laizot savus zobus. Simona nesaprot — vai Nikolajs viņai cenšas parādīt lāci vai alni? Šaubu mākta, viņa paķer lielo kauliņu un noliek to uz lauciņa, kas rāda visus dzīvniekus.

Ja kāds spēlētājs ierauga, ka kāds no pretiniekiem cenšas parādīt zīmi savam komandas biedram, viņš var mēģināt iejaukties un būt pirmais, kas paķer lielo kauliņu un nosauc tā spēlētāja vārdu, kuru viņš vēlas apsūdzēt zīmes rādīšanā. Viņš var saņemt vēl vairāk punktu, ja viņam izdodas uzminēt, kādu dzīvnieku spēlētājs mēģināja attēlot, tiesa, viņš drīkst lielo kauliņu novietot arī uz tā apaļā lauciņa, kas rāda visus dzīvniekus.

PUNKTU SAŅĒMŠANA

Tiklīdz lielais kauliņš ir uzlikts uz kāda no lauciņiem, raunds ir beidzies. Spēlētājs, kurš ir savācis dzīvnieku ģimeni (vai arī ir ticis apsūdzēts), parāda savas kārtis pārējiem spēlētājiem. Pēc tam spēlētāji saņem punktus:

- ja spēlētājs ir savācis dzīvnieku ģimeni un viņa komandas biedrs lielo kauliņu novietoja uz pareizā apaļā lauciņa, katrs no viņiem saņem 2 punktus (3.a att.);
- ja spēlētājs ir savācis dzīvnieku ģimeni un viņa komandas biedrs lielo kauliņu novietoja uz tā apaļā lauciņa, kas attēlo visus dzīvniekus, katrs no viņiem saņem 1 punktu (3.b att.);
- ja spēlētājs ieraudzīja, ka kāds no pretiniekiem rādīja zīmi, un uzlikta lielo kauliņu uz pareizā apaļā lauciņa, viņš saņem 2 punktus (3.c att.);
- ja spēlētājs ieraudzīja, ka kāds no pretiniekiem rādīja zīmi, un uzlikta lielo kauliņu uz tā apaļā lauciņa, kas attēlo visus dzīvniekus, viņš saņem 1 punktu (3.d att.);
- ja ir kāda no kļūdām — dzīvnieku ģimene nav pabeigta vai tā ir pabeigta, bet lielais kauliņš tika nolikts uz nepareizā apaļā lauciņa, vai kāds nepatiesi apsūdzēja citu spēlētāju dzīvnieku ģimenes pabeigšanā —, tad visi spēlētāji, izņemot komandu vai apsūdzētāju, kas kļūdījās, saņem 1 punktu.

Piemēram, Kristaps pakrata galvu, kas liek viņa pretiniecei Simonai domāt, ka viņš ir savācis piļu ģimeni. Simona aši paķer lielo kauliņu un novieto to uz pīles lauciņa, tādā veidā apsūdzot Kristapu. Tiesa, izrādās, ka Kristapam vienkārši bija stīvs kakls (vai arī viņš centās piemulķot pretiniekus), jo viņš pārējiem spēlētājiem parāda to, ka viņam rokās joprojām ir dažādu dzīvnieku kārtis. Līdz ar to visi saņem 1 punktu, izņemot Simonu, kura kļūdījās savā apsūdzībā.

Tiklīdz punkti ir piešķirti, visas dzīvnieku un skautu kārtis tiek atkal sajauktas kopā un sākas jauns raunds. Visas komandu kārtis atkal tiek sajauktas un izdalītas, katrs spēlētājs saņem 5 kārtis utt.

KOIJOTS

3, 5 vai 7 spēlētāju gadījumā viens no spēlētājiem saņem arī kojota kārti. Raunda sākumā viņš saņem 6 kārtis parasto 5 vietā, un viņa mērķis ir savākt 6 vienādus dzīvniekus. Tiklīdz viņam tas ir izdevies, viņš var paķert lielo kauliņu un novietot uz tā apaļā lauciņa, kas atbilst viņa savāktajai ģimenei. Par to viņš saņem 2 punktus. Neviens nedrīkst apsūdzēt kojotu, bet kojots gan drīkst apsūdzēt citus!

SPĒLES BEIGAS

Spēles gaitā spēlētāji savu punktu daudzumu tur paslēptu no citiem. Tiklīdz kādam spēlētājam ir 9 vai vairāk punkti, viņš kļūst par uzvarētāju. Ja vairāk spēlētājiem vienlaicīgi punktu skaits sasniedz vai pārsniedz 9, tad no viņiem uzvar tas, kuram ir visvairāk punktu. Ja šis punktu skaits ir vienāds, tad šie spēlētāji dala uzvaru.