



КОМПОНЕНТЫ (рис. 1)

49 карт Животных (по 7 карт каждого из 7 видов) (рис. 1а), 7 карт Скаутов (рис. 1б), 8 круглых жетонов с животными и их признаками (рис. 1с), 3 набора карт Команды по 2 карты в каждом и карта Койота (рис. 1д), 1 Мега-фишка (рис. 1е), 7 счётчиков очков (рис. 1ф).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В Лагере Карибу игроки объединяются в команды и затем пытаются собрать семью животных, заменяя карты в своей руке картами из центра стола. Как только игрок собирает семью животных, он пытается сообщить это своему партнёру по команде при помощи тайного сигнала. Заметив тайный сигнал, его партнёр по команде должен схватить Мега-фишку и поместить её на круглый жетон с нужным животным! Но будьте осторожны и не привлекайте к себе внимание: другие игроки могут вмешаться в любой момент и заполучить ваши очки. Первый игрок, набравший 9 очков, побеждает в раунде и становится вожатым лагеря!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (рис. 2: пример подготовки к игре с 5 игроками)

1/ Команда состоит из 2 игроков с одинаковыми картами Команды (карта Койота используется только при игре с нечётным количеством игроков). Количество карт Команды зависит от количества игроков:

Количество игроков →	3	4	5	6	7
Количество команд с 2 игроками (Ветеринар, Фотограф или Лесничий)	1	2	2	3	3
Койот (1 игрок)	ДА	НЕТ	ДА	НЕТ	ДА

Пример для 5 игроков: игроки формируют две команды (по два игрока в каждой) и используют карту Койота (пятый игрок). Они решают играть в командах Ветеринар и Фотограф. Уберите карты команды Лесничий обратно в коробку. Игроки добавляют карту Койота к 4 картам Команды.

2/ Тщательно перемешайте карты Команды, не глядя на их лицевую сторону. Раздайте каждому игроку по одной карте рубашкой вверх. Игроки открывают только что полученные карты Команды. Игроки с одинаковыми картами команды становятся партнёрами по команде в этом раунде. По желанию игроки могут расположиться вокруг стола так, чтобы партнёры по команде сидели напротив друг друга. *Примечание: при игре с 3, 5 и 7 игроками, Койот играет один (см. раздел «КОЙОТ»).*

3/ Каждый игрок получает счётчик очков. Поместите Мега-фишку в центре стола, а 8 круглых жетонов с животными расположите вокруг неё.

4/ Перемешайте вместе карты Животных и карты Скаутов, не глядя на их лицевую сторону, и раздайте по 5 карт рубашкой вверх каждому игроку. Игроки смотрят на свои карты, не показывая их остальным. Если у игрока оказалось 4 или 5 одинаковых карт Животных, он сбрасывает все свои карты и берёт 5 новых карт.

5/ В центре стола положите рубашкой вверх:

- при игре с 3 игроками: 3 карты
- при игре с 4 или 5 игроками: 4 карты
- при игре с 6 или 7 игроками: 5 карт

Оставшиеся карты Животных и карты Скаутов положите рубашкой вверх в виде стопки неподалёку — это игровая колода.

ХОД ИГРЫ

Игроки начинают игру, выкрикивая хором: «Карибу!». Затем они открывают карты в центре стола. Все участники играют одновременно. Игроки могут менять карты у себя в руке на карты в центре стола, следуя правилам:

- если игрок хочет поменять одну из своих карт, он кладёт её в центре стола и взамен берёт одну из карт со стола;
- карты Скаутов нельзя обменять.

Обмен карт заканчивается, если:

- один из игроков положил карту Скаута на стол и выкрикнул: «Скаут!»

ИЛИ

- никто из игроков больше не хочет менять свои карты.

После этого – наводим порядок: если один из игроков разыграл карту Скаута, он должен взять либо одну карту из центра стола, либо верхнюю карту из игровой колоды. Поменять карты уже нельзя. Если у какого-либо ещё игрока в руке меньше 5 карт, он добирает недостающие карты из игровой колоды. Сбросьте оставшиеся на столе карты и положите новые карты из игровой колоды рубашкой вверх (количество карт зависит от числа игроков — как и в начале раунда). Игроки снова выкрикивают хором: «Карибу!». Затем они переворачивают карты в центре стола, начинают обмен и т. д.

СИГНАЛЫ

В любой момент в ходе раунда, как только один из игроков собрал у себя в руке 5 одинаковых животных, он должен подать тайный сигнал своему партнёру по команде. На картах Животных красным цветом обведена часть тела, при помощи которой игрок и должен подать сигнал своему партнёру по команде о том, какая семья животных у него в руке:



Лось:
язык

Хорёк:
нос

Медведь:
зубы

Сурок:
глаза

Енот:
руки

Белка:
уши

Утка:
шея

Если игрок видит, что его партнёр по команде подаёт ему сигнал, он хватается Мега-фишку и помещает её на соответствующий жетон с животным.

Например: Никита — Лёшин партнёр по команде. Он собрал у себя в руке 5 хорьков и пытается незаметно поморщить нос, чтобы сообщить об этом Лёше. Лёша замечает это, хватается Мега-фишку и помещает её на жетон с хорьком.

Если вы видите, что ваш партнёр по команде подаёт вам сигнал, но при этом не можете понять, семью какого животного он собрал, вы можете схватить Мега-фишку и поместить её на жетон со всеми животными. В таком случае ваша команда получает меньше очков, но ваши оппоненты не смогут вмешаться и заполучить ваши очки.

Например: Костя — Мишин партнёр по команде. Он только что собрал 5 медведей и подаёт сигнал Мише, облизывая зубы языком. Миша не понимает, признак какого животного показывает Костя — медведя или лося. Так и не определившись, он хватается Мега-фишку и помещает её на жетон со всеми животными.

Если игрок замечает, как член другой команды подаёт сигнал своему партнёру, он может быстро схватить Мега-фишку и назвать имя игрока, которого он поймал с поличным.

Он выигрывает ещё больше очков, если поместит Мега-фишку на жетон с животным, чью семью собрал его оппонент. Он также может поместить её на жетон со всеми животными.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как только один из игроков поместил Мега-фишку на жетон, раунд завершается. Игрок, который собрал семью (или был замечен), показывает свои карты другим игрокам. Игроки отмечают полученные очки на своих счётчиках очков:

- игрок собрал семью животных, и его партнёр по команде поместил Мега-фишку на соответствующий жетон с животным: оба игрока получают по 2 очка (рис. 3a).
- игрок собрал семью животных, и его партнёр поместил Мега-фишку на жетон со всеми животными: оба игрока получают по 1 очку (рис. 3b).
- игрок заметил, как игрок из другой команды подаёт сигнал, и поместил Мега-фишку на соответствующий жетон с животным: он получает 2 очка (рис. 3c).
- игрок заметил, как игрок из другой команды подаёт сигнал, и поместил Мега-фишку на жетон со всеми животными: он получает 1 очко (рис. 3d).
- если кто-то совершил ошибку: если семья животных оказалась неполной, если игрок поместил Мега-фишку на жетон не с тем животным, если игрок указал на одного из своих оппонентов, который не собрал полную семью животных: все игроки, кроме ошибившейся команды или игрока, который указал на не того оппонента, получают по 1 очку.

Пример: Лёша качает головой, и его оппонент, Миша, решает, что Лёша собрал семью уток. Миша хватает Мега-фишку, помещает её на жетон с уткой и называет Лёшино имя. Но оказывается, что у Лёши просто болит шея (или он хотел обмануть своих соперников!) — он открывает свои карты и показывает, что у него в руке всё ещё несколько разных животных. Все получают по одному очку, кроме Миши!

Как только подсчёт очков завершён, начинается новый раунд. Карты Команды тщательно перемешиваются и раздаются игрокам. Карты Животных и карты Скаутов тоже перемешиваются, каждый игрок получает по 5 карт и т. д.

КОЙОТ

При игре с 3, 5 или 7 игроками, один из игроков получает карту Койота. В начале раунда раздайте этому игроку 6 карт вместо 5. Его цель — собрать 6 одинаковых животных. Как только ему это удаётся, он хватает Мега-фишку, помещает её на соответствующий жетон с животным и получает 2 очка. Никто не может уличить Койота в том, что он собрал семью животных, но сам Койот может подловить других игроков!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки не раскрывают, сколько очков они набрали, в ходе игры. Первый игрок, набравший 9 очков, побеждает. Если несколько игроков одновременно набирают 9 очков или больше, побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей игроки с одинаковым количеством очков разделяют победу между собой!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!