

**INHALT** (Abb. 1)

56 Wildniskarten, davon 49 Tierkarten (je 7 Karten für jede der 7 Tierarten, Abb. 1a) und 7 Pfadfinderkarten (Abb. 1b); 8 runde Plättchen, die die Tiere und ihre Zeichen zeigen (Abb. 1c); 3 x 2 Teamkarten sowie 1 Koyotenkarte (Abb. 1d); 1 Riesenpöppel (Abb. 1e); 7 Wertungsscheiben (Abb. 1f); Spielregel.

ZIEL DES SPIELS

In Karibou Camp wird zu Beginn jeder Runde zufällig bestimmt, mit welchem anderen Spieler du im Team zusammenspielt. Dann versuchst du, eine komplette Familie aus 5 Karten einer Tierart zu sammeln, indem du Karten aus deiner Hand gegen Karten austauschst, die auf dem Tisch ausliegen. Sobald du eine Familie komplettiert hast, musst du versuchen, dies deinem Teamkollegen anzuzeigen, indem du ihm ein bestimmtes Zeichen gibst. Wenn dein Teamkollege das bemerkt, schnappt er sich schnell den Riesenpöppel und stellt ihn auf das Wertungsplättchen, das zu dem Zeichen gehört, das du ihm gegeben hast. Aber sei vorsichtig: Die anderen Spieler können sich einmischen und deinem Team die Punkte stehlen. Wenn du es schaffst, als Erster 9 Siegpunkte zu erringen, gewinnst du das Spiel und wirst zum Anführer des Camps ernannt.

SPIELVORBEREITUNG (Abb. 2: *Beispielhafter Spielaufbau für 5 Spieler*)

1) Ihr spielt mit folgenden Teamkarten, abhängig von der Anzahl an Spielern. Ein Team besteht immer aus den beiden Spielern mit den übereinstimmenden Teamkarten. (Die Koyotenkarte ist ebenfalls eine „Teamkarte“, die ihr nur nutzt, wenn ihr mit einer ungeraden Anzahl an Spielern spielt.)

Anzahl Spieler →	3	4	5	6	7
Anzahl Teams mit 2 Spielern (Tierarzt, Fotograf, Wildhüter)	1	2	2	3	3
Koyote (1 Einzelspieler)	JA	NEIN	JA	NEIN	JA

Beispiel für 5 Spieler: Die Spieler bilden 2 Teams und nutzen den Koyoten. Sie entscheiden sich dafür, mit den Teams Tierarzt und Fotograf zu spielen und fügen diesen 4 Karten die Koyotenkarte hinzu. Die Karten des Teams Wildhüter legen sie in die Spielschachtel zurück.

2) Mischt die Teamkarten. Jeder Spieler erhält zufällig eine Karte und deckt sie auf. Die Spieler mit übereinstimmenden Teamkarten bilden in dieser Runde ein Team. Hinweis: Bei 3, 5 und 7 Spielern spielt der Koyote alleine (Details hierzu findest du am Ende der Regel.)

3) Jeder Spieler nimmt sich eine Wertungsscheibe. Der Riesenpöppel wird in die Tischmitte gestellt, die 8 runden Plättchen werden um ihn herum ausgelegt, mit der Bildseite nach oben.

4) Mischt die Wildniskarten zusammen und teilt an jeden Spieler 5 Karten aus. Sollte ein Spieler hierbei 4 oder 5 gleiche Karten (gleiche Tierart oder Pfadfinder) erhalten, wirft er alle Karten ab und erhält 5 neue Karten.

5) Legt weitere Wildniskarten verdeckt auf dem Tisch aus. Wie viele, ist abhängig von der Anzahl an Spielern:

- bei 3 Spielern: 3 Karten
- bei 4 oder 5 Spielern: 4 Karten
- bei 6 oder 7 Spielern: 5 Karten

Die übrigen Wildniskarten legt ihr als verdeckten Stapel daneben auf den Tisch.

SPIELABLAUF

Die Runde beginnt, sobald einer von euch „Karibou Camp!“ ruft. Dann deckt ihr alle auf dem Tisch ausliegenden Wildniskarten auf. Ihr spielt alle gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge. Ihr dürft Tierkarten aus eurer Hand gemäß folgender Regeln gegen Tierkarten auf dem Tisch austauschen:

- Wenn du eine Tierkarte austauschen möchtest, legst du die Karte aus deiner Hand auf den Tisch und nimmst stattdessen eine der ausliegenden Karten auf die Hand.
- Pfadfinderkarten dürfen nicht ausgetauscht werden. Sie dürfen weder abgelegt noch genommen werden. Sie können nur ausgespielt werden.

Das Kartentauschen wird unterbrochen:

- Wenn einer von euch eine Pfadfinderkarte auf den Tisch legt und „Pfadfinder!“ ruft. Dann müssen sofort alle aufhören, Karten zu tauschen. (Die Tiere fliehen vor den auftauchenden Pfadfindern.)
- Oder, wenn keiner von euch mehr Tierkarten austauschen möchte.

Dann ist es Zeit, aufzuräumen: Müsst ihr aufräumen, weil einer von euch eine Pfadfinderkarte gespielt hat, dürfen keine Tierkarten mehr ausgetauscht werden. Zuerst füllt derjenige, der die Pfadfinderkarte gespielt hat, seine Hand auf, indem er eine Tierkarte von den offen ausliegenden nimmt oder eine verdeckte Wildniskarte vom Stapel zieht. Sollte einem von euch jetzt eine Karte auf der Hand fehlen (weil er gerade eine Karte zum Austauschen auf den Tisch gelegt hat, aber noch keine Karte genommen hat), muss er die Ersatzkarte vom Stapel ziehen. Dann werft ihr alle offen auf dem Tisch ausliegenden Wildniskarten ab und zieht genauso viele Karten wie am Rundenbeginn vom Stapel und legt diese verdeckt aus. Auf das Kommando „Karibou Camp“ deckt ihr alle Wildniskarten auf und dürft wieder alle gleichzeitig Tierkarten austauschen.

DIE ZEICHEN

Sobald du 5 gleiche Tiere auf der Hand hast, musst du dies deinem Teampartner mit einem Zeichen anzeigen, möglichst so, dass es die anderen Spieler nicht mitbekommen. Jedem Tier ist ein bestimmtes Körperteil zugeordnet, das du nutzen musst, um deinem Teampartner anzuzeigen, welche Tierart du auf der Hand hast:



Elch:
Zunge



Ittis:
Nase



Bär:
Zähne



Murmeltier:
Augen



Waschbär:
Hände



Eichhörnchen:
Ohren



Ente:
Hals

Wenn du siehst, dass dir dein Teampartner ein Zeichen gibt, schnapp dir schnell den Riesenpöppel und stelle ihn auf das passende Tierplättchen.

Beispiel: Thomas ist Claudias Teampartner. Er hat gerade den 5. Ittis gesammelt und versucht nun, dies Claudia mitzuteilen, indem er möglichst unauffällig die Nase rümpft. Claudia bemerkt das Zeichen, schnappt sich den Riesenpöppel und stellt ihn auf das Ittisplättchen.

Wenn du siehst, dass dein Teampartner versucht, dir ein Zeichen zu geben, du aber nicht sicher sagen kannst, welches Tier er meint, darfst du dir dennoch den Riesenpöppel schnappen und ihn auf das Plättchen stellen, das alle Tierarten zeigt. So bekommst ihr zwar nicht ganz so viele Siegpunkte, aber das ist immer noch besser, als wenn ein anderer Spieler das Zeichen sieht und euch die Punkte wegschnappt.

Beispiel: Andrea ist Simons Teampartner. Sie hat gerade den 5. Bären gesammelt. Sie gibt Simon ein Zeichen, indem sie mit der Zunge über die Zähne leckt. Simon ist sich nicht sicher, ob Andrea ihm damit den Bären oder den Elch anzeigen möchte. Daher schnappt er sich den Riesenpöppel und stellt ihn auf das Plättchen, das alle Tierarten zeigt.

Wenn du siehst, wie ein Gegenspieler seinem Teampartner ein Zeichen gibt, darfst du dir ganz schnell den Riesenpöppel schnappen und dabei den Namen des Spielers nennen, den du beschuldigst, ein Zeichen gegeben zu haben.

Dazu stellst du den Riesenpöppel auf das Plättchen, das alle Tiere zeigt. Wenn du dir sicher bist, welche Tierfamilie der Gegenspieler komplettiert hat und seinem Teampartner anzeigen wollte, darfst du den Riesenpöppel auch auf das entsprechende Tierplättchen stellen, um noch mehr Punkte zu gewinnen.

SIEGPUNKTE

Die Runde endet, sobald einer von euch den Riesenpöppel auf ein Tierplättchen gestellt hat. Der Spieler, der eine Familie komplettiert hat (oder dessen beschuldigt wurde), zeigt seine Handkarten allen Spielern. Dann werden Siegpunkte verteilt und die Wertungsscheiben entsprechend angepasst:

- Du hast eine Familie komplettiert und dein Teampartner hat den Riesenpöppel auf das entsprechende Tierplättchen gestellt: Ihr erhaltet beide je 2 Siegpunkte (Abb. 3a).
- Du hast eine Familie komplettiert und dein Teampartner hat den Riesenpöppel auf das Tierplättchen gestellt, das alle Tierarten zeigt: Ihr erhaltet beide je 1 Siegpunkt (Abb. 3b).
- Du hast einen Gegenspieler dabei ertappt, wie er seinem Teampartner ein Zeichen gibt und hast den Riesenpöppel auf das entsprechende Tierplättchen gestellt. Du erhältst 2 Siegpunkte (Abb. 3c).
- Du hast einen Gegenspieler dabei ertappt, wie er seinem Teampartner ein Zeichen gibt und hast den Riesenpöppel auf das Tierplättchen gestellt, das alle Tierarten zeigt. Du erhältst 1 Siegpunkt (Abb. 3d).
- Wenn irgendetwas nicht stimmt: Die Familie ist gar nicht komplettiert, der Riesenpöppel steht auf dem falschen Tierplättchen oder die Beschuldigung, ein Spieler hätte eine Familie komplettiert und dies angezeigt, war falsch: Alle anderen Spieler, die keinen Fehler gemacht haben, erhalten 1 Siegpunkt.

Beispiel: Claudia schüttelt ihren Kopf, weswegen ihr Gegenspieler Simon denkt, sie hätte gerade eine Entenfamilie komplettiert und dies ihrem Teampartner angezeigt. Simon nennt Claudias Namen, schnappt sich den Riesenpöppel und stellt ihn auf das Entenplättchen. Anscheinend hat Claudia aber nur einen steifen Nacken – oder wollte die Gegenspieler in die Falle locken – denn sie zeigt ihre Handkarten, die verschiedene Tiere beinhalten. Jeder außer Simon erhält daher 1 Siegpunkt!

Wenn die Siegpunkte verteilt sind, geben alle Spieler ihre Hand- und Teamkarten ab. Alle Karten werden neu gemischt und es beginnt eine neue Runde. Zuerst werden die Teamkarten gemischt und neu verteilt, danach erhält jeder Spieler 5 neue Wildniskarten und die nächste Runde beginnt.

DER KOYOTE

Wenn ihr mit einer ungeraden Anzahl an Spielern spielt (3, 5 oder 7), erhält einer von euch die Koyotenkarte. Dieser Spieler erhält 6 anstelle von 5 Wildniskarten. Das Ziel des Koyoten ist es, 6 Karten einer Tierart zu sammeln. Schafft er das, schnappt er sich den Riesenpöppel und stellt ihn auf das entsprechende Tierplättchen und erhält dafür 2 Siegpunkte. Niemand darf den Koyoten beschuldigen, er habe eine komplette Familie auf der Hand, aber der Koyote darf andere Spieler beschuldigen!

SPIELELENDE

Haltet die errungenen Siegpunkte während der gesamten Partie geheim. Sobald einer von euch 9 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt er. Gelingt das mehreren von euch gleichzeitig, gewinnt der, der mehr Siegpunkte hat. Herrscht hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg!