

INHOUD (fig. 1)

49 Dierenkaarten (7 soorten x 7 kaarten) (fig. 1a), 7 Scout kaarten (fig. 1b), 8 ronde tegels met de dieren en hun teken (fig. 1c), 3 x 2 Team kaarten en een Coyote kaart (fig. 1d), 1 Giga-pion (fig. 1e), 7 scoremarkers (fig. 1f) en spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

In Karibou Camp zoeken de spelers hun teamgenoot en proberen een familie van dieren te verzamelen door het ruilen van handkaarten met kaarten die op tafel liggen. Zodra een speler een hele familie compleet heeft, dan probeert hij te communiceren met zijn teamgenoot door het maken van een bepaald teken. Als de teamgenoot het teken opmerkt, dan grijpt deze snel de Giga-pion en plaatst deze op de ronde tegel van het dier waarvan hij denkt dat hij het teken herkend heeft! Maar pas op: andere spelers kunnen op elk moment ingrijpen en jouw punten stelen. De eerste speler met 9 punten wint de ronde en wordt de kamp Leider!

SPELVOORBEREIDING (fig. 2: spelopzet bij een spel voor 5 spelers)

1/ Afhankelijk van het aantal spelers gebruik je de volgende teamkaarten (zie tabel). Een team bestaat uit 2 gelijke teamkaarten (de Coyote wordt alleen gebruikt bij een oneven aantal spelers):

Aantal spelers →	3	4	5	6	7
Aantal teams met 2 spelers (Dierenarts, Fotograaf of Boswachter)	1	2	2	3	3
Coyote (1 enkele speler)	JA	NEE	JA	NEE	JA

Voorbeeld voor 5 spelers: de spelers vormen 2 teams en gebruiken ook de Coyote. Zij kiezen het Dierenarts team en het Fotograaf team. Plaats het Boswachter team terug in de doos. Spelers voegen de Coyote kaart toe aan de 4 teamkaarten.

2/ De teamkaarten worden geschud en gedekt neergelegd. Elke speler krijgt 1 willekeurige kaart en toont deze. Spelers met dezelfde teamkaart zijn teamgenoten in deze ronde. Let op: bij 3, 5 en 7 spelers speelt de Coyote alleen (meer informatie aan het einde van deze spelregels).

3/ Elke speler krijgt een scoremarker. De Giga-pion wordt in het midden van de tafel geplaatst met de 8 ronde tegels eromheen.

4/ Schud alle dierenkaarten (en scoutkaarten) en geef iedere speler 5 kaarten. Indien een speler 4 of 5 gelijke dieren krijgt, dan legt hij direct al zijn kaarten af en ontvangt 5 nieuwe kaarten.

5/ Leg een aantal kaarten - gelijk aan het aantal spelers - gedekt in het midden van de tafel:

- voor 3 spelers: 3 dierenkaarten
- voor 4 of 5 spelers: 4 dierenkaarten
- voor 6 of 7 spelers: 5 dierenkaarten

De overige dierenkaarten vormen een stapel naast het spelveld.

SPELVERLOOP

Om het spel te starten roepen de spelers "Karibou Camp!", vervolgens draaien ze gelijktijdig de dierenkaarten in het midden van de tafel open. Spelers kunnen dan handkaarten gaan ruilen met kaarten op tafel, volgens deze regels:

- een speler die een kaart wil ruilen legt deze midden op tafel neer en neemt een beschikbare kaart van tafel;
- Scoutkaarten mogen niet geruild worden.

De ruilfase is ten einde zodra:

- een speler een scoutkaart op tafel legt. Hij roept "Scout!" en de ruilfase stopt direct (de dieren vluchten voor de groep kleine monsters!); OF
- alle spelers klaar zijn met ruilen.

Tijd om de tafel op te ruimen: als het opruimen gebeurt dankzij de aanwezigheid van een scoutkaart, dan voegt de speler die deze kaart heeft gespeeld, een kaart toe aan zijn handkaarten vanuit het midden van de tafel of door een dierenkaart te trekken van de stapel dierenkaarten. Tijdens het opruimen is ruilen niet mogelijk. Als een andere speler een kaart mist, dan mag hij deze trekken van de stapel dierenkaarten. De dierenkaarten die nog op tafel liggen worden afgelegd en nieuwe kaarten worden gedekt toegevoegd (het aantal kaarten is gelijk aan het aantal spelers, net zoals aan het begin van een ronde). Dan roepen de spelers opnieuw "Karibou Camp", alvorens de dierenkaarten omgedraaid worden en de ruilfase opnieuw begint, etc.

TEKENS

Op een willekeurig moment tijdens een ronde kan een speler 5 gelijke dieren in zijn hand hebben, waarna hij dit met een discreet teken moet laten weten aan zijn teamgenoot. Elke dierenfamilie is gekoppeld aan een lichaamsdeel dat de speler moet gebruiken om te communiceren met zijn teamgenoot:



Eland:
tong

Bunzing:
neus

Beer:
tanden

Marmot:
ogen

Wasbeer:
handen

Eekhoorn:
oren

Eend:
nek

Als een speler zijn teamgenoot een teken ziet maken dan pakt hij snel de Giga-pion en zet deze op de overeenkomstige dierentegel.

Voorbeeld: Luuk is de teamgenoot van Coen. Hij heeft zojuist 5 bunzings verzameld. Hij probeert zijn neus discreet te bewegen om Coen te laten weten dat hij een familie bunzings bezit. Zodra Coen het teken van zijn teamgenoot opgemerkt heeft, grijpt hij snel de Giga-pion en zet deze op de bunzing tegel.

Als een speler wel ziet dat zijn teamgenoot een teken geeft, maar niet kan inschatten welk dier hij heeft, dan kan hij alsnog snel de Giga-pion pakken en deze plaatsen op de tegel waarop alle dieren afgebeeld staan. Het team wint daardoor weliswaar minder punten, maar voorkomt wel dat een speler van een ander team het teken eerder opmerkt.

Voorbeeld: Anne is de teamgenoot van Zeliha en heeft 5 beren verzameld. Ze probeert een teken naar Zeliha te maken door zichtbaar met haar tong haar tanden aan te raken. Zeliha begrijpt het teken echter niet: is dit het teken voor de eland of juist voor de beer? Zeliha grijpt daarom de Giga-pion en zet deze op de tegel waarop alle dieren afgebeeld staan.

Als een speler ziet dat iemand een teken maakt naar zijn teamgenoot, dan kan hij snel de Giga-pion grijpen en de naam roepen van degene die hij verdenkt.

Hij kan zelfs meer punten winnen als hij de Giga-pion op het juiste dier zet, waarvan de speler de familie in bezit heeft, maar kan de Giga-pion ook op de tegel zetten waarop alle dieren afgebeeld staan.

PUNTEN

Zodra de Giga-pion op een tegel staat is de ronde voorbij. De speler die een volledige dierenfamilie in bezit heeft - of hiervan verdacht wordt - toont zijn kaarten aan alle spelers, waarna de punten verdeeld worden en de scoremarkers worden bijgewerkt:

- een speler heeft een dierenfamilie compleet en zijn teamgenoot heeft de Giga-pion op de juiste dierentegel geplaatst: beide spelers winnen 2 punten. (fig.3a)
- een speler heeft een dierenfamilie compleet en zijn teamgenoot heeft de Giga-pion op de tegel geplaatst waarop alle dieren afgebeeld staan: beide spelers winnen 1 punt. (fig.3b)
- een speler heeft het teken van een andere speler opgemerkt en zet de Giga-pion op de juiste dierentegel: hij wint 2 punten. (fig.3c)
- een speler heeft het teken van een andere speler opgemerkt en zet de Giga-pion op de tegel waarop alle dieren afgebeeld staan: hij wint 1 punt. (fig.3d)
- bij een fout geldt: als een dierenfamilie niet compleet is, of de dierenfamilie is wel compleet maar de Giga-pion wordt op de verkeerde tegel gezet, of als een speler een andere speler valselijk beschuldigd heeft van het in bezit hebben van een complete dierenfamilie, dan winnen alle spelers 1 punt, behalve het team of de speler die in de fout is gegaan.

Voorbeeld: Roel schud zijn hoofd waardoor zijn tegenspeler Hidde denkt dat hij een familie eenden in zijn bezit heeft. Hidde neemt snel de Giga-pion en zet deze op de tegel met de eend om hem te beschuldigen. Maar kennelijk had Roel juist een stijve nek (of hij heeft geprobeerd zijn tegenspelers te misleiden) want hij toont iedereen dat hij een reeks verschillende dieren in zijn hand heeft. Iedereen wint 1 punt behalve Hidde, die in de fout ging!

Na het verdelen van de punten worden de dierenkaarten opnieuw geschud, waarna een nieuwe ronde begint. De teamkaarten worden geschud en opnieuw willekeurig verdeeld. Elke speler krijgt 5 dierenkaarten etc.

DE COYOTE

Bij 3, 5 of 7 spelers krijgt 1 speler de Coyote kaart. Bij het begin van een ronde krijgt deze speler 6 kaarten in plaats van 5 kaarten. Zijn doel is om 6 gelijke dieren te verzamelen. Als dit gelukt is, dan pakt hij snel de Giga-pion, zet deze op de ronde tegel van het dier waarvan hij de familie in bezit heeft en wint 2 punten. De Coyote kan niet zelf beschuldigd worden, maar pas op: de Coyote kan wel andere spelers beschuldigen!

EINDE VAN HET SPEL

De punten blijven geheim tijdens het spel. De eerste speler die 9 of meer punten heeft verzameld, wint het spel. Als er meerdere spelers tegelijkertijd op 9 of meer punten komen, dan wint de speler met het hoogste aantal punten. Bij een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld!

CONTENU (fig. 1)

49 cartes Animal (7 espèces x 7 cartes) (fig. 1a), 7 cartes Scout (fig. 1b), 8 tuiles rondes représentant les animaux et leur signe (fig. 1c), 3 x 2 cartes Équipes et une carte Coyote (fig. 1d), 1 Giga-pion (fig. 1e), 7 disques de score (fig. 1f), règle du jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans Karibou camp, les joueurs font équipe et tentent de rassembler une famille d'animaux en échangeant les cartes de leur main avec les cartes au centre de la table. Une fois qu'un joueur a réuni une famille, il doit le faire comprendre à son équipier en faisant un signe. Si celui-ci le remarque, il prend vite le Giga-pion et le pose sur la tuile ronde correspondant à l'animal qu'il pense avoir reconnu ! Mais attention à rester discrets car à tout moment les autres joueurs peuvent intervenir et voler vos points. Le premier joueur qui atteint 9 points gagne la partie et devient le chef du camp !

MISE EN PLACE (fig. 2 : exemple de mise en place à 5 joueurs)

1/ En fonction du nombre de joueurs, utiliser les cartes Équipe suivantes, une équipe étant composée de 2 cartes identiques (le coyote n'est utilisé que si le nombre de joueurs est impair) :

Nombre de joueurs →	3	4	5	6	7
Nombre d'équipes de 2 joueurs (au choix entre Vétérinaire, Photographe ou Garde forestier)	1	2	2	3	3
Coyote (1 joueur seul)	OUI	NON	OUI	NON	OUI

Exemple à 5 joueurs : les joueurs doivent prendre 2 équipes et le Coyote. Ils choisissent de jouer avec les équipes Vétérinaire et Photographe. L'équipe Garde forestier est remise dans la boîte. les joueurs ajoutent la carte Coyote à ces 4 cartes.

2/ Les cartes Équipe sont mélangées faces cachées. Chaque joueur en reçoit une au hasard et la révèle. Les joueurs qui reçoivent la même carte Équipe sont coéquipiers pour ce tour. **NB** : à 3, 5 et 7 joueurs, le Coyote joue seul, voir fin de règle.

3/ Chaque joueur reçoit un disque de score puis on dispose le Giga-Pion au centre de la table et les 8 tuiles rondes autour.

4/ Mélanger toutes les cartes Animal (et les cartes Scout) puis en distribuer 5 par joueur. Si un joueur se voit distribuer à ce moment 4 ou 5 animaux identiques, il s'en défausse immédiatement et reçoit 5 nouvelles cartes.

5/ Placer, faces cachées au centre de la table, le nombre de cartes Animal correspondant au nombre de joueurs :

- à trois joueurs : 3 cartes Animal
- à quatre et cinq joueurs : 4 cartes Animal
- à six et sept joueurs : 5 cartes Animal

Les autres cartes Animal forment une pile à côté de l'aire de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs lancent le cri de guerre : «Karibou Camp» puis retournent simultanément faces visibles les cartes Animal qui se trouvent au centre de la table.

Chacun peut alors échanger les cartes de sa main avec les cartes de la table en suivant ces règles :

- un joueur qui souhaite échanger une de ses cartes, pose d'abord la carte de sa main au centre de la table puis il en reprend une qui est disponible ;
- il est interdit de récupérer une carte Scout.

Les échanges prennent fin :

- dès qu'un joueur pose une carte Scout sur la table en criant «Scout !» : les échanges cessent immédiatement (les animaux fuient devant la horde de petits monstres qui débarquent) ;
- ou lorsque plus aucun joueur ne souhaite faire d'échange.

On procède alors au nettoyage : si le nettoyage a lieu à cause d'une carte Scout, le joueur qui l'a jouée complète sa main en prenant une carte au centre de la table ou en piochant la première carte de la pile de cartes Animal. Aucun échange n'est autorisé pendant le nettoyage. S'il manque une carte à un autre joueur, il doit en piocher une dans la pile de carte Animal.

Les cartes Animal restant sur la table sont défaussées et on en remet des nouvelles, faces cachées (remettre le nombre correspondant au nombre de joueurs, comme dans la mise en place). Puis, les joueurs crient à nouveau «Karibou Camp» avant de retourner les cartes Animal et de commencer les échanges, etc.

LES SIGNES

À tout moment durant la partie, dès qu'un joueur possède exactement 5 animaux identiques dans sa main, il doit le signaler à son équipier en lui faisant discrètement un signe. Chaque animal est lié à une partie du corps que le joueur doit utiliser pour faire comprendre à son équipier quelle famille d'animal il a réussi à rassembler : Si un joueur voit que son partenaire lui fait un signe, il se saisit du Giga-pion et le pose sur la tuile Animal correspondant.



Élan :	Putois :	Ours :	Marmotte :	Raton	Écureuil :	Canard :
la langue	le nez	les dents	les yeux	laveur :	les oreilles	le cou
				les mains		

Ex : Régis fait équipe avec Christophe et il vient de rassembler 5 putois, il essaie alors de remuer discrètement le nez pour le faire comprendre à Christophe. Ce dernier repère le signe de son partenaire puis se saisit du Giga-pion pour le poser sur la tuile Putois.

Si un joueur voit son partenaire lui faire un signe mais sans identifier de quel animal il s'agit, il peut quand même prendre le Giga-pion et le poser sur la tuile ronde représentant l'ensemble des animaux. L'équipe marquera moins de points mais cela évitera qu'un joueur d'une autre équipe le repère avant qu'il ait trouvé.

Ex : Nicolas fait équipe avec Simon, il vient de rassembler 5 ours et fait signe à Simon en se passant la langue sur les dents. Simon ne sait pas quoi penser : Nicolas fait-il le signe de l'ours ou de l'élan ? Dans le doute, il se saisit du Giga-pion et le pose sur la tuile correspondant à l'ensemble des animaux.

Si un joueur repère un adversaire en train de faire signe à son partenaire, il peut les prendre de vitesse et se saisir du Giga-pion en premier en criant le nom de la personne qu'il accuse.

Il marquera plus de points s'il place le Giga-pion sur l'animal qui correspond à la famille que le joueur a réunie mais peut également le placer sur la tuile représentant l'ensemble des animaux.

MARQUER DES POINTS

Dès que le Giga-pion a été posé sur une tuile ronde, la manche prend fin. Le joueur qui a rassemblé une famille (ou en est accusé) montre ses cartes à tous les joueurs puis les points sont distribués et ajustés sur les disques de score :

- un joueur a rassemblé une famille et son coéquipier a placé le Giga-pion sur la tuile ronde correspondante : les deux joueurs gagnent 2 points. (fig.3a)
- un joueur a rassemblé une famille et son coéquipier a placé le Giga-pion sur la tuile représentant l'ensemble des animaux : les deux joueurs gagnent 1 point. (fig.3b)
- un joueur a repéré le signe d'un adversaire et a placé le Giga-pion sur la tuile ronde correspondante : il gagne 2 points. (fig.3c)
- un joueur a repéré le signe d'un adversaire et a placé le Giga-pion sur la tuile ronde représentant l'ensemble des animaux : il gagne 1 point. (fig.3d)
- en cas d'erreur : si une famille est complète mais que le Giga-pion est placé sur la tuile d'un autre animal, ou si la famille est incomplète, ou si un joueur a accusé à tort un adversaire d'avoir complété une famille : tous les autres joueurs que l'équipe ou l'accusateur qui s'est trompé gagnent 1 point.

Ex. : Christophe remue la tête ce qui fait croire à son adversaire Simon qu'il a une famille de canards. Simon se saisit du Giga-pion et le place sur la tuile Canard en accusant Christophe. Ce dernier avait juste mal au cou (ou alors il voulait piéger un adversaire) et montre à tout le monde qu'il lui reste en main plusieurs animaux différents. Tout le monde marque alors 1 point sauf Simon qui s'est fourvoyé !

Une fois les points distribués, les cartes Animal sont à nouveau mélangées et une nouvelle manche commence. Les Cartes Équipes sont mélangées et distribuées à nouveau au hasard, puis chaque joueur reçoit 5 cartes Animal, etc.

LE COYOTE

À 3, 5 et 7 joueurs, le joueur qui reçoit la carte Coyote joue en solitaire.

Il reçoit 6 cartes au lieu de 5 en début de manche. Son objectif est de rassembler 6 animaux identiques dans sa main. Dès qu'il y parvient, il s'empare du Giga-Pion et le pose sur la tuile ronde correspondant à la famille qu'il a rassemblée pour marquer 2 points.

Personne ne peut accuser le Coyote d'avoir une famille, mais le coyote peut accuser les autres !

FIN DE PARTIE

Les points restent secrets durant la partie et dès qu'un joueur en totalise 9 ou plus, il gagne. Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 9 points en même temps, le plus gros score l'emporte. Il peut y avoir des ex-aequos qui se partagent alors la victoire !