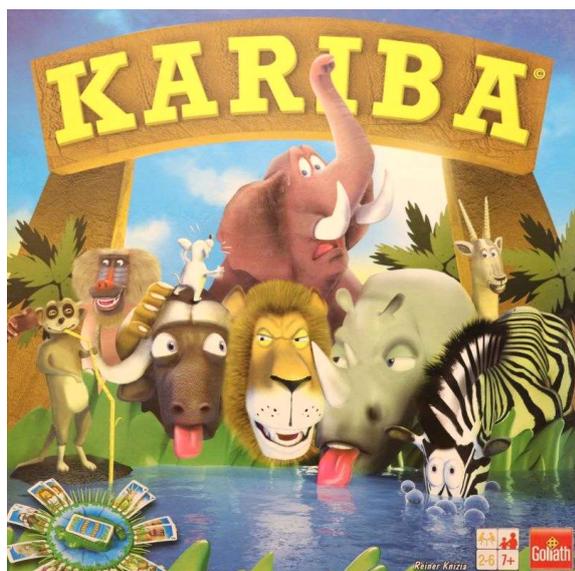


# Kariba



<b>Name</b>	Kariba
<b>Autor</b>	Reiner Knizia
<b>Grafik</b>	unbekannt
<b>Verlag</b>	Goliath
<b>Erscheinungsjahr</b>	2010
<b>Genres</b>	Kartenspiel, Ablegespiel
<b>Spieler</b>	2-6
<b>Dauer</b>	Ca. 15 Minuten
<b>Altersgruppe</b>	Ab 7 Jahren
<b>Produktmasse ca.</b>	26,7 x 26,7 x 5 cm
<b>Gewicht ca.</b>	473 g
<b>Auszeichnungen</b>	-

Die Tiere Afrikas sind durstig. Deshalb treffen sie sich am Kariba-See um ihren Durst zu löschen. Doch dort ist nicht genug Platz für alle, und die großen Tiere versuchen, die kleineren wegzudrängen.

Jeder Spieler bekommt fünf Karten, die restlichen Karten werden in die Halterung in der Mitte des Spielbretts gelegt. Auf dem Spielplan sind die Zahlen von eins bis neun gedruckt. Der Spieler, der am Zug ist, kann eine oder auch mehrere Karten einer Tierart an die entsprechende Stelle des Wasserlochs (Spielplans) stecken. Befinden sich danach mindestens drei Tiere dieser Tierart am Wasserloch, verjagen sie die nächst kleineren Tiere, und der Spieler nimmt sich die entsprechenden Karten. Steckt also zum Beispiel ein Spieler den dritten Löwen an Position sechs, so bekommt er alle Zebras, die bereits an Position fünf stecken, auch wenn es mehr als drei Zebrakarten sind. Die gewonnenen Karten legt der Spieler vor sich ab und zieht so viel Karten vom Stapel nach, bis er wieder fünf Handkarten besitzt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug. Sobald der Kartenstapel aufgebraucht und es einem Spieler gelungen ist alle seine Handkarten loszuwerden, endet das Spiel. Wer die meisten Tierkarten ergattert hat, gewinnt.