

Reiner Knizia

# Kapibary

## Herbaciary



## INSTRUKCJA



8+



2-5



30 min

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w kapibary urządzające herbaciane przyjęcie dla swoich przyjaciół. Wśród zaproszonych gości znalazła się śmietanka południowoamerykańskiej fauny, w gronie której brylują tytułowe gryzonie. Na graczy czeka nie tylko wykwintna herbata, ale przede wszystkim mnóstwo ciasteczek oraz ploteček. Okazuje się jednak, że pomimo wrodzonej gościnności kapibary mają pewien ukryty cel – chcą, by jak najwięcej ciasteczek pozostało w ich łapkach. Aby wygrać tę pełną uroku i strategicznych intryg grę, musisz wykazać się sprytem i umiejętnością planowania. Twoim zadaniem będzie zagrywanie kart w taki sposób, aby ostatecznie to właśnie Twoja kapibara zachowała najwięcej smakowitych ciasteczek na koniec gry.



## ZAWARTOŚĆ:



77 kart zwierząt  
(mrówkojada, pancernika, tukana, tapira, leniwca, małpki kapucynki, żółwia oliwkowego, kapibary)



5 kart gospodyń –  
Herbaciary, Kociary,  
Rośliniary, Jesieniary,  
Książkary



8 żetonów zwierząt  
(7 ze zwierzętami i jeden  
z ciasteczkami)



55 ciasteczek  
(25 x „1”, 25 x „5”,  
5 x „25”)



figurka kapibary



imbryczek



instrukcja



## CEL GRY

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w kapibary urządzające herbaciane przyjęcie dla swoich przyjaciół. Celem graczy jest umiejętne zagrywanie kart zwierząt tak, aby na koniec rundy pozostać z najmniejszą ich liczbą na ręce. Nic tak dobrze nie pasuje do herbatki jak kruche ciasteczka, ale tytułowe kapibary, pomimo wrodzonej gościnności, będą dążyć do tego, aby zachomikować jak najwięcej ciasteczek dla siebie. Wygra bowiem ten z graczy, który na koniec całej gry zgromadzi ich najwięcej.



## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Żetony przyjaciół kapibary (zwierząt) dokładnie pomieszajcie i w sposób losowy rozłóżcie w formie okręgu, tworząc przestrzeń gry.
2. Figurkę kapibary połóżcie na żetonie przedstawiającym ciasteczka. Imbryczek z herbatą umieśćcie wewnątrz okręgu.
3. Każdy z graczy wciela się w rolę jednej, wybranej kapibary i kładzie przed sobą odpowiednią kartę gospodyni, na której umieszcza ciasteczka o łącznej wartości „25”. Pozostałe ciasteczka połóżcie w łatwo dostępnym miejscu, będą stanowiły zasób ogólny.
4. Potasujcie karty zwierząt i rozdajcie każdemu graczowi po 7 kart. Gracze trzymają karty w ręku tak, aby były one niewidoczne dla pozostałych.
5. Resztę kart w formie zakrytego stosu do dobierania połóżcie obok okręgu. Następnie odkryjcie dwie wierzchnie karty i połóżcie je wewnątrz okręgu, tworząc osobne stosy kart odkrytych.
6. Po drugiej stronie stosu kart do dobierania pozostawcie miejsce na stos kart odrzuconych.



## ROZGRYWKA

Rozgrzywka przebiegać będzie przez szereg rund, w których gracze zagrywać będą karty w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Grę rozpoczyna największy entuzjasta herbaty lub najmłodszy z graczy.

W swojej turze gracz **zagrywa kartę z ręki**, kładąc ją na jeden z dwóch stosów kart odkrytych. Musi przy tym pamiętać, że wartość zagranej karty musi być **dokładnie o jeden większa (+1)** od wartości karty leżącej na wierzchu stosu.

Jako że karty przyjaciół kapibary mają wartości od „1” do „5”, po zagraniu karty o najwyższej wartości kolejną możliwą do zagrania kartą będzie ta o wartości „1”. W ten sposób gracz nie ma możliwości zagrania karty kapibary, która ma wartość „7”.

## UWAGA

Jeżeli na wierzchu obu stosów widnieją karty **o tej samej wartości**, gracz może położyć na jeden z nich kartę dowolnej wartości **z wyłączeniem karty kapibary!**

Jeżeli gracz nie może (bądź nie chce) zagrać karty, musi dobrać wierzchnią kartę ze stosu do dobierania i dołożyć ją do pozostałych kart trzymanyh w ręce. Po dobraniu karty gracz ponownie ma możliwość zagrania jednej z posiadanych kart (niekoniecznie tej właśnie dobranej) lub spasowania.

Każda zagrana karta zwierzęcia, poza uszczupleniem ręki gracza, natychmiast wywołuje **efekt specjalny**.



## EFEKTY SPECJALNE KART



**Pancernik** – po zagraniu tej karty natychmiast zagraj kolejną kartę z ręki, wykładając ją na jeden z dwóch stosów kart odkrytych. Jeżeli nie masz możliwości zagrania kolejnej karty zgodnie z zasadami ich wykładania, musisz dobrać kartę ze stosu kart do dobierania.

Moc pancernika pozwala na pozbycie się dwóch kart w jednej turze. Jeżeli gracz zagra dwie karty pancernika z rzędu, może wyłożyć w turze trzy karty, itd.



**Tapir** – przekaz jedną z posiadanych w ręce kart graczowi siedzącemu po Twojej lewej stronie. Wybraną kartę połóż zakrytą na stole i przesun w stronę gracza. Gracz musi dodać kartę do posiadanych w ręce, chyba że aktualnie stoi przed nim imbryczek – wówczas będzie mógł przekazać kartę kolejnemu graczowi (patrz: *Jak działa imbryczek*).

Moc tapira pozwala na szybsze pozbycie się kart z ręki.



**Żółw oliwkowy** – dodaj wierzchnią kartę ze stosu do dobierania do tych trzymanyh w ręce. Następnie odrzuć **jedną wybraną kartę** z ręki na osobny stos kart odrzuconych, umieszczając ją awerssem do góry (odkrytą).

Moc żółwia oliwkowego pozwala na pozbycie się niechcianej karty, w tym karty **kapibary**.



**Mrówkojad** – wybrany przez Ciebie gracz musi oddać żeton ciasteczka o wartości „1” **do zasobów ogólnych**.

## UWAGA

W wyniku działania karty mrówkojada gracz nie może stracić ostatniego posiadanego ciasteczka. Aktywny gracz nie może zatem użyć mocy mrówkojada w stosunku do gracza posiadającego tylko jedno ciasteczko.



**Leniwiec** – weź pionek imbryczka i postaw go przed sobą, niezależnie od tego, czy znajdował się wewnątrz okręgu, czy stał przed innym graczem. Imbryczek ochroni przed działaniem innych kart (patrz: *Jak działa imbryczek*).



**Małpka kapucynka** – przesun figurkę kapibary **na kolejny** żeton zgodnie z ruchem wskazówek zegara i aktywuj jego efekt specjalny zgodnie z opisem poniżej.



**Tukan** – przesun figurkę kapibary na drugi w kolejności żeton zgodnie z ruchem wskazówek zegara i aktywuj jego efekt specjalny zgodnie z opisem poniżej.



## EFEKTY SPECJALNE ŻETONÓW



Wicie już, że zagranie karty **małpki kapucynki** lub **tukana** powoduje poruszenie się figurki kapibary po okręgu i aktywację efektu specjalnego żetonu, na którym figurka zakończy swój ruch.

Siedem żetonów przedstawia przyjaciół kapibary – zwierzęta zobrazowane również na kartach. Działanie sześciu z nich jest identyczne jak w przypadku opisanych powyżej efektów kart: **tapira, żółwia oliwkowego, pancernika, leniwcę, małpki kapucynki** oraz **tukana**.



Efekt działania **mrówkojada** w przypadku żetonu odnosi się **do wszystkich graczy**. Oznacza to, że wszyscy (poza graczem aktywnym) muszą zwrócić do zasobów ogólnych żeton ciasteczka o wartości „1”. I tutaj obowiązuje zasada niepozbywania się w ten sposób **ostatniego posiadanego żetonu ciastka**.



Ósmym żetonem jest żeton **z ciasteczkami** – gdy kapibara zakończy na nim swój ruch, aktywny gracz:

- odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart do dobierania,
- otrzymuje z zasobów ogólnych i kładzie na swojej karcie gospodyni **żetony ciasteczek o wartości równej wartości odkrytej karty**,
- odkłada kartę na stos kart odrzuconych.



## KARTA KAPIBARY



Karta kapibary, jak samo to zwierzę, jest wyjątkowa. Z uwagi na swoją wartość („7”) nie może zostać zagrana na żaden z odkrytych stosów (jako że w grze nie występuje karta o wartości „6”). Jedynym sposobem na pozbycie się tej karty z ręki jest użycie efektów kart lub żetonów **tapira** i **żółwia oliwkowego**. Pozostawiona w ręce na koniec rundy karta kapibary będzie kosztować aktywnego gracza ciasteczka o łącznej wartości „7”.



## JAK DZIAŁA IMBRYCZEK



Dobroczynne działanie herbaty jest znane ludzkości od tysiącleci – wspomaga koncentrację, reguluje poziom cholesterolu i cukru we krwi, a dodatkowo, jak się okazuje, chroni przed niepożądanymi efektami kart w naszej grze!

Jeżeli gracz ma przed sobą imbryczek, to w przypadku aktywowania przez innego gracza efektu:

- **tapira** – gracz ten może odmówić przyjęcia karty – wtedy bez patrzenia, co to za karta, przekazuje ją kolejnemu graczowi, musi też odstawić imbryczek do środka okręgu;
- **mrówkojada** – gracz ten może odmówić odłożenia do zasobów ogólnych żetonu ciasteczka (o wartości „1”), po czym musi odstawić imbryczek do środka okręgu.

W obu przypadkach gracz może zdecydować się na **niewykorzystanie** mocy imbryczka i pozostawienie go przed sobą w nadziei na jego pomoc w kolejnych rundach. W takim przypadku gracz musi odpowiednio: wziąć kartę (**tapir**) lub oddać żeton ciasteczka (**mrówkojad**). Gracz musi jednak pamiętać, że w przypadku gdy inny gracz uruchomi efekt **leniwca**, przejmie on imbryczek i postawi go przed sobą.



## KONIEC RUNDY

Runda kończy się **natychmiast** w przypadku, gdy którykolwiek z graczy:

1. zagra na jeden ze stosów **ostatnią posiadaną w ręce kartę** (wówczas efekt karty **nie jest rozpatrywany**),
2. przekaże ostatnią posiadaną w ręce kartę w związku z efektem karty lub żetonu **tapira**.

Gracz, który zakończył rundę, odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart do dobierania, otrzymuje z zasobów ogólnych i kładzie na swoją kartę gospodyni **żetony ciastek o wartości równej wartości karty**, a następnie odkłada ją na stos kart odrzuconych. Dodatkowo, jeżeli gracz ten ma przed sobą **imbryczek**, musi go odłożyć na środek obszaru gry.

Następnie przechodzimy do podliczania punktów za bieżącą rundę.



## PUNKTACJA

Piąta na zegarze – czas na herbatkę! Po ciekawej pogawędce przyszedł czas na łyk herbatki i oczywiście coś słodkiego. Okazuje się jednak, że kapibary, skore do dzielenia się zasłyszonymi tu i ówdzie ploteczkami, nie są chętne do dzielenia się zgromadzonymi ciasteczkami.

Zwycięzca rundy, pozbywszy się wszystkich kart z ręki, może być spokojny o zapas swoich ciasteczek – to na pozostałych graczy spadnie przykry obowiązek ugoszczenia zaproszonych przyjaciół.

Spośród wszystkich kart, które pozostały graczom w ręce, każdy z nich wybiera **z każdego posiadanego typu zwierzęcia po jednej karcie o najwyższej wartości** i wyklada je przed sobą. Pozostałe karty odkłada na stos kart odrzuconych. Jeżeli na koniec rundy w ręce gracza znalazła się jedna lub więcej **kart kapibary**, wyklada **jedną** z nich przed siebie, a pozostałe odkłada na stos kart odrzuconych.

Następnie gracze muszą **zwrócić do zasobów ogólnych żetony ciasteczek o wartości równej sumie wartości wyłożonych przed siebie kart zwierząt**. Jeżeli gracz nie ma wystarczającej liczby ciastek w swoich zasobach, musi zwrócić wszystkie posiadane ciasteczka.

Przykład:

1. W swojej turze Adam zagrał na jeden ze stosów kartę żółtawia oliwkowego. Jako że była to jego ostatnia karta, efekt jej działania zostaje pominięty, a runda dobiega końca.
2. Adam odkrywa wierzchnią kartę ze stosu do dobierania – leniwiec daje mu dwa żetony ciasteczek o wartości „1”.
3. Pozostali gracze odkrywają pozostałe im w ręce karty i rozpatrują te o najwyższych wartościach z danego typu zwierzęcia:
  - Paulinie pozostały na ręce dwie karty małpki kapucynki o wartościach „2” i „4”. W związku z tym Paulina zwraca do zasobów ogólnych żetony ciasteczek o wartości „4”.
  - Tatianie w ręce pozostały trzy karty: mrówkojad o wartości „2”, tukan o wartości „1” oraz pancernik o wartości „3”. Każda karta jest zatem najwyższą z danego typu zwierzęcia, więc Tatiana musi oddać do zasobów ogólnych żetony ciasteczek o wartości „6”.
  - Tomkowi na koniec zostały również trzy karty: leniwiec o wartości „1” i dwie karty kapibary o wartości „7”. Jako że niezależnie od liczby posiadanych w ręce kart kapibary liczy się tylko jedna z nich, Tomek musi zwrócić do zasobów ogólnych żetony ciasteczek o wartości „8”.





## NOWA RUNDA

Jeżeli po poczęstowaniu innych zwierząt każdy z graczy jest nadal w posiadaniu chociażby jednego żetonu ciasteczek, rozpoczyna się kolejna runda.

Na środku obszaru gry pozostawcie wierzchnie karty z obu stosów kart odkrytych, a wszystkie pozostałe karty, łącznie z tymi wyłożonymi przed graczami oraz tymi ze stosów kart do dobierania i odrzuconych, potasujcie, rozdajcie po 7 każdemu z graczy, a z pozostałych utwórzcie stos kart do dobierania.

### UWAGA

W analogiczny sposób postępujcie w przypadku wyczerpania się stosu kart do dobierania w trakcie trwania rundy – pozostawcie jedynie wierzchnie karty ze stosów odkrytych, a pozostałe karty (oczywiście pomijając te trzymane przez graczy w rękach) potasujcie i utwórzcie z nich nowy stos do dobierania.

Rundę rozpoczyna gracz, który w swoich zasobach zgromadził żetony ciasteczek o najniższej wartości. W przypadku remisu wybierzcie losowo gracza spośród remisujących.



## KONIEC GRY

Jeżeli po punktowaniu rundy jeden lub kilku graczy wyzbyli się wszystkich żetonów ciasteczek, gra dobiega końca, a rozgrywkę wygrywa ten, kto zgromadził na swojej karcie gospodyni żetony ciasteczek **o największej wartości**. Jako że kapibary są niezwykle towarzyskimi ssakami, w przypadku remisu dzielą się zwycięstwem!

**Autor gry:** Reiner Knizia

**Ilustracje:** Michał Ambrzykowski

**Opracowanie wersji polskiej:** Adam Bukowski, Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

**Opracowanie graficzne:** Tatiana Korbut, Iwona Murawska

**Opracowanie techniczne:** Grzegorz Traczykowski

*Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom, którzy przyczynili się do rozwoju tej gry, w szczególności Karen Easteal, Andreas Stamer, Stefan Willkofer i Peter Wimmer. Specjalne podziękowania dla Jensa Jahnkego i Britty Stöckmann za ich znaczący wkład w projekt gry.*



02737

TREFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia,  
Poland  
www.trefl.com



© 2024 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.