

Kabanga!



Michael Modler



Kreativbunker



8 i više godina



3-6 igrača



20 minuta

Gilj igre

Pokušajte da se oslobodite svih karata iz ruke što je pre moguće, tako što ćete ih pametno postavljati. Sve karte koje vam na kraju runde ostanu u ruci donose vam negativne poene. Zvuči jednostavno? Možda bi i bilo da nema drugih igrača. Ukoliko napravite razmak između karata u istom redu, ostali igrači imaju pravo da viknu „Kabanga!“ i izbace karte iz svoje ruke koje ulaze u taj razmak, a vi ćete za svaku izbačenu kartu morati da povučete jednu kaznenu kartu. Pobednik je igrač koji posle nekoliko rundi ima najmanje negativnih poena!

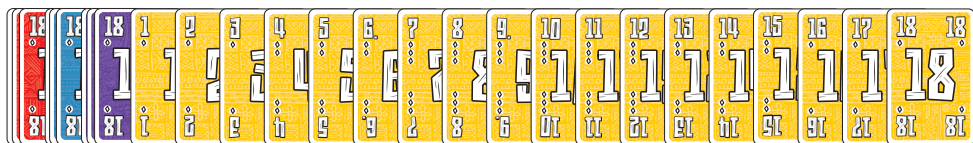
Komponente

84 karte:



4 karte maski (crvena, plava, ljubičasta i žuta)

8 početnih karata (sa brojevima 1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18)



72 karte sa brojevima (brojevi su od 1 do 18 u crvenoj, plavoj, ljubičastoj i žutoj boji)

Postavka

Postavite četiri karte maski, u kolonu, na sredinu stola. Zatim promešajte osam početnih karata i nasumično ih postavite sa leve i desne strane svake karte maske. Svaka početna karta predstavlja početak gomile za odigravanje karata te boje. Promešajte sve karte sa brojevima i svakom igraču podelite po osam karata. Karte u ruci držite skrivene od ostalih igrača. Preostale karte postavite u špil sa kog će igrači vući kaznene karte. Pripremite papir i olovku kako biste beležili negativne poene. Sad ste spremni za igru!

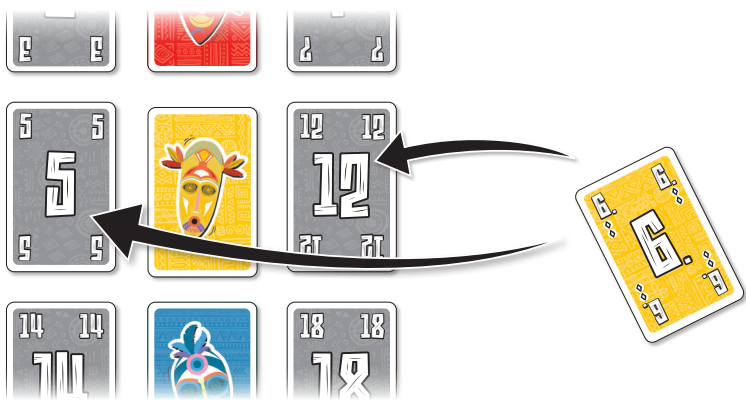


Tok igre

Najmlađi igrač započinje igru i odigrava jednu kartu. Kada se njegov potez završi, igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu.

ODIGRAVANJE KARATA

Na svom potezu, odigrajte jednu kartu u red odgovarajuće boje (maske označavaju boju reda). Vi birate koju ćete kartu odigrati i na koju od dve gomile karata ćete je staviti. Nije bitna vrednost karte koju ste prekrili.



Primer: Žutu kartu možete odigrati i levo i desno od žute maske. U ovom slučaju, kartu možete postaviti na početnu kartu 5 ili na početnu kartu 12.

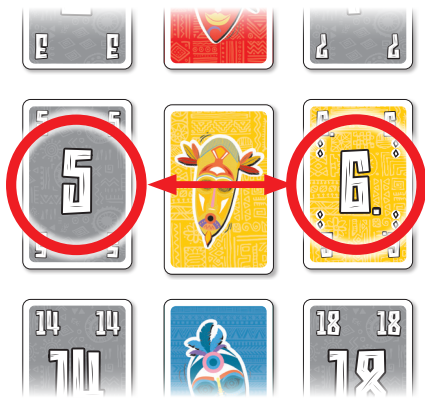
Važno: Ukoliko odigrate kartu iste boje kao i igrač koji je igrao pre vas, morate da povučete jednu kaznenu kartu sa vrha špila.

KABANGA!

Karta koju ste odigrali može napraviti razmak između nje i karte na vrhu druge gomile karata u istom redu. Sad svi igrači moraju da budu veoma pažljivi! Ukoliko imaju jednu ili više karata **iste boje** u ruci koje ulaze u taj razmak treba da viknu „Kabanga!“ i izbace te karte iz ruke.



Primer A: Odigrali ste žutu kartu 6 na levu gomilu za odbacivanje žutog reda. Na taj način napravili ste veoma veliki razmak između brojeva u žutom redu, u ovom slučaju od 6 do 12. Ostali igrači sada mogu da izbace sve žute karte iz svoje ruke koje ulaze u taj razmak. U ovom primeru, to bi bile žute karte 7, 8, 9, 10 i 11.



Primer B: Umesto da odigrate žutu kartu 6 na početnu kartu 5, odlučili ste se za mudriji potez i postavili ste je na početnu kartu 12. Na ovaj način ne postoji razmak između brojeva u žutom redu i ostali igrači ne mogu da izbacuju karte iz ruke.

Važno: Za svaku kartu koju su ostali igrači izbacili iz ruke, morate **povući jednu kaznenu kartu sa vrha špila** i dodati je u ruku. Karte koje su izbacili ostali igrači stavljate sa strane, ne dodajete ih u ruku.

Karte koje su ostali igrači izbacili u ovoj rundi najverovatnije vam neće trebati do kraja runde. Međutim, ukoliko vam ponestane karata u kaznenom špilu, promešajte sve izbačene karte i formirajte novi špil.

Nakon što ste odigrali kartu, na potez dolazi igrač koji sedi levo od vas. Sve dok sledeći igrač ne odigra svoju kartu, svi ostali igrači imaju pravo da viknu „Kabanga!“ i izbace odgovarajuće karte iz ruke.

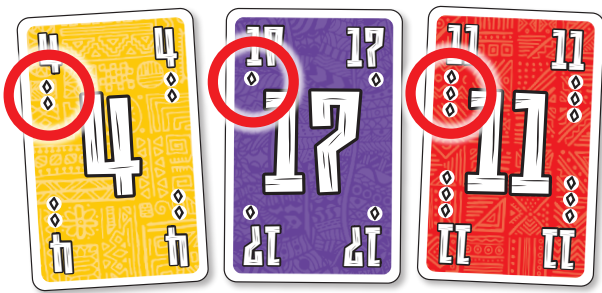
Kraj runde

Runda se završava čim neki igrač ostane bez karata u ruci na kraju bilo čijeg poteza. Igrač može ostati bez karata u ruci ili odigravanjem karte na svom potezu ili izbacivanjem karata na tuđem potezu.

Ukoliko na svom potezu odigrate poslednju kartu, ostali igrači imaju prava da izbace odgovarajuće karte iz ruke. To znači da se runda ne završava nakon što ste odigrali poslednju kartu, pošto ćete morati da povučete kaznene karte za svaku kartu koju su odbacili ostali igrači. Ukoliko izbacite poslednju kartu iz ruke na tuđem potezu, runda se završava nakon što taj igrač povuče odgovarajući broj kaznenih karata.

Moguće je da više igrača ostane bez karata u ruci na kraju poteza.

Na kraju runde, za svaku preostalu kartu u ruci, dobijate od jedan do tri negativna poena u zavisnosti od toga koliko je simbola dijamanta na njima. Zapišite negativne poene na papir.



Primer: Na kraju runde, ostale su vam ove karte u ruci, što znači da ste sakupili šest negativnih poena (2 + 1 + 3 = 6).

Sada započnite novu rundu. Postavka je ista kao i u prvoj rundi. Igrač koji sedi levo od igrača koji je započeo prošlu rundu igra prvi.

Sa igrom nastavljate sve dok neki igrač ne sakupi bar 18 negativnih poena.

Kraj igre

Igra se završava kad neki igrač sakupi bar **18 negativnih poena**. Pobjednik je igrač koji ukupno ima najmanje negativnih poena. U slučaju nerešenog rezultata (više igrača ima isti broj poena), igrači dele pobjedu.

Ukoliko želite, uvek se možete dogovoriti da igrate određeni broj rundi ili do određenog broja negativnih poena, kako biste prilagodili dužinu trajanja partije.

© 2025. MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU!

