

FR

KARIBA



6-99



2-5



15'

Auteur: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDÉE DU JEU

En Afrique, l'eau se fait rare. Un point d'eau est ce qu'il y a de plus précieux pour les animaux. Une fois trouvé, encore faut-il boire sans être dérangé. Les grands chassent les petits selon la loi du plus fort. L'éléphant chasse le rhinocéros et le rhinocéros chasse la souris.

Mais attention... il est bien connu que les éléphants ont peur des souris !

MATÉRIEL DE JEU

- 64 cartes
- 1 point d'eau
- 3 livrets de règles

MISE EN PLACE

Place le point d'eau au centre de la table, mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Place le reste des cartes face cachée au milieu du point d'eau.

LE BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes possible à la fin de la partie.

Règle mise en ligne par

didacto.com
Tous droits réservés et réservés à l'éditeur.

© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

LE JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A ton tour, voilà ce que tu dois faire :

- 1) Joue une ou plusieurs cartes du même animal et place-les à la position correspondante autour du point d'eau. Pour économiser de la place, chevauche les cartes les unes sur les autres, tout en gardant visible le nombre de cartes rassemblées.



- 2) Si une fois ta/tes cartes posée(s), il y a 3 cartes ou plus de cet animal, alors il chasse l'animal plus faible le plus proche (plus faible = chiffre inférieur). Tu t'empare alors de toutes les cartes de cet animal, quel qu'en soit le nombre. Place ces cartes devant toi, c'est ta pile de score. Elles seront comptabilisées à la fin de la partie.



Petite note : le prochain animal plus faible peut donc être à plusieurs espaces d'intervalle de l'animal qui a été joué, si les espaces intermédiaires sont vides

Si il n'y a pas d'animaux plus faibles présents, tant pis, tu ne gagnes aucune carte.

Si il y a déjà 3 cartes ou plus d'un animal, rien ne t'empêche de jouer une carte (ou plus) de ce même animal et de l'emparer du prochain animal plus faible.

Cas spécial : la souris (1) est le seul animal qui peut chasser l'éléphant (8). Par contre elle ne peut chasser aucun autre animal. C'est le seul animal qui peut chasser un animal dont le chiffre est supérieur au sien.

Exemple I : Il y a déjà 2 cartes rhinocéros posées autour du point d'eau sur l'emplacement (7). C'est ton tour et tu en joues 2 de plus. Il y en a maintenant plus que 3. Tu vas donc gagner l'animal plus faible le plus proche. Les emplacements (6) et (5) sont vides mais il y a 2 cartes girafe sur l'emplacement (4). Tu gagnes ces 2 cartes girafe. Le joueur suivant joue ensuite 3 cartes éléphant (8). Il s'empare alors des 4 cartes rhinocéros (7).

Exemple II : Il y a déjà 4 souris. Tu joues une cinquième souris. Si il y a des cartes éléphant, tu les gagnes. Sinon, tant pis (la souris ne peut pas chasser les autres animaux).

- 3) Termine ton tour en piochant des cartes de la pile de pioche pour toujours avoir 5 cartes en main.

Joue une ou plusieurs cartes girafe pour gagner les cartes zèbre.



Joue une ou plusieurs cartes souris pour gagner les cartes éléphant.



FIN DU JEU

Quand la pioche est épuisée, continuez à jouer en posant vos cartes sans piocher. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a joué sa dernière carte et a terminé son tour. Tous les joueurs comptent les cartes qu'ils ont remportées. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes remporte la partie.

Note : il est recommandé de jouer 3 parties et de conserver les scores après chaque partie. Le joueur qui obtient le plus haut total après la dernière partie est le grand vainqueur.

VARIANTE POUR JOUEURS PLUS EXPÉRIMENTÉS

Pour des joueurs plus experts, la pioche est composée de trois cartes visibles et d'une pile de cartes face cachée. Les joueurs ont le choix de prendre des cartes visibles et/ou des cartes cachées. Les cartes visibles prises sont remplacées dès que le joueur a fini de piocher toutes ses cartes. Le reste du jeu se déroule de la même manière.

