

## **Kalimambo**

Devant : la menace du crottin d'éléphant.

Derrière : les mugissements de Mambo, le rhinocéros. Autant dire que nos chercheurs ne sont pas dans une situation très enviable !

Kali, une espèce tout juste découverte, suit les moindres faits et gestes des chercheurs. Ils sont loin de se douter que Kali est le meilleur ami de Mambo et qu'ils jouent tous les deux au African Animal Football Club.

Et justement, aujourd'hui a lieu l'entraînement pour le Super Coconut Bowl. Nos chercheurs ont à peine réalisé qu'ils se retrouvent à leur servir de mannequins d'entraînement. Kali leur réserve des surprises et, bien sûr, Mambo est chargé de foncer dans le tas. Quant au crottin d'éléphant disséminé par-ci par-là, il constitue un obstacle particulier. Nos pauvres chercheurs se doutent bien qu'il va leur arriver des problèmes... Saurez-vous les tirer de là ?

## **Contenu:**

1 plateau de jeu

6 tas de crottin

1 bloc

7 chercheurs

1 pion (Kali)

1 rhinocéros (mambo)

8 jeux de 12 cartes de valeur 0 à 11

6 boîtes

réserve de jetons

1 règle

## **Préparation du jeu**

- Chaque joueur choisit un chercheur et le jeu de cartes de même couleur.
- Mélanger le jeu de cartes noir, appartenant à Kali, et le placer à côté du plateau.
- Le dernier à avoir marché dans une crotte commence. Il place Mambo le rhinocéros

dans le sens de la marche sur une case du plateau de son choix. Tous les pions se déplacent dans cette même direction.

- Placer les chercheurs sur les cases devant le rhinocéros, dans n'importe quel ordre, sans laisser de trou entre chaque. Kali est placé en tête et conduit le groupe.

- Les tas de crottin sont répartis sur des cases vides, en laissant un peu d'espace entre chaque.

- Inscrire le nom des joueurs dans la colonne de gauche du bloc.

La folle partie peut commencer !

## **But du jeu**

La partie se joue en 12 tours. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et déplacent leur chercheur. Celui qui se fait heurter par Mambo le rhinocéros ou qui met les pieds dans le crottin perd des points. Celui qui aura perdu le moins de points remportera la partie.

## **Déroulement de la partie**

Au début de chaque tour, chaque joueur choisit une de ses cartes et la pose secrètement devant lui. Les cartes sont ensuite retournées en même temps. Un des joueurs retourne en plus la carte supérieure du paquet de Kali.

**Ensuite, les joueurs déplacent leur chercheur, Kali et le rhinocéros de la manière suivante :**

- Le nombre figurant sur la carte jouée n'a aucun rapport avec la distance de déplacement. Elle indique l'ordre des déplacements : Le joueur qui a joué la carte la plus élevée de ce tour déplace en premier son chercheur. Celui qui a joué la 2ème carte la plus élevée se déplace en deuxième, etc.

Kali se déplace de la même façon, c'est-à-dire qu'il est considéré comme un joueur.

- Un pion se déplace toujours jusqu'à la première case libre en tête du groupe. Les

éventuels trous et cases avec du crottin d'éléphant au milieu du groupe sont sautées.

- Si le chercheur qui doit être déplacé se trouve déjà en tête du groupe, il reste à sa place.
- Si plusieurs joueurs ont joué le même nombre, seul celui qui se trouve en dernier parmi eux a le droit d'avancer. Les autres chercheurs ("avec le même nombre") ne se déplacent pas.
- Le joueur qui joue sa carte « 0 » ne déplace pas son chercheur à ce tour.

### **Oooops ! Un tas de crottin d'éléphant**

- Le joueur qui atterrit dans du crottin d'éléphant avec son chercheur (parce que son déplacement l'amène sur une case avec du crottin) prend 3 jetons. Le crottin reste sur place.

- Si Kali court dans du crottin, ça n'est pas lui qui prend 3 jetons mais le joueur qui a joué la carte la plus faible à ce tour. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun d'eux perd des points.

### **Mambo, le rhinocéros, court**

À chaque fois qu'un chercheur ou que Kali quitte la case située juste devant le rhinocéros, celui-ci se met à courir. Il court jusqu'à ce qu'il rejoigne le dernier du groupe. Celui-ci a alors droit à un coup de corne qui fait perdre à son propriétaire autant de points que le nombre de cases parcourues par le rhinocéros.

- Si Mambo fonce dans Kali, ça n'est pas lui qui perd des points mais le joueur qui a joué la carte la plus faible à ce tour. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun d'eux perd des points.

## **Fin de la partie et vainqueur**

La dernière carte jouée marque le dernier tour de jeu. La partie est ensuite terminée. Le joueur qui a le moins de jetons remporte la partie.