

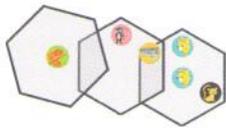


Kam-Kam



Réussis à aligner 3 fois
le même animal de Madagascar !

Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou YouTube



48 cartes transparentes et réversibles



25 jetons

BUT DU JEU :

Être le premier à réaliser un alignement de 3 animaux identiques, ceci pour chacun des 5 animaux.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chacun dépose son tas devant soi.
- Le premier joueur pose la première carte de son tas au centre de la surface de jeu.
- C'est alors au tour du joueur suivant. Il superpose la première carte de son tas sur le tas central, **angle sur angle**, dans le but de former un alignement de 3 animaux identiques. Les lignes peuvent se faire horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Dès qu'un joueur réussit à aligner 3 animaux identiques, on met de côté le tas de cartes et ce joueur **reçoit 1 jeton de cet animal**. Il pose la première carte de son tas au centre de la table, et c'est au tour du joueur suivant.
- Le « **caméléon** » est un joker que l'on utilise comme animal de son choix.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier qui a réuni **5 jetons de 5 animaux différents**.
Si personne ne possède 5 jetons différents, le vainqueur est celui qui en a le plus.

VARIANTE :

Le but du jeu est le même que précédemment, mais le joueur devra choisir entre 2 cartes à chaque tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Distribuer 2 cartes à tous les joueurs. Chacun dépose ses 2 cartes devant soi, **côte à côte**. Le reste des cartes constituera la pioche. On place une carte de la pioche au centre de la table.
- À son tour de jeu, le joueur choisit **une de ses 2 cartes** et la pose sur la surface de jeu. Puis, il pioche une nouvelle carte afin d'avoir toujours 2 cartes devant lui.
- C'est alors au tour du joueur suivant. Il superpose une de ses 2 cartes sur la carte au centre de la surface, **angle sur angle**, dans le but de former un alignement de 3 animaux identiques. Les lignes peuvent se faire horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Dès qu'un joueur réussit à aligner 3 animaux identiques, on met de côté le tas de cartes et ce joueur **reçoit 1 jeton de cet animal**. Il pioche une carte pour avoir à nouveau 2 cartes devant lui, puis pose une carte de la pioche au centre de la table. C'est au tour du joueur suivant.
- Le « **caméléon** » est un joker que l'on utilise comme animal de son choix.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier qui a réuni **5 jetons de 5 animaux différents**.
Si personne ne possède 5 jetons différents, on joue jusqu'à épuisement de la pioche, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de jetons.

Conçu par Richard et Chieko Stehr
Illustré par Mel Armstrong

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Chef de produit : Lisa Puaux
Éditrice : Déborah Schwarz
Responsable studio graphique : Sabrina Regoui
Maquette : Margaux Khalil
Responsable fabrication : Éric Peyronnet
Fabrication : Bertrand Podetti
Correction : Yanniss Chevalier

© 2019, éditions Auzou.
Fabriqué par les éditions Auzou
24-32, rue des Amandiers,
75020 Paris - France.
Imprimé et fabriqué en Chine.
Printed and made in China.

**Produit conçu et fabriqué sous système
de management de la qualité certifié AFAQ ISO 9001.**

Tous droits réservés pour tous pays. Loi n° 49-956
du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse,
modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.
Dépôt légal : août 2019.

auzou.fr