



TambuZi!

... L'ÉCLAIR FRAPPERA LE DERNIER !

Un jeu de réaction rapide comme l'éclair avec des animaux et un buzzer pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Günter Burkhardt **Illustration :** Michael Menzel

C'est la sécheresse dans la savane. Une chaleur insupportable règne depuis des semaines. Une seule chose reste à faire : pour plaire au dieu du temps Tambuzi, les animaux décident de l'honorer et de lui présenter une danse de la pluie autour du grand rocher vert. Le plan fonctionne plus vite que prévu : à peine les sons des tambours bongo retentissent-ils que les premiers éclairs jaillissent dans le ciel. Les animaux cherchent rapidement un refuge dans les huttes environnantes, mais il n'y a pas assez de place pour tout le monde.

Tandis que le son du bongo retentit dans le buzzer, vous devez, à tour de rôle, déplacer vos animaux et les faire avancer rapidement d'une hutte à l'autre. Lorsque le son s'arrête et qu'un éclair retentit, l'animal qui n'est pas caché dans une hutte est éliminé. Le but du jeu est d'éviter d'être frappé par l'éclair et d'obtenir le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Avant la première partie

Découpez toutes les pièces du tableau en carton. Retirez les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer bongo sur le plateau de jeu. Collez les autocollants à l'extérieur du buzzer.



Préparatifs

En fonction du nombre de joueurs, choisissez le matériel de jeu dont vous avez besoin :

Joueurs	2	3	4
Huttes visibles	7	5	7
Animaux par joueur	4 (de deux couleurs)	2 (d'une seule couleur)	2 (d'une seule couleur)
Plaquettes de points	1 - 5	3 - 5	1 - 5
Gouttes d'eau	3	4	5

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Assemblez les différentes pièces pour voir le nombre de huttes correspondant. Chaque joueur prend ses animaux.

Le dernier joueur qui a dansé sous la pluie commence la partie. Il place l'un de ses animaux devant les singes (= à côté du plateau de jeu). Tous les joueurs répartissent ensuite leurs animaux sur les paillasons des huttes (= sur le plateau de jeu) dans le sens des aiguilles d'une montre. Cependant, un seul animal est autorisé par paillason. Préparer les plaquettes de points et les gouttes d'eau. Ranger le matériel restant dans la boîte.

Contenu du jeu

1 buzzer bongo, 1 plateau de jeu, 5 plaquettes de points, 5 gouttes d'eau, 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu



2 rhinocéros fous



2 tigres casse-cous



2 zèbres frétilants



2 drôles de crocodiles

Le buzzer Bongo

Dans le jeu Tambuzi, tout tourne autour du buzzer Bongo. Il a deux fonctions :

1. Chronomètre

En appuyant une première fois, le chronomètre se met en marche. À partir de maintenant, un coup de foudre peut frapper à tout moment ! Mais c'est le hasard qui détermine le moment précis. Vous devez donc vous dépêcher pour ne pas avoir de mauvaise surprise !

2. Action

À chaque pression sur le buzzer, celui-ci vous indique si vous devez avancer de paillason en paillason ou si vous pouvez entrer dans une hutte.

Au début du jeu, choisissez un mode sonore en-dessous du buzzer :

A = mode savane : des cris d'animaux amusants et un feu de camp crépitant vous plongent directement dans l'atmosphère de la savane !

B = mode Bongo : un rythme de bongo hypnotique vous captivera !

C = Lautlosmodus : dans un silence lourd et pesant, le coup de tonnerre sera encore plus surprenant !

Posez ensuite le buzzer Bongo au milieu du plateau de jeu pour qu'il repose sur les quatre petits trous.

A
B
C
OFF

(Vous trouverez des informations pour l'insertion des piles et d'autres consignes d'utilisation et de sécurité à la page 14.)

Déroulement de la partie

Important : vous ne jouez pas l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, vous jouez sans ordre précis ! Durant le jeu, un seul animal se trouve toujours à côté du plateau de jeu et peut être à tout moment frappé par la foudre. Tous les autres animaux se trouvent sur le plateau de jeu et sont protégés contre la foudre.

- C'est toujours le tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu. Ce joueur doit appuyer sur le buzzer Bongo et exécuter immédiatement l'action qui s'illumine (voir ci-dessous).
- C'est ensuite au tour du joueur dont l'animal se trouve à côté du plateau de jeu après l'action. C'est à lui d'appuyer sur le buzzer Bongo et d'exécuter l'action affichée.

La partie continue jusqu'à ce que le coup de tonnerre retentisse dans le buzzer. L'animal qui, à ce moment, se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé.

C'est parti !

1 Appuyer sur le buzzer Bongo

Le premier joueur donne le signal de départ « À vos bongos, prêts, partez ! » et appuie sur le buzzer. À partir de ce moment, le temps s'écoule et l'orage approche ! Parallèlement, le symbole **Course** (= un, deux, trois ou quatre points) ou **Hutte** s'illumine.



2 Course

Avance ta figurine du nombre correspondant de huttes dans le sens des aiguilles d'une montre et pose-la à côté du plateau de jeu. Où se trouve l'habitant de cette hutte ?

Sur le paillason ?

Quelle chance ! Échange ta place avec cet animal. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit appuyer sur le buzzer Bongo et déplacer sa figurine.



Dans la hutte ?

Pas de chance, la hutte est déjà occupée ! Tu ne peux pas rester ici, tu dois immédiatement appuyer une nouvelle fois sur le buzzer Bongo.



ou Hutte



Hourra ! Tu peux entrer dans la hutte devant laquelle tu te trouves ! Pose

l'habitant actuel à côté du plateau de jeu, peu importe qu'il se trouve dans la hutte ou sur le paillason. Désormais, le joueur à qui appartient la figurine doit appuyer sur le buzzer Bongo et déplacer sa figurine.

Répétez l'étape 2 (course ou hutte) jusqu'au coup de foudre !

3 Coup de foudre

Dès qu'un bruit d'éclair retentit, la partie est immédiatement terminée. L'animal à qui c'est le tour ou qui se trouve à côté du plateau de jeu est éliminé. Le joueur à qui l'animal appartient reçoit la plaquette de points avec la valeur la moins importante. Pose la plaquette devant toi et pose ton animal dessus.

4 Partie suivante

Retourne la pièce de puzzle du plateau de jeu que tu veux pour avoir une hutte en moins. Prends l'habitant de la hutte disparue et place-le devant les singes (= à côté du plateau de jeu). Tous les autres animaux sortent sur les paillasons de leurs huttes. Le joueur dont la figurine se trouve devant les singes commence la nouvelle partie.

Nouvelle danse de la pluie

Une danse de la pluie se termine dès qu'il ne reste que trois animaux et que toutes les plaquettes de points sont distribuées. Tous les joueurs comptent leurs points. Pour les animaux qui restent sur le plateau de jeu, vous obtenez le nombre de points affiché sur la hutte correspondante (6, 7 ou 8 points). Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de points a gagné cette danse de la pluie et reçoit une goutte d'eau en récompense. En cas d'égalité, la goutte est accordée au joueur dont l'animal se trouve sur la hutte avec le plus grand nombre de points.

Tous les joueurs reprennent ensuite leurs animaux avec eux. Le plateau de jeu se monte comme au début du jeu et une nouvelle danse de la pluie commence. Le joueur qui a obtenu une goutte de pluie en dernier commence la partie.

Règles importantes pour la danse de la pluie

- Le singe symbolise toujours la case de départ mais n'est pas compté comme case au cours du jeu.
- Si tu es le premier joueur et que dès le début, la hutte s'illumine sur le buzzer Bongo, appuie dessus une deuxième fois pour relancer le jeu.
- C'est toujours au tour de l'animal qui se trouve à côté du plateau de jeu.
- Un seul animal doit se trouver sur la hutte, qu'il soit sur le paillason ou dans la hutte.
- Si tu atterris devant une hutte occupée par ton autre animal, tu dois appuyer une nouvelle fois sur le buzzer Bongo.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur reçoit la deuxième goutte d'eau et remporte ainsi le jeu.

N'oubliez pas d'éteindre le buzzer bongo à la fin du jeu. Cela permet de préserver les piles et de pouvoir commencer le jeu immédiatement la prochaine fois !



D'autres questions ? Tu trouveras ici une vidéo des règles.

