

Jeu Habermas n° 4419

A 408 1

Nimbali

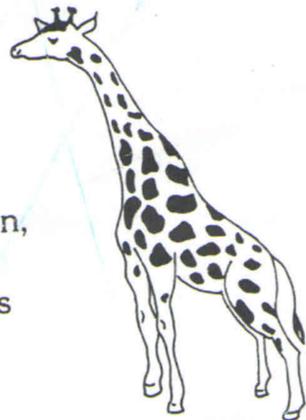
Un jeu avec un dé peu ordinaire pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans. Avec une variante pour les plus petits.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Ales Vrtal
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Nous sommes en plein milieu de la steppe africaine : la girafe, le guépard et d'autres animaux sauvages ont très soif et sont à la recherche d'un point d'eau. Tous les animaux attendent impatiemment qu'il pleuve ...

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 36 gouttes de pluie
- 5 animaux sauvages (guépard, girafe, lion, rhinocéros, zèbre)
- 1 dé avec symboles (différentes fourrures d'animaux et goutte de pluie)



Règle résumée :

donner toutes
ses gouttes de
pluie

plateau de jeu,
répartir les
animaux

distribuer les
gouttes de pluie

répartir les
animaux

But du jeu :

Celui qui aura la chance (s'il pleut) d'avoir beaucoup d'animaux à son point d'eau pourra les désaltérer (avec les gouttes de pluie).
Qui va pouvoir donner toutes ses gouttes d'eau en premier ?

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur se trouve assis en face de l'un des quatre **points d'eau** asséchés. Chaque joueur doit essayer de faire venir le plus grand nombre d'animaux au point d'eau placé devant lui.
Distribuer les **36 gouttes d'eau** en donnant le même nombre à chaque joueur.
Chaque joueur pose ses gouttes de pluie sur **son point d'eau** sur le plateau de jeu.
Préparer le **dé**. Les couleurs et les motifs du dé correspondent aux animaux ; la goutte bleue signifie "pluie".

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a la plus belle "tignasse" a le droit de commencer. Il choisit l'un des animaux et le pose devant son point d'eau. Les autres joueurs choisissent aussi chacun un animal.
Le joueur qui a commencé en premier répartit les animaux restants sur les points d'eau des autres joueurs.

Attention :

S'il y a moins de 4 joueurs, les points d'eau qui ne sont pas occupés ne comptent pas. Il n'y aura pas de gouttes de pluie à ces points d'eau et les animaux n'auront pas le droit de s'y arrêter pendant le jeu.

dé sur couleur de l'animal/
fourrure de l'animal :
avancer l'animal

Le joueur qui commence en premier lance le dé une fois.
Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Le point en couleur ou la fourrure d'un animal ?**
L'animal correspondant est amené au prochain point d'eau dans le sens des aiguilles d'une montre (voir les flèches sur le plateau de jeu).
Plusieurs animaux ont le droit d'être au même point d'eau.

gouttes de pluie :
les joueurs
donnent tous
leurs gouttes de
pluie

- **Le symbole de la pluie ?**
Hourra, il pleut et tous les animaux vont pouvoir se désaltérer. Les joueurs ont tous le droit de donner à boire aux animaux qui se trouvent sur leur propre point d'eau, et ils remettent pour chaque animal une goutte de pluie dans la boîte de jeu.
S'il n'y a pas d'animal au point d'eau, le joueur n'aura pas le droit de remettre de goutte d'eau dans la boîte.

plus de gouttes
de pluie : victoire

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le premier joueur a pu remettre toutes ses gouttes de pluie dans la boîte : il gagne la partie.

- Si plusieurs joueurs terminent en même temps, le gagnant sera celui qui aura le plus d'animaux à son point d'eau.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'animaux à leur point d'eau, le gagnant sera celui qui aura le plus grand animal : la girafe est le plus grand animal, suivent le zèbre, le rhinocéros, le lion et le guépard.

Variante pour les plus petits :

Mis à part les changements ci-dessous, les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent :
Au début du jeu, les animaux se trouvent tous sur l'oasis illustrée au milieu du plateau de jeu.
Comme dans le jeu de base, jouer à tour de rôle en lançant le dé une fois :
Si le dé tombe sur une fourrure d'animal, l'animal correspondant est amené au point d'eau du joueur. Si l'animal est déjà au point d'eau, il est remis au milieu du plateau de jeu.

animal à son
propre point
d'eau/revenir à
l'oasis

Attention :

Pendant tout le jeu, il faut essayer d'amener l'animal désigné par le dé à son propre point d'eau, quel que soit l'endroit où il se trouve à ce moment-là.