

Les présentent **KARIBA**

Nombre de joueurs 2 à 4

Compétences nécessaires

Connaître les nombres de 1 à 8 et leur rangement croissant.

Durée d'une partie

10 à 30 minutes selon les objectifs que vous vous fixez.

Matériel

64 cartes représentant 8 animaux différents,


8 éléments puzzle (numérotés) pour former le point d'eau, une règle du jeu



► **Présentation rapide**

Le but de Kariba est de ramasser et de cumuler le plus possible de cartes à la fin de la partie.

Vous allez jouer avec des cartes « animaux » sur lesquelles figurent un chiffre.

Les cartes se placent autour d'un octogone  Il représente un point d'eau dans la savane.

Les animaux viennent boire autour. Les plus puissants d'entre eux vont chasser les plus faibles.

► **Déroulement - Résumé**

► Le point d'eau, l'octogone, doit être assemblé en prenant soin à ce que les chiffres soient dans le bon ordre (croissant de 1 à 8).

Mélanger ensuite les cartes et **distribuer 5 cartes** à chacun des joueurs. Les cartes restantes vont former la pioche placée au milieu de l'octogone.

► Quand vient son tour, un joueur **doit** placer l'une ou plusieurs de ses cartes, avec un même animal, autour de l'octogone. (Il choisit le nombre de cartes qu'il souhaite poser).

Il les pose devant le chiffre de l'octogone identique à celui qui est inscrit sur ses cartes.

► S'il y a au moins 3 cartes de cet animal après avoir posé sa carte ou ses cartes, le joueur gagne toutes les cartes de la pile d'animaux avec le chiffre inférieur le plus proche.

Il les met sur le côté et constitue sa réserve de cartes gagnées.

Attention, les souris (chiffre 1) ne peuvent prendre aucun animal sauf les éléphants ...

Remarque : l'ajout d'une ou plusieurs nouvelles cartes sur une pile d'au moins trois animaux identiques vous donne un nouveau droit de prendre la pile d'animaux de chiffre inférieur.

► À la fin de son tour, le joueur va devoir piocher des cartes pour en avoir toujours 5 en main.

Fin de partie

La partie se termine lorsque la **pioche est vide** et qu'un joueur pose sa dernière carte.

Le joueur qui aura le plus d'animaux sera déclaré vainqueur.

► **La règle en PDF et en vidéo par Emilie BERGAMINI**



<https://ludicity.fr/qr/1s1j-0002>



►► Conseil important : Mélangez bien les cartes avant chaque partie

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de montrer toutes les cartes et de bien expliquer chacune des quelques règles.
- Réaliser une ou deux parties conformes à la règle avant d'ajouter des variantes.

► Quatre variantes, autres manières de jouer

1. **Variante 1** : L'éditeur propose une variante qui consiste à composer la pioche de 3 cartes visibles et d'une pile de cartes face cachée. La pioche ne sera alors plus dans l'octogone, faute de place mais à un autre endroit.
2. **Variante 2** : Chaque joueur tire au début de la partie une carte animal qu'il regardera et qu'il laissera retournée, face cachée, devant lui. Cette carte indiquera l'espèce animale dont les cartes, à la fin de la partie vaudront deux points.

Les cartes cachées seront dévoilées en fin de parties avant le comptage des points.

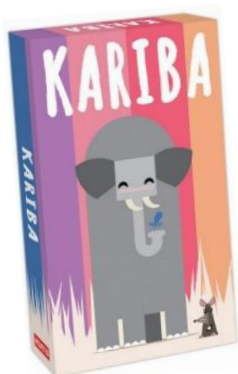
3. **Variante 3** : La chaîne alimentaire est inversée. Les animaux faibles dominent les plus forts.

Les animaux chassent maintenant ceux qui sont numérotés plus haut qu'eux, plutôt que plus bas. Exception pour l'éléphant qui chassera la souris.



► Pour jouer à deux

- Vous pouvez avant de commencer la partie, enlever un animal de chaque espèce dans le paquet de cartes puis placer un animal de chaque espèce devant son numéro.
- Vous pouvez ajouter la variante exposée ci-dessus, celle qui consiste à attribuer deux points à un animal en gardant l'espèce secrète (voir les explications ci-dessus, variante2).
- **Variante à deux** : Vous pouvez décider que le joueur qui ne pose qu'une carte peut soit combler ses cinq cartes qu'il doit avoir en main avec une carte de la pioche, soit en prendre une dans la main de l'adversaire qui lui devra piocher pour rester à 5 cartes.



Amusez-vous bien !

Kariba été créé par Reiner KNIZIA et illustré par Felix KINDELAN.
Il est édité par HELVETIQ

Création et diffusion de la fiche :  **ludicity**
on se retrouve ?
D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDiCiTY.FR