

Les présentent « **KARIBA** »

Nombre de joueurs

2 à 4

Compétences nécessaires

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

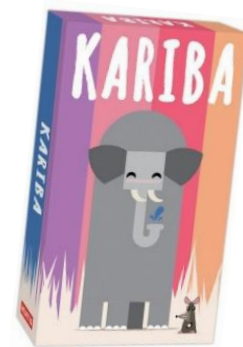
Durée d'une partie

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. Elles devront se placer autour d'un octogone. Cet octogone représente un point d'eau dans la savane autour duquel les animaux viennent s'abreuver. Les animaux les plus puissants vont y chasser les plus faibles.

► Déroulement

► 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 en distribuer 5 à chacun des joueurs. Les cartes restantes vont former la pioche placée au milieu de l'octogone.

► Quand vient son tour, un joueur va placer obligatoirement l'une ou plusieurs de ses cartes, avec un même animal, autour du plan d'eau et ce devant son chiffre, celui inscrit sur la carte.

(Il choisit le nombre de cartes qu'il souhaite poser).

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

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

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 au chiffre inférieur.

Fin de partie

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



► 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.

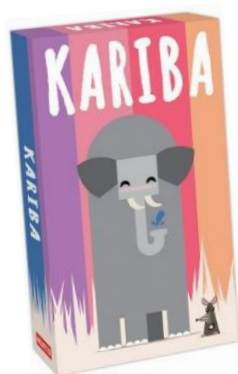
► Quatre variantes, autres manières de jouer

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
2. Variante 2 : 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.
3. Variante 3 : 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.



► 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).
- Vous pouvez décider que le joueur qui ne pose qu'une carte peut soit combler ses cinq cartes 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

D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR