

REGLES DU JEU

A lire attentivement (et en entier!) avant de commencer votre première partie.

Kimaloé

Un jeu de:
M. Braff - D. Ehrhard - S. Pauchon

Pour 3 à 4 joueurs
dès 8 ans
30-40 minutes

INTRODUCTION

Les enfants du monde n'ont pas tous leurs droits fondamentaux garantis, mais cela va changer! A l'aide de votre camion et de vos «cartes droits» illustrant les 9 droits fondamentaux de l'enfant, vous allez parcourir la planète et participer à différents projets aidant les enfants de tous les continents. Vous récolterez ainsi des points de solidarité pour vos deux pions, qui pourront alors gravir l'échelle les menant à une Terre idéale. Et qui sait, en jouant bien et avec un peu de chance, peut-être l'atteindrez-vous avant vos adversaires!

PRÉPARATION DU JEU

1
Le **plateau de jeu** est placé au milieu de la table. Il représente une Terre avec 6 continents.

2
Les **9 cartes spéciales** sont mélangées et posées face cachée (**Kimaloé** visible) sur l'emplacement prévu à cet effet.

3
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit **1 camion**, chargé de **1 caisse de matériel** (petit cube), qu'il pose sur le continent marqué **+5**.

4
Les **2 plateaux échelles** sont placés bout à bout contre le continent indiquant **+5**.

8
Chaque joueur mélange les **27 «cartes droits» à sa couleur** (cercle au dos) et se constitue une pioche personnelle qu'il pose devant lui...

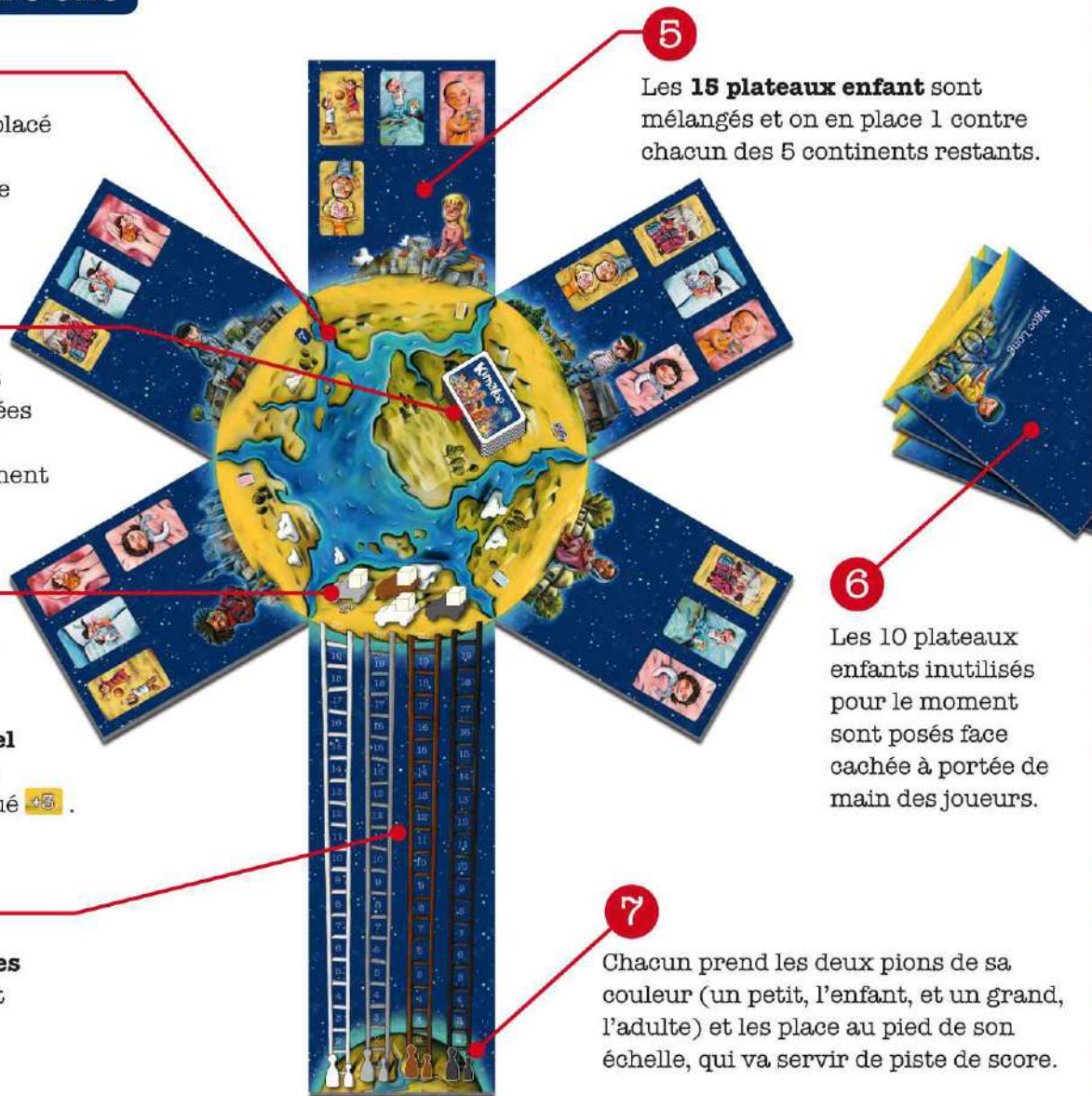
9
...puis tire les 7 premières cartes, qui constituent sa main de départ. Conseil: une fois dans votre main, classez-les par couleur de fond (jaune, bleu, rose).

10
Le joueur le plus jeune reçoit **le dé**. Il jouera le premier.

5
Les **15 plateaux enfant** sont mélangés et on en place 1 contre chacun des 5 continents restants.

6
Les 10 plateaux enfants inutilisés pour le moment sont posés face cachée à portée de main des joueurs.

7
Chacun prend les deux pions de sa couleur (un petit, l'enfant, et un grand, l'adulte) et les place au pied de son échelle, qui va servir de piste de score.

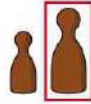


PARTICULARITÉS DE KIMALOÉ

La particularité de ce jeu est que durant la partie vous allez marquer deux types de points différents :



Les **petits points**, qui feront avancer votre pion enfant.



Les **grands points**, qui feront avancer votre pion adulte.

ATTENTION, il y a une règle de solidarité à respecter : à **aucun moment de la partie** il ne peut y avoir **plus de 3 cases vides** (donc 4 points d'écart) entre l'enfant et l'adulte.



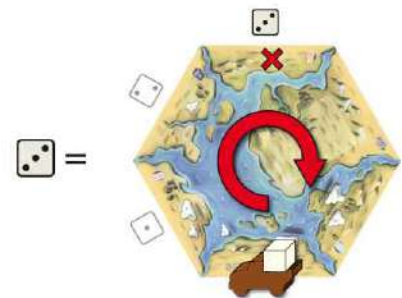
C'EST À VOUS DE JOUER: QUE FAIRE ?

Votre tour de jeu se déroule en 2 phases: **A. Déplacer votre camion**, puis éventuellement **B. Jouer des cartes**.

A. Déplacer votre camion (obligatoire)

Vous lancez le dé et obtenez un résultat variant entre 1 et 3. Déplacez ensuite votre camion d'autant de continents qu'indiqué par le dé. Le déplacement se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

NB: il peut très bien y avoir plusieurs camions sur un même continent.



B. Jouer des cartes (optionnel)

Une fois votre déplacement terminé, vous pouvez choisir et jouer une ou plusieurs «cartes droites» de votre main pour aider l'enfant du continent sur lequel se trouve votre camion.

Comment jouer une carte? Après l'avoir montrée à vos adversaires, posez-la face cachée (ciel visible) sur le droit **correspondant**.



LE DÉCOMPTE, SEUL MOMENT OU L'ON CALCULE LES POINTS

Dès qu'un enfant a tous ses droits manquants recouverts, et que son ciel est donc entièrement dégagé, il y a **immédiatement** un décompte, que l'on exécute entièrement avant de passer à la suite du jeu :


1 Tout d'abord, le joueur ayant posé la ou les dernières cartes du projet marque **2 points bonus**, qu'il distribue comme il veut à ses pions enfant et adulte (par exemple 2 à l'enfant, ou 2 à l'adulte, ou encore 1 chacun).


2 Ensuite, le joueur totalisant le plus de points sur ce projet marque obligatoirement des **grands points**, et son pion **adulte** gravit autant de cases sur son échelle.


Les autres joueurs présents sur le projet marquent des **petits points**, et c'est leur pion **enfant** qui gravit son échelle.

En cas d'égalité pour les grands points, les joueurs concernés par l'égalité marquent obligatoirement des grands points.



 4 grand points

 3 petits points

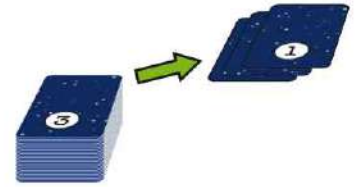
 2 petits points

Attention Vous devez toujours respecter la règle de solidarité, même en cours de décompte. Les éventuels points en excédent sont donc perdus!

- Une fois le calcul des points terminé, glissez le plateau de l'enfant concerné **sous** la pile des plateaux en attente. Les «cartes droites» retournent **sous** les pioches de leurs propriétaires respectifs.
- On pose alors un nouveau plateau enfant à la place de celui qui vient d'être écarté. Un nouveau projet nécessitant l'aide des joueurs est ainsi ouvert.
- Le joueur dont c'est le tour peut encore poser des cartes, et éventuellement déclencher d'autres décomptes.

PIOCHER DE NOUVELLES CARTES

Au lieu de lancer le dé et avancer votre camion, vous pouvez **passer votre tour** et piocher 1, 2 ou 3 cartes (vous ne pouvez jamais en avoir plus de 10 en main). Vos actions se résument donc à piocher ces cartes (pas de jet de dé, pas de déplacement de camion, pas de pose de cartes).



ACTIONS PARTICULIÈRES

Lors de la phase déplacement

Immédiatement après le déplacement lié au dé, si vous possédez encore une caisse de matériel sur votre camion, vous pouvez la décharger et poursuivre votre déplacement de 1 continent supplémentaire en avant ou en arrière.



Lorsque votre camion est **vide** et que vous vous arrêtez sur un continent sur lequel se trouvent une ou plusieurs caisses de matériel, chargez-en une et vous pourrez ainsi effectuer une nouvelle livraison dès le tour suivant.



Lors de la phase «pose de cartes»

Chaque continent permet une action ou un type d'action spéciale, reconnaissable au petit symbole présent à droite du continent :



Marquez 3 points, répartis à votre guise (petits points, grands points, ou un mélange des deux), **en respectant la règle de solidarité.**

NB: à moins de jouer une carte action, ce sera la seule action possible sur ce continent, vu qu'il n'y a pas d'enfant à aider.



3 des 6 continents permettent de jouer une ou plusieurs cartes de la couleur indiquée (fond jaune, bleu ou rose) sur **tous** les autres continents (en respectant bien sûr les illustrations).



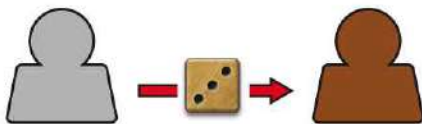
À la fin de votre tour, vous pouvez tirer des cartes de votre pioche jusqu'à en avoir 7 en main. **Avant** de piocher, vous pouvez remettre **sous** votre pioche des cartes que vous avez déjà en main.



À la fin de votre tour, piochez une carte spéciale et gardez-la secrète. Vous pourrez la jouer dès le tour suivant.

NB: les effets des cartes spéciales sont expliqués en dernière page.

VOUS AVEZ FINI VOTRE TOUR? PASSEZ LE DÉ!



Une fois que vous avez fini votre tour, passez le dé au joueur suivant (à votre gauche). C'est maintenant à lui de jouer.

BON, ET QUI GAGNE?



Dès qu'un pion atteint la Terre idéale, cela déclenche la fin de partie. Le joueur en train de jouer peut finir son tour normalement, ensuite de quoi la partie est terminée. Le joueur dont le pion a atteint cette Terre idéale a gagné.

En cas d'égalité entre des joueurs, c'est la position de leur deuxième pion qui les départage. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

LES CARTES SPÉCIALES

Lorsque vous jouez une carte spéciale, placez-la face visible sur la défausse prévue à cet effet.



Si la pioche de cartes spéciales est épuisée durant la partie, on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Les cartes spéciales se jouent uniquement durant votre propre tour, à l'exception de la carte «Après vous», que vous pouvez également jouer lors d'un décompte déclenché par un autre joueur.

Les cartes spéciales ne comptent pas pour la limite de cartes en main.



Livraison de Matériel

Déplacez votre camion d'un continent de plus ou de moins que ce que vous permet le dé.



Aide Intercontinentale

À ce tour, vous pouvez jouer des cartes de la couleur indiquée (ici rose) sur **tous** les continents du jeu, en respectant néanmoins les droits exigés.



Transport

Rendez-vous immédiatement sur le continent de votre choix. Cette carte doit être jouée à la place du jet de dé !



+3 petits points

Avancez votre pion enfant de 3 cases.
En respectant la règle de solidarité.



+3 grands points

Avancez votre pion adulte de 3 cases.
En respectant la règle de solidarité.



«Après vous»

Lors d'un décompte, changez le pion bénéficiant des points. Ainsi votre pion adulte avance en lieu et place de votre pion enfant, ou l'inverse.
En respectant la règle de solidarité.

OUBLIS ET CONSEILS

On oublie facilement:

- De prendre ses 2 points bonus lorsque l'on boucle un projet.
- La règle de solidarité entre le pion adulte et le pion enfant (même en cours de décompte).
- De profiter du continent **+5**. 3 points répartis au choix, c'est une belle occasion de faire avancer vos pions de manière idéale.
- De jouer l'action particulière. Chaque continent en propose une, et chacune peut se révéler fort utile.
- De garder sa carte spéciale pour un tour ultérieur: on n'applique donc pas son effet dès qu'on la pioche.

Prenez garde à:

- Ne pas trop jouer de cartes sur un même continent. Lors d'un décompte, vous risquez de perdre de nombreux points à cause de la règle de solidarité.
- Ne pas vous séparer trop rapidement de votre cube matériel, ou de vous en séparer pour un déplacement qui n'en valait pas vraiment la peine. Vous serez ensuite à la merci du jet de dé.

CRÉDITS

Un jeu de Malcolm Braff, Dominique Ehrhard et Sébastien Pauchon.

Sur une initiative de Terre des Hommes - aide à l'enfance (Lausanne, CH).

Edition: GameWorks Sàrl / www.gameworks.ch. Illustrations: Denis Kormann / www.deniskormann.com.

Photolitho et layout: Samuel Rouge. © 2008 Tous droits réservés