

KALIMAMBO



von
Antonio Scrittore

Von vorn droht Elefantenkacke und von hinten rauscht Mambo, das Nashorn an. Unsere Hobbyforscher sind in keiner beneidenswerten Lage. Kali, eine neu entdeckte Spezies, folgt den Forschern auf Schritt und Tritt. Diese ahnen nicht, dass Kali der beste Freund von Mambo ist und beide im African Animal Football Club spielen. Ausgerechnet heute trainieren sie für den Super Coconut Bowl. Kurzerhand erklären sie die Forscher zu ihren Dummys. Kali sorgt für unberechenbare Momente und Mambo ist natürlich für's Rammen zuständig. Besondere Hindernisse sind die Elefantenhaufen, die überall herum liegen. Unsere armen Forscher ahnen schon, dass ihnen übel mitgespielt werden soll ... holt ihr sie da raus?

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler nimmt sich einen **Hobbyforscher** und das **Kartenset der gleichen Farbe**. Übrige Forscher und Kartensets bleiben in der Schachtel.
- Das **schwarze Kartenset von Kali** wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Wer zuletzt in einen Haufen getreten ist, setzt das **Nashorn** auf ein beliebiges Feld des Spielplans.
- Die **Hobbyforscher** werden in **beliebiger Reihenfolge** auf die Felder vor das Nashorn gesetzt, so dass keine Lücke entsteht. Kali wird an die Spitze gesetzt und führt die Gruppe an.
- Die **Elefantenhaufen** werden auf unbesetzte Felder verteilt, so dass etwas Abstand zwischen ihnen ist.
- Die Namen der Spieler werden in die linke Spalte des Blocks geschrieben.

Jetzt kann der Spaß beginnen!

SPIELZIEL

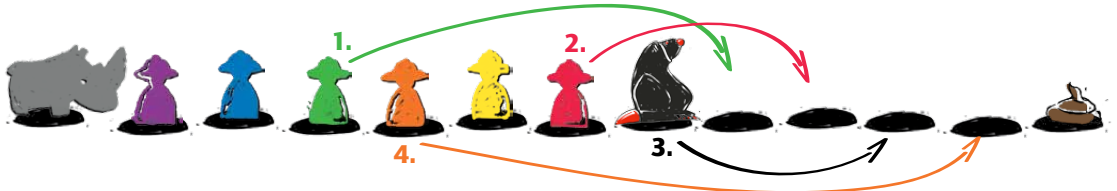
Es werden 12 Runden gespielt. In jeder Runde wählen die Spieler eine Karte und bewegen ihren Forscher. Wer dabei vom Nashorn gerammt wird oder in einen Elefantenhaufen tritt, bekommt Minuspunkte. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

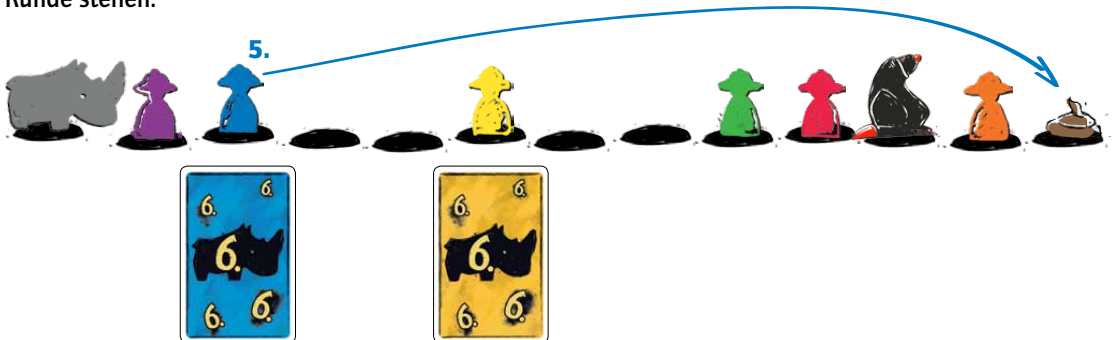
Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler **eine** eigene Karte aus, die er **verdeckt** vor sich auf den Tisch legt. Dann werden die Karten **gleichzeitig aufgedeckt**. Ein beliebiger Spieler deckt zudem die oberste Karte von Kalis Stapel auf.

Danach bewegen die Spieler die Forscher, Kali und das Nashorn wie folgt:

- Die **Zahl** der ausgespielten Karte gibt **nicht** an, wie weit man ziehen darf. Sie **gibt die Reihenfolge an**, in der gezogen wird: Wer die **höchste Zahl** der laufenden Runde gespielt hat, zieht als **Erster** seinen Forscher. Wer die **zweithöchste Zahl** gespielt hat, zieht als **Zweiter**, usw. **Kali** wird dabei wie ein Forscher behandelt und gezogen, wenn er an der Reihe ist.
- **Gezogen wird immer auf das erste freie Feld an der Spitze der Gruppe.** Entstandene Lücken und Felder mit Elefantenhaufen innerhalb der Gruppe werden übersprungen.



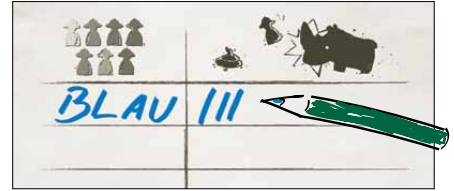
- Wer sich bereits an der Spitze der Gruppe befindet, bleibt stehen.
- Haben mehrere Spieler die gleiche Zahl ausgespielt, wird **von diesen nur der Forscher** gezogen, der in der Gruppe **am weitesten hinten** steht. Die anderen Forscher („mit gleicher Zahl“) bleiben in dieser Runde stehen.



- Wer die „Null“ spielt, bewegt seinen Forscher in dieser Runde nicht.

Ooops! Ein Elefantenhaufen

- Wer mit seinem Forscher in einen Haufen tritt (weil sein Zug auf einem Feld mit Haufen endet), bekommt **3 Minuspunkte**. Der Haufen bleibt liegen.



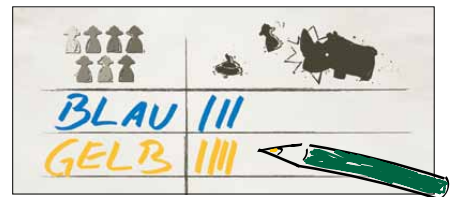
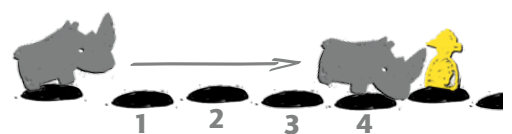
Minuspunkte werden als Striche hinter dem jeweiligen Spielernamen auf dem Block notiert.

- Tritt Kali in einen Haufen, bekommt die 3 Minuspunkte der Spieler, der in dieser Runde die **kleinste Zahl** ausgespielt hat (auch wenn Kalis Zahl noch kleiner ist). Sind das mehrere Spieler, bekommt **jeder** von ihnen die Minuspunkte aufgeschrieben.

Das Nashorn rennt

Jedes Mal, wenn ein Forscher oder Kali das Feld verlässt, das sich **unmittelbar vor dem Nashorn** befindet, rennt dieses los. (Das kann mehrmals in einer Runde geschehen.) Das Nashorn rennt, bis es direkt hinter dem letzten Teilnehmer der Gruppe steht. Diesem Letzten versetzt das Nashorn einen Stoß.

- Der gerammte Forscher bekommt **so viele Minuspunkte, wie das Nashorn Felder gerannt ist**.
- Rammt das Nashorn dabei **Kali**, bekommt **nicht** Kali die Minuspunkte, sondern der Spieler, der die **kleinste Zahl** ausgespielt hat. Sind das mehrere Spieler, bekommt jeder von ihnen die Minuspunkte aufgeschrieben.



Nachdem jede Karte ausgewertet wurde, beginnt die nächste Runde. Jeder spielt eine weitere Karte aus. Dann werden die Forscher von ihren erreichten Positionen aus weiter gezogen.

SPIELLENDE UND GEWINNER

Mit dem Ausspielen der letzten Karte läuft die letzte Runde. Danach endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Autor: Antonio Scrittore
Illustration: Tobias Schweiger

Art.Nr.: 60 110 5008

Vertrieb Schweiz:
CARLETO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



KALIMAMBO



by
Antonio Scrittore

The elephant dung in front of us is menacing, and behind us, Mambo the rhino is rushing our way. Our amateur explorers are in an unenviable situation. Kali, a newly discovered species, follows the explorers at every turn. They don't suspect that Kali is Mambo's best friend and that both play in the African Animal Football Club. Today of all days, they are training for the Super Coconut Bowl. Without hesitation, Kali and Mambo declare the explorers to be their dummies. Kali provides for unpredictable moments and Mambo is in charge of ramming, of course. A particular obstacle is the elephant dung lying around in heaps. Our poor explorers get the vague idea that dirty tricks might be played on them ... Are you ready to get them out of there?

MATERIALS



SET-UP

- Each player takes one **amateur explorer** and a **card set in the same color**.
- The **black card set that belongs to Kali** is shuffled and put next to the gameboard face down.
- The player who was the last to have stepped into a dung heap places **Mambo the rhino** in the running direction on any space of the gameboard. All playing figures will run in this direction.
- Put the **amateur explorers** in **any order** on the spaces in front of the rhino so that there is no gap. Kali is put in the front position and will lead the group.
- Distribute the **dung heaps** among the unoccupied spaces, leaving some distance between them.
- Write the players' names in the left column of the pad.

Now the fun begins!

OBJECT OF THE GAME

You play 12 rounds. In each round, you choose one card and move your explorer. If you are rammed by Mambo the rhino or you run into a dung heap, you get minus points. The player with the fewest minus points in the end wins.

COURSE OF THE GAME

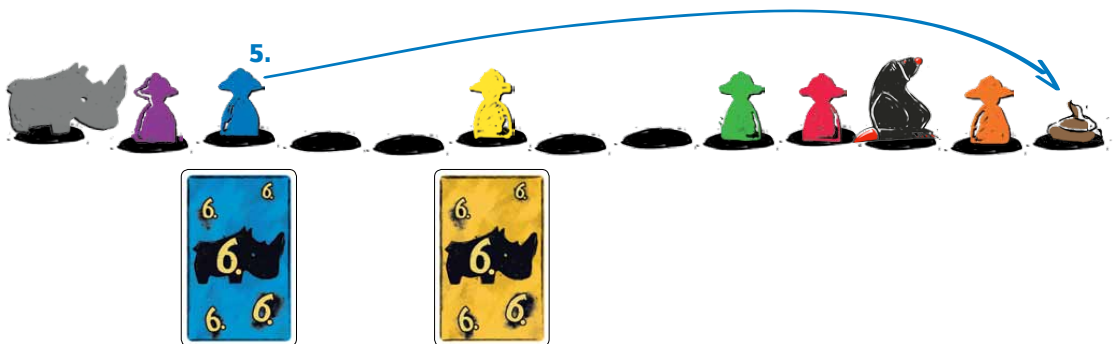
At the beginning of each round, each player selects one of his own cards and puts it on the table face down in front of him. Then the players flip over their cards simultaneously. In addition, any player reveals the top card of Kali's pile.

Then the players move the explorers, Kali and the rhino as follows:

- **The number** on the played card has no relation to the moving range. It **indicates the order** in which the figures are moved: The player who has played the **highest number** in this round is the **first** to move his explorer. The player who has played the **second highest number** is the **second** player to move, and so on. **Kali** is moved in the same way, i.e., he is treated like a player at the table.
- **Figures are always moved onto the first unoccupied space at the front of the group.** Gaps and spaces with elephant dung within the group are skipped.



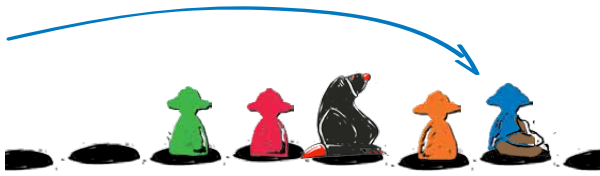
- If the explorer you want to move is already standing in the first position of the group, he remains where he is.
- If several players have played the same number, they move **only that explorer** who is standing furthest behind. The other explorers (with the same number) remain where they are in this round.



- If you play the number „zero,“ you leave your explorer where he is in this round.

Oooops! A heap of elephant dung

- If you let your explorer run into a heap of elephant dung (because his turn ends on a space with a heap), you get **3 minus points**. The heap remains where it is.

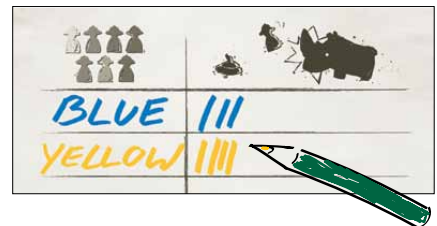
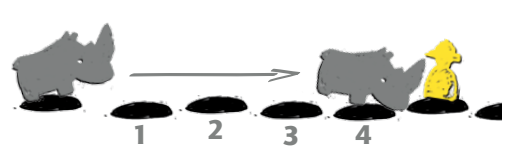


Minus points are noted down on the pad as tally marks after the respective player's name.

- If Kali runs into a heap, it is not Kali who gets 3 minus points but the player who has played the **lowest number** in this round. If several players have done so, **each of them** gets the minus points.

The rhino runs

- **Every time** an explorer or Kali leaves the space that is **directly in front of the rhino**, the rhino starts running. He runs until he is standing again directly after the last participant of the group. Mambo gives this last participant a push which gives the owner of that explorer as many minus points as the number of spaces as the rhino has run.
- If Mambo rams Kali, it is **not Kali** who gets the minus points but the player who has played the **lowest number** in this round. If several players have done so, **each of them** gets the minus points.



ENDING AND WINNING THE GAME

When the last card is played out, the final round is played. After that, the game ends. The player with the fewest minus points wins.

Author: Antonio Scrittore
Illustration: Tobias Schweiger
Translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Art.Nr.: 60 110 5008

Swiss distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



KALIMAMBO



de
Antonio Scrittore

Devant : la menace du crottin d'éléphant. Derrière : les mugissements de Mambo, le rhinocéros. Autant dire que nos chercheurs ne sont pas dans une situation très enviable ! Kali, une espèce tout juste découverte, suit les moindres faits et gestes des chercheurs. Ils sont loin de se douter que Kali est le meilleur ami de Mambo et qu'ils jouent tous les deux au African Animal Football Club.

Et justement, aujourd'hui a lieu l'entraînement pour le Super Coconut Bowl. Nos chercheurs ont à peine réalisé qu'ils se retrouvent à leur servir de mannequins d'entraînement. Kali leur réserve des surprises et, bien sûr, Mambo est chargé de foncer dans le tas. Quant au crottin d'éléphant disséminé par-ci par-là, il constitue un obstacle particulier. Nos pauvres chercheurs se doutent bien qu'il va leur arriver des problèmes ... Sauriez-vous les tirer de là ?

CONTENU



PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit un **chercheur** et le **jeu de cartes de même couleur**.
- Mélanger le jeu de **cartes noir, appartenant à Kali**, et le placer à côté du plateau.
- Le dernier à avoir marché dans une crotte commence. Il place **Mambo le rhinocéros** dans le sens de la marche sur une case du plateau de son choix. Tous les pions se déplacent dans cette même direction.
- Placer les **chercheurs** sur les cases devant le rhinocéros, **dans n'importe quel ordre**, sans laisser de trou entre chaque. Kali est placé en tête et conduit le groupe.
- Les **tas de crottin** sont répartis sur des cases vides, en laissant un peu d'espace entre chaque.
- Inscrire le nom des joueurs dans la colonne de gauche du bloc.

La folle partie peut commencer !

BUT DU JEU

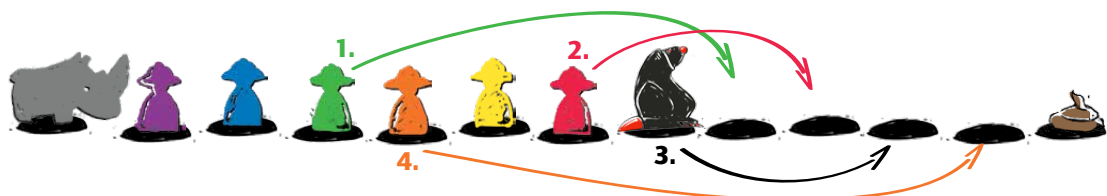
La partie se joue en 12 tours. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et déplacent leur chercheur. Celui qui se fait heurter par Mambo le rhinocéros ou qui met les pieds dans le crottin perd des points. Celui qui aura perdu le moins de points remportera la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

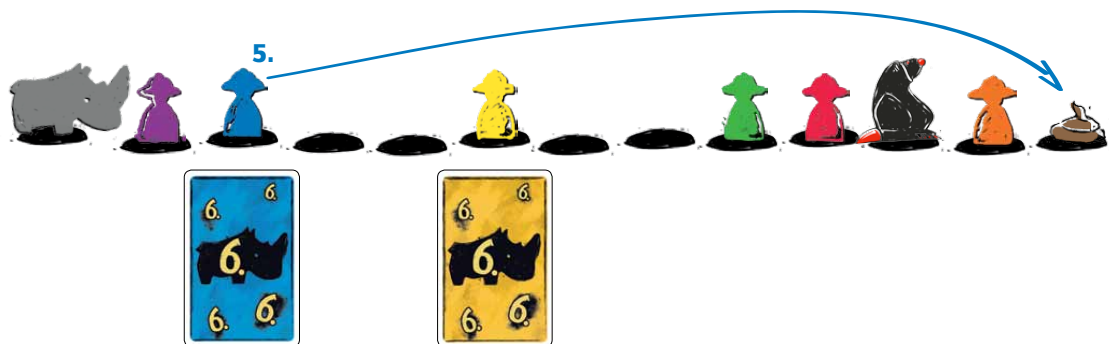
Au début de chaque tour, chaque joueur choisit une de ses cartes et la pose secrètement devant lui. Les cartes sont ensuite retournées en même temps. Un des joueurs retourne en plus la carte supérieure du paquet de Kali.

Ensuite, les joueurs déplacent leur chercheur, Kali et le rhinocéros de la manière suivante :

- Le nombre figurant sur la carte jouée n'a aucun rapport avec la distance de déplacement. Elle **indique l'ordre des déplacements** : Le joueur qui a joué la **carte la plus élevée** de ce tour déplace en **premier** son chercheur. Celui qui a joué la **2^e carte la plus élevée** se déplace en **deuxième**, etc. **Kali** se déplace de la même façon, c'est-à-dire qu'il est considéré comme un joueur.
- **Un pion se déplace toujours jusqu'à la première case libre en tête du groupe.** Les éventuels trous et cases avec du crottin d'éléphant au milieu du groupe sont sautées.



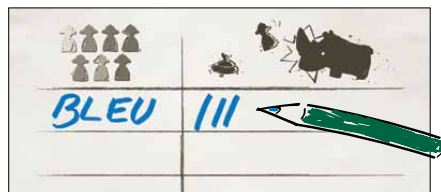
- Si le chercheur qui doit être déplacé se trouve déjà en tête du groupe, il reste à sa place.
- Si plusieurs joueurs ont joué le même nombre, seul celui qui se trouve en dernier parmi eux a le droit d'avancer. Les autres chercheurs („avec le même nombre“) ne se déplacent pas.



- Le joueur qui joue sa carte « 0 » ne déplace pas son chercheur à ce tour.

Oooops ! Un tas de crottin d'éléphant

- Le joueur qui atterrit dans du crottin d'éléphant avec son chercheur (parce que son déplacement l'amène sur une case avec du crottin) **perd 3 points**. Le crottin reste sur place.

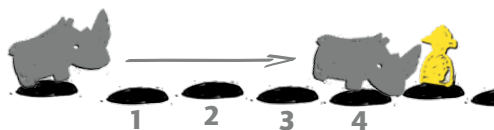


Chaque point perdu est marqué par une barre sur le bloc en face du nom du joueur.

- Si Kali court dans du crottin, ça n'est **pas lui** qui perd 3 points mais le joueur qui a joué **la carte la plus faible** à ce tour. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, **chacun d'eux** perd des points.

Mambo, le rhinocéros, court

- À chaque fois qu'un chercheur ou que Kali quitte la case située **juste devant le rhinocéros**, celui-ci se met à courir. Il court jusqu'à ce qu'il rejoigne le dernier du groupe. Celui-ci a alors droit à un coup de corne qui fait perdre à son propriétaire autant de points que le nombre de cases parcourues par le rhinocéros.
- Si Mambo fonce dans Kali, ça n'est pas lui qui perd des points mais le joueur qui a joué la carte la plus faible à ce tour. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun d'eux perd des points.



FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La dernière carte jouée marque le dernier tour de jeu. La partie est ensuite terminée. Le joueur qui a perdu le moins de points remporte la partie.

Auteur : Antonio Scrittore
Illustration : Tobias Schweiger
Traduction : Eric Bouret
Art.Nr.: 60 110 5008

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



KALIMAMBO



di
Antonio Scrittore

Davanti a loro un mucchietto di cacca d'elefante e dietro c'è Mambo, il rinoceronte, che li carica minaccioso. I nostri ricercatori improvvisati non sono di certo da invidiare. Kali, una nuova specie appena scoperta, segue i ricercatori passo dopo passo. Essi non immaginano che Kali è il miglior amico di Mambo e che entrambi giocano nella squadra dell'African Animal Football Club.

Proprio oggi si allenano per il Super Coconut Bowl e scelgono i ricercatori come sagome. Kali crea situazioni imprevedibili e Mambo è ovviamente l'addetto ai tamponamenti. L'ostacolo imprevisto è la cacca d'elefante, sparsa ovunque a mucchietti. I nostri ricercatori hanno capito che qualcuno gliene vuole combinare di tutti i colori ... li salverete voi?

MATERIALE

1 blocchetto per il punteggio

1 cartellone

6 mucchietti di cacca



COME PREPARARE IL GIOCO

- Ogni giocatore si prende un **ricercatore** e un **set di carte dello stesso colore**.
- Il set di **carte nero, appartenente a Kali**, va mischiato e messo coperto di fianco al cartellone.
- Chi, per ultimo, ha pestato una cacca, mette il rinoceronte Mambo, girato nel senso di marcia, su una qualsiasi casella del cartellone. Tutte le pedine andranno in questa direzione.
- I **ricercatori** vanno messi in **ordine arbitrario** sulle caselle davanti al rinoceronte, in modo che non ci siano spazi vuoti. Kali va messo capofila, e guida il gruppo.
- I **mucchietti di cacca** vanno distribuiti sulle caselle vuote lasciando, fra loro, degli spazi.
- I nomi dei giocatori vanno scritti nella colonna sinistra del blocchetto.

Ora inizia il divertimento!

SCOPO DEL GIOCO

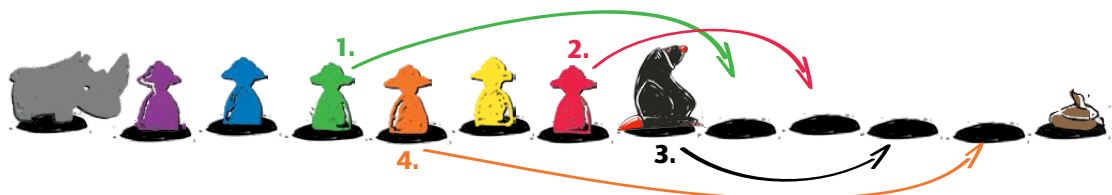
Si percorrono 12 giri. In ogni giro i giocatori scelgono una carta e muovono il loro ricercatore. Chi viene tamponato da Mambo o chi pesta una cacca, prende dei punti di penalità. Chi, alla fine, ha meno punti di penalità, vince.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

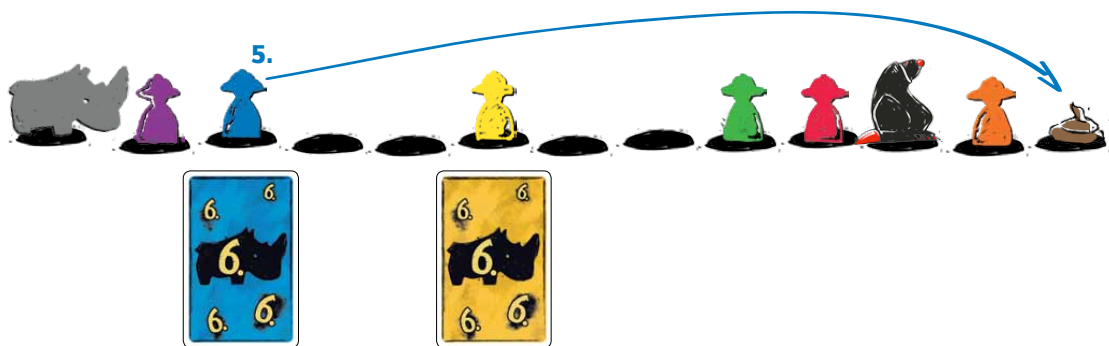
All'inizio di ogni giro, ogni giocatore sceglie una carta e la mette coperta sul tavolo. Quindi tutti scoprono le carte contemporaneamente. Un giocatore a caso scopre la prima carta del mazzo delle carte di Kali.

Quindi i giocatori muovono i ricercatori, Kali e il rinoceronte in questo modo:

- **Il numero** della carta scelta non indica le caselle da fare, bensì l'ordine nel quale si prendono le carte: Chi prende il numero più alto, muove per primo il suo ricercatore. Il giocatore con il **secondo numero più alto**, muove il suo ricercatore per **secondo** ecc.
Kali viene mosso nella stessa maniera, cioè viene trattato come uno dei giocatori.
- **Ci si muove sempre sulla prima casella libera alla testa del gruppo.** Si saltano spazi e caselle con cacca d'elefante all'interno del gruppo.



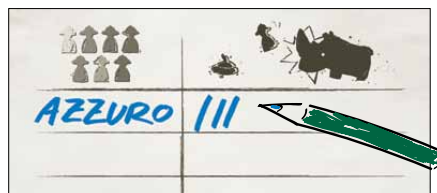
- In caso il ricercatore che deve essere mosso si trovasse già alla punta del gruppo, deve rimanere al suo posto.
- Se più giocatori hanno lo stesso numero, si muove **solamente il ricercatore** che sta più indietro. Gli altri ricercatori con lo stesso numero, per questo giro, rimangono fermi.



- Chi ha lo "zero" lascia il suo ricercatore al suo posto.

Uuuuh! Una cacca d'elefante

- Chi fa correre il proprio ricercatore su una cacca d'elefante (perché il suo tiro finisce su una casella con una cacca), riceve **3 punti di penalità**. La cacca resta dov'è.



I punti di penalità vanno segnati come trattini di fianco al nome di ogni giocatore sul blocchetto.

- Se invece è Kali a pestare un mucchietto di cacca, i 3 punti di penalità non vanno dati a Kali, bensì al giocatore che, in questo giro, ha tirato il **numero più basso**. Se i giocatori sono più di uno, **ognuno di loro** riceve i punti di penalità.

Carica Mambo, il rinoceronte

- Ogni volta che un ricercatore o Kali liberano una casella che si trova **direttamente di fronte al rinoceronte**, Mambo prende la rincorsa. Corre finché non si trova di nuovo direttamente dietro all'ultimo giocatore, tamponando il suo ricercatore. Con questo tamponamento il giocatore prende dei punti di penalità che corrispondono al numero di caselle che il rinoceronte ha percorso.
- In caso Mambo tamponasse Kali, **non è Kali** a ricevere i punti di penalità, bensì il giocatore che ha il **numero minore**. Se i giocatori sono più di uno, **ognuno di loro** riceve i punti di penalità.



GIOCATORI E VINCITORI

Con l'ultima carta inizia l'ultimo giro, dopodiché finisce il gioco. Vince il giocatore con il minor numero di punti di penalità.

Autore: Antonio Scrittore
Illustrazione: Tobias Schweiger
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5008

Distribuzione in
Svizzera: CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

