

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeux du **KIMANJKI**

COMPARAISON ET STRATÉGIE !

Dès
5 ans

10
min

3 à 5
joueurs

45
cartes

**30 cartes Animal, 12 cartes Refuge
et 3 cartes Orage**

BUT DU JEU :

Collecter le maximum de cartes Animal.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Distribue 4 cartes à tous les joueurs. Chacun dépose ses cartes devant soi, face découverte. Le reste des cartes constituera la pioche.
- À son tour de jeu, chaque joueur choisit une de ses cartes et la pose sur la surface de jeu. Puis le joueur pioche une nouvelle carte afin d'avoir toujours 4 cartes devant lui. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Le premier joueur pose la carte Animal de son choix. On ne peut pas commencer un tour avec une carte Refuge ou Orage. Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour, c'est alors au joueur suivant de jouer.

- Le joueur suivant peut :
 - **Chasser l'animal** exposé en posant une **carte Animal plus forte** dessus. Le tour continue jusqu'à ce que plus personne ne puisse poser une carte Animal supérieure (ou **arrêter la chasse** avec une carte Refuge ou Orage). Celui qui a posé la carte la plus forte **remporte la totalité de la mise** posée sur la surface de jeu.
 - **Sauver l'animal** exposé en posant la **carte Refuge** qui lui est associée. La carte Orage peut, elle, stopper **tous les animaux** dans leur course (y compris l'ours). Le joueur qui a **posé une carte Refuge ou Orage** remporte la totalité de la mise posée sur la surface de jeu.
- À chaque tour de jeu, **celui qui a remporté la mise** pose une nouvelle **carte Animal** parmi les 4 cartes de son jeu, et ainsi de suite.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, **les joueurs continuent à jouer** jusqu'à épuisement de leurs cartes. Dès que la situation est **bloquée**, le jeu s'arrête. Les cartes restantes ne comptent pas dans le calcul final.

FIN DE LA PARTIE :

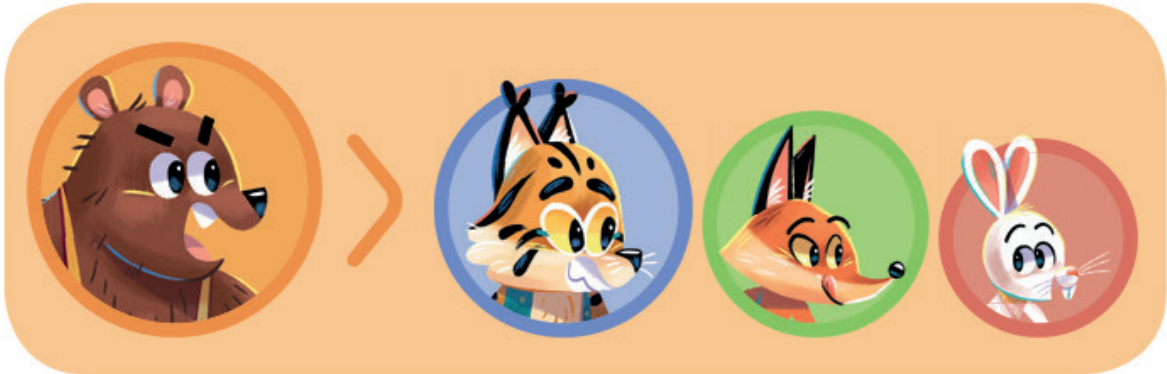
La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Celui qui a remporté **le plus de cartes Animal** a gagné !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

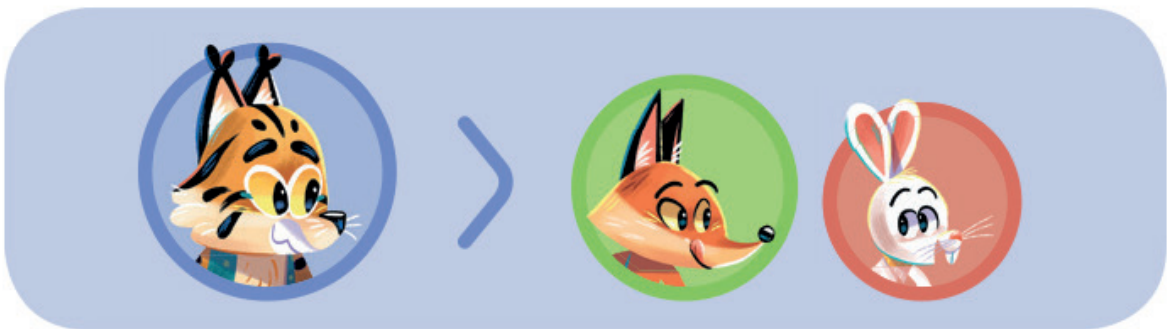
- **... on ne peut pas jouer ?** On passe son tour ; au bout de 2 tours sans pouvoir jouer, on peut changer toutes ses cartes avec la pioche.
- **... on veut corser le jeu ?** On décide de jouer en gardant les cartes de son jeu face cachée.
- **... le lapin se réfugie chez le renard ?** Le renard peut aller le manger puisque c'est son refuge ! On pose alors une carte renard sur la carte Refuge et le jeu continue.



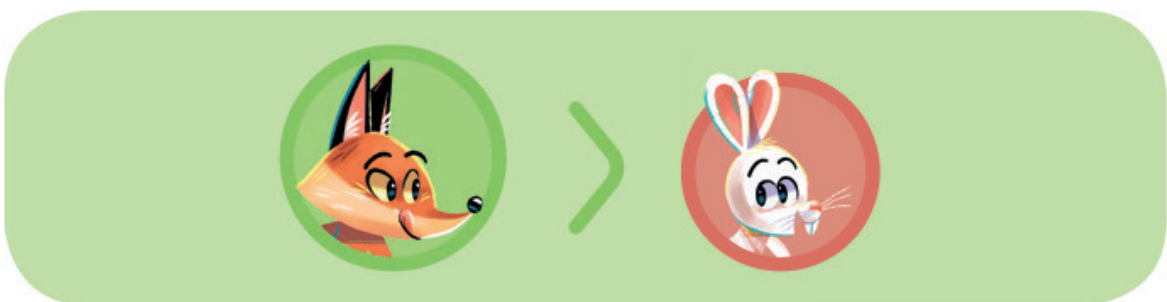
KIMANJKI ?



L'ours mange le lynx, le renard et le lapin.



Le lynx mange le renard et le lapin.



Le renard mange le lapin.





KISECACHOU ?



Le lynx peut se réfugier sur sa branche.



Le renard peut se réfugier dans son tronc d'arbre.



Le lapin peut se réfugier dans son terrier mais aussi dans le tronc d'arbre du renard. À ses risques et périls, car le renard peut venir le manger!



L'orage effraye l'ours (et les autres animaux).
La chasse est terminée!