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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

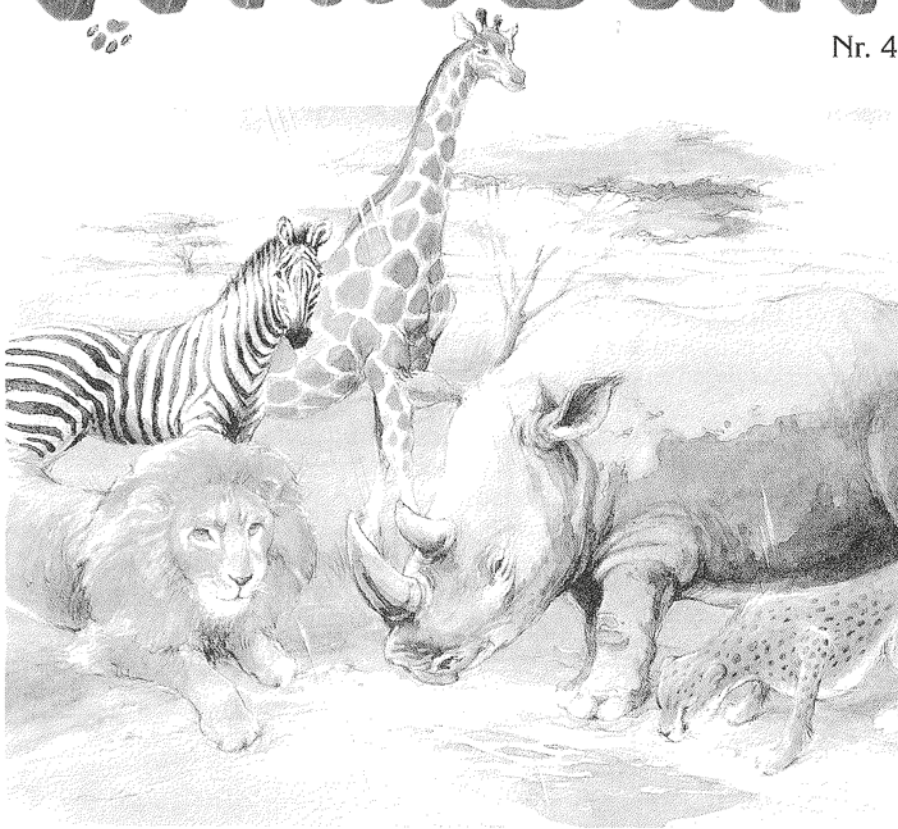
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

D EN F NL

Nimbali

Nr. 4419



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2001

Jeu Habermaaß n° 4419

Nimbali

Un jeu avec un dé peu ordinaire pour **2 à 4** joueurs **dès 5 ans.** Avec une variante pour les plus petits.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Ales Vrtal
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Nous sommes en plein milieu de la steppe africaine : la girafe, le guépard et d'autres animaux sauvages ont très soif et sont à la recherche d'un point d'eau. Tous les animaux attendent impatiemment qu'il pleuve ...

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 36 gouttes de pluie
- 5 animaux sauvages (guépard, girafe, lion, rhinocéros, zèbre)
- 1 dé avec symboles (différentes fourrures d'animaux et goutte de pluie)

Règle résumée :

donner toutes ses gouttes de pluie

But du jeu :

Celui qui aura la chance (s'il pleut) d'avoir beaucoup d'animaux à son point d'eau pourra les désaltérer (avec les gouttes de pluie). Qui va pouvoir donner toutes ses gouttes d'eau en premier ?

Préparatifs :

plateau de jeu, répartir les animaux

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur se trouve assis en face de l'un des quatre **points d'eau** asséchés. Chaque joueur doit essayer de faire venir le plus grand nombre d'animaux au point d'eau placé devant lui.

distribuer les gouttes de pluie

Distribuer les **36 gouttes d'eau** en donnant le même nombre à chaque joueur.
Chaque joueur pose ses gouttes de pluie sur **son point d'eau** sur le plateau de jeu.
Préparer le **dé**. Les couleurs et les motifs du dé correspondent aux animaux ; la goutte bleue signifie "pluie".

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a la plus belle "tignasse" a le droit de commencer. Il choisit l'un des animaux et le pose devant son point d'eau. Les autres joueurs choisissent aussi chacun un animal.

répartir les animaux

Le joueur qui a commencé en premier répartit les animaux restants sur les points d'eau des autres joueurs.

Attention :
S'il y a moins de 4 joueurs, les points d'eau qui ne sont pas occupés ne comptent pas. Il n'y aura pas de gouttes de pluie à ces points d'eau et les animaux n'auront pas le droit de s'y arrêter pendant le jeu.

Le joueur qui commence en premier lance le dé une fois.
Sur quoi le dé est-il tombé ?

dé sur couleur de l'animal/ fourrure de l'animal : avancer l'animal

- **Le point en couleur ou la fourrure d'un animal ?**
  L'animal correspondant est amené au **prochain** point d'eau dans le sens des aiguilles d'une montre (voir les flèches sur le plateau de jeu).
  Plusieurs animaux ont le droit d'être au même point d'eau.

gouttes de pluie : les joueurs donnent tous leurs gouttes de pluie

- **Le symbole de la pluie ?**
  Hourra, il pleut et tous les animaux vont pouvoir se désaltérer. Les joueurs ont tous le droit de donner à boire aux animaux qui se trouvent sur leur propre point d'eau, et ils remettent pour chaque animal une goutte de pluie dans la boîte de jeu.
  S'il n'y a pas d'animal au point d'eau, le joueur n'aura pas le droit de remettre de goutte d'eau dans la boîte.

Fin de la partie :

plus de gouttes de pluie : victoire

La partie est terminée dès que le premier joueur a pu remettre **toutes ses gouttes de pluie** dans la boîte : il gagne la partie.

- Si plusieurs joueurs terminent en même temps, le gagnant sera celui qui aura **le plus d'animaux** à son point d'eau.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'animaux à leur point d'eau, le gagnant sera celui qui aura le plus grand animal : la girafe est le plus grand animal, suivent le zèbre, le rhinocéros, le lion et le guépard.

Variante pour les plus petits :

Mis à part les changements ci-dessous, les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent :
Au début du jeu, les animaux se trouvent tous sur l'oasis illustrée au milieu du plateau de jeu.
Comme dans le jeu de base, jouer à tour de rôle en lançant le dé une fois :

animal à son propre point d'eau/revenir à l'oasis

Si le dé tombe sur une fourrure d'animal, l'animal correspondant est amené au point d'eau du joueur. Si l'animal est déjà au point d'eau, il est remis au milieu du plateau de jeu.
Attention :
Pendant tout le jeu, il faut essayer d'amener l'animal designé par le dé à son propre point d'eau, quel que soit l'endroit où il se trouve à ce moment-là.