



KALIMAMBO

Antonio Scrittore

játéka

Előttük elefánt nyomok, egészen pontosan elefánt kaka. Mögöttük pedig Mambo, az orrszárvú csörtetése hallatszik. Amatőr felfedezőink nincsenek irigylésre méltó helyzetben. Kalit, egy újonnan felfedezett kis állatkát követnek felfedezőink minden körben, akik még nem sejtik, hogy Kali nagyon jó barátja Mambo-nak, mert mindketten az Afrikai Állat Futball Klubban játszanak. Ma éppen a szuper Kókuszgolyó Kupára edzenek és felfedezőinkkel gyakorolnak. A felfedezők kezdik sejteni, hogy nagyon nem jó helyre keveredtek. Segítenek nekik kijutni?

TARTOZÉKOK



ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos választ egy **amatőr felfedező** bábut és a **színben hozzátartozó kártyacsomagot**.
- A **Kalihoz tartozó fekete kártyacsomagot** meg kell keverni és lefelé fordítva a tábla mellé tenni.
- Az a játékos, aki utoljára lépett elefánt kakába, Mambot az orrszárvút elhelyezi egy tetszőleges mezőn.
- Az **amatőr felfedezőket** helyezzük **bármilyen sorrendben** az orrszárvú elé úgy, hogy ne maradjon ki köztük üres mező. **Kali kerül a csoport élére.**
- Végül helyezzük el az **elefánt kakákat** véletlenszerűen a szabad mezőkön, hogy legyen közöttük egy kis távolság.
- Írjuk fel a játékosok neveit a jegyzet bal oldalára és itt strigulázzunk vagy használhatunk kis zsetonokat a mínusz pontok jelzésére.

És most kezdődjön a szórakozás!

A JÁTÉK CÉLJA

12 kört kell játszani. Minden körben választani kell egy kártyát és haladni a figurákkal. Akit elkap az orrszaru vagy kakába lép, az mínusz pontokat kap. Akinek a játék végén a legkevesebb mínusz pontja lesz, az a nyertes.

A JÁTÉK MENETE

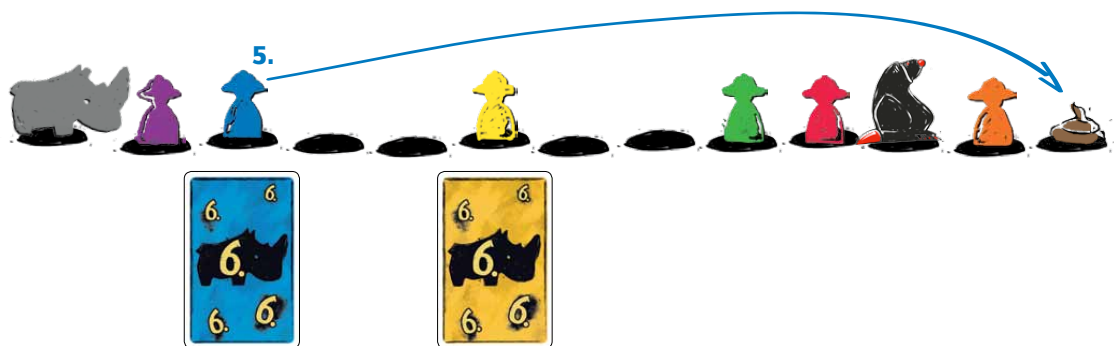
A játék kezdetén minden játékos választ a kártyacsomagjából egy lapot, melyet lefordítva maga elé tesz. Amikor ez mindenkinél megtörtént, akkor a játékosok egyszerre felfordítják a lapjaikat. Majd az egyik játékos Kali kártyái közül felfordítja a legfelsőt.

Ezután a játékosok lépnek a bábuikkal, Kálival és az orrszaruval az alábbiak szerint:

- A felfordított lapokon lévő **szám** nem a lépések számát jelenti. Ez csak egy **sorrendet jelez**, ahogy a játékosok egymás után lépni fognak. Akinek a **legmagasabb szám** van a lapján, az léphet **elsőnek**, a **második legnagyobb szám** tulajdonosa léphet **másodikként**, stb. Kali is ebbe a sorba tartozik, tehát ugyanaz vonatkozik rá is, mint a felfedezőkre.
- **Mindig a csoport előtt lévő első szabad mezőre kell lépni.** A csoporton belül keletkezett üres helyeket és az elefánt kakát át kell ugrani.



- Ha valaki eleve a csoport elején van, az ott marad, nem léphet.
- Ha több játékos ugyanazt a számú kártyát választotta, akkor csak egy valaki léphet, méghozzá az, aki **leghátrébb áll**, a többi felfedező (akiknek ugyanaz a számú kártyája van) nem léphet ebben a körben.



- Aki a nullás kártyát választotta, az szintén a helyén marad.

Szabály variáns: amennyiben többen is a 0-ás kártyát választották, akkor csak a legelőrébb álló felfedező marad a helyén, a többiek közvetlenül Kali után lépnek olyan sorrendben, ahogy a sorban állnak.

Hoppá! Egy elefánt kaka...

- Akinek úgy jön ki a lépés, hogy elefánt kakába lép, az **3 mínusz pontot** kap. Az elefánt kaka ezek után is a helyén marad.

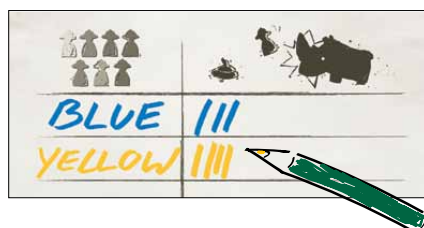


A mínusz pontokat az adott játékos neve mellett strigulázni kell vagy zsetonokat kap.

- Ha Kali az, aki elefántkakába lép, az ő 3 mínusz pontját az a játékos kapja meg, aki a **legkisebb értékű** kártyával rendelkezik. Ha több játékosnak van egyformán a legalacsonyabb értékű lapja, **mindenki** megkapja a mínusz pontokat.

Az orrszarvú nekilódul

- Minden alkalommal, amikor Kali vagy egy kutató elhagyja **közvetlenül az orrszarvú előtt található mezőt**, az orrszarvú futásnak ered. Ez egy körön belül többször is megtörténhet. Az orrszarvú egészen addig fut, míg a csoport utolsó tagja mögé ér. Őt egy kicsit fenébe löki. Szegény felfedező annyi mínusz pontot kap, ahány mezőt az orrszarvú megtett.
- Ha Kali az utolsó a csoportban, akkor a mínusz pontokat **nem Kali**, hanem az a játékos kapja, akinek a legalacsonyabb értékű kártyája van, ha többen vannak ilyenek, akkor mindenki mínusz pontot kap.



A JÁTÉK VÉGE ÉS NYERTESE

A játék az utolsó körben kijátszott utolsó kártyával ér véget. A legkevesebb mínusz pontot gyűjtő játékos lesz a nyertes.

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

Art.Nr.: 60 110 5008
Készítette: wellagent

Swiss distribution:
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

