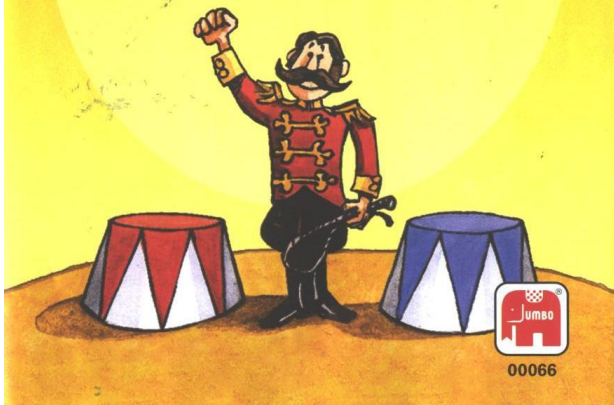


RÈGLES DU JEU

MA Ni Ki!

RAPIDITÉ ET LOGIQUE



00066

2 à 6 joueurs peuvent jouer à Maniki.

CONTENU :

1 ours blanc, 1 éléphant, 1 lion, 24 cartes de Position, 5 cartes d'Ordres, 1 plateau de jeu.

PRINCIPE DU JEU :

Les joueurs sont des dresseurs d'animaux de cirque. En donnant les bonnes directives, ils font en sorte que les animaux puissent effectuer leurs tours.

Le joueur qui fait réaliser aux animaux le plus de tours, remporte le jeu.

MISE EN PLACE :

Battez les 24 cartes de Position puis posez le paquet, face cachée, sur la table. Retournez la carte supérieure de ce paquet et disposez les animaux sur le plateau selon les indications de cette carte. Placez celle-ci en dessous du paquet.



Les joueurs devront se placer du même côté de la table pour pouvoir regarder le plateau de jeu à partir du même angle.

DÉBUT DU JEU :

Un des joueurs retourne la carte supérieure du paquet. La carte est placée sur la table pour permettre aux joueurs de bien pouvoir l'observer. Les joueurs cherchent désormais, silencieusement, la série d'ordres qu'ils devront crier aux animaux pour que ces derniers prennent la position indiquée sur la carte, à partir de leur place initiale. Il vous faudra en général avoir recours à deux ordres minimum pour obtenir la situation souhaitée.

LES CINQ ORDRES :

Chaque directive modifie la place des animaux selon un ordre déterminé.

Une série d'ordres permettra aux animaux,

à partir de leur place initiale, d'obtenir la position décrite sur la carte.

Un même ordre peut être utilisé plusieurs fois.



Ki

L'animal en haut de la pyramide du tabouret bleu saute de l'autre côté et atterrit en haut de la pyramide du tabouret rouge.

Lo

L'animal en haut de la pyramide du tabouret rouge, saute de l'autre côté et atterrit en haut de la pyramide du tabouret bleu.

Ni

Les animaux en haut des pyramides des deux tabourets permutent de place.

Ma

L'animal en bas de la pyramide du tabouret rouge grimpe en haut de la pyramide.

So

L'animal en bas de la pyramide du tabouret bleu grimpe en haut de la pyramide.

SUIVI DES ORDRES :

Dès qu'un joueur annonce une série d'ordres, tout s'arrête.
Personne n'a le droit d'émettre une nouvelle série d'ordres tant qu'il n'a pas été déterminé que le joueur a fait une erreur.

1 Si sa série d'ordres est correcte, le joueur prend la carte.



2

Si sa série d'ordres est incorrecte, le joueur ne pourra plus jouer pour cette carte, les autres joueurs continuant sans lui.
Si la série d'ordres contient une directive impossible à exécuter, elle est toujours considérée comme étant fausse !



[Si un joueur ordonne 'So' alors qu'il n'y a pas ou qu'il n'y a qu'un animal sur le tabouret bleu, la série d'ordres est fausse.]

3

Si personne ne trouve de série d'ordres juste, la carte est placée en dessous du paquet.

PROCHAIN DÉFI :

Une nouvelle carte de Position est retournée. Assurez-vous que la dernière carte gagnée par un joueur (correspondant à la dernière position des animaux) reste visible pour servir de référence aux joueurs qui testent leurs ordres.
Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été remportées de cette façon.
En fin de partie, le joueur possédant le plus de cartes gagne le jeu.

VARIANTE POUR EXPERTS :

Si vous souhaitez rendre le jeu plus difficile, vous pouvez enlever l'ordre "Ni" du jeu. Toutes les solutions restent alors possibles mais seront cependant beaucoup plus longues.