

SAMBESI

de Jens Rademaker

Un jeu de cartes pour 2 – 8 joueurs à partir de 10 ans
Durée : 10 – 20 minutes

Le contenu :

28 cartes d'animaux
28 cartes d'images reflétées par un miroir
(sur fond bleu)
les règles du jeu

L'idée du jeu :

Il fait très chaud dans le désert. L'éléphant Bombo se dirige vers le bord du fleuve pour boire. Il plonge sa trompe dans l'eau. Mais, qu'est-ce qui se passe ? Il y a un éléphant dans l'eau ! Bombo prend peur et se retourne. Mais tout ce qu'il voit, ce sont les autres animaux qui veulent aussi boire dans le fleuve. Bombo regarde de nouveau dans l'eau. Et voilà encore une fois l'éléphant qui lui ressemble à s'y méprendre. L'animal dans l'eau imite tous ses mouvements. Tout à coup, Bombo réalise qu'il voit sa propre image reflétée par le fleuve.

F-1

Le but du jeu :

Tous les joueurs voient une image reflétée et doivent chercher la carte d'animaux correspondante. Celui qui arrive à trouver le plus grand nombre d'animaux gagnera la partie.

Les préparatifs :

- Mélangez d'abord toutes les cartes d'animaux et ensuite toutes les cartes d'images reflétées.
- Formez un cercle avec les cartes d'animaux, faces visibles (voir l'illustration sur le côté verso des cartes d'images reflétées). Le cercle intérieur comporte 10 cartes, et le cercle extérieur est constitué de 18 cartes.
- Puis, formez une pile avec les cartes d'images reflétées, faces cachées, et posez-la au milieu du cercle.
- Tous les joueurs sont assis autour de la table, de manière à ce que chacun puisse voir les cartes.

Le déroulement du jeu :

- Le joueur le plus âgé retourne la première carte d'images reflétées et la pose sur la pile au milieu du cercle, **face visible**.
- A ce moment-là, **tous les joueurs** cherchent en même temps la carte d'animaux correspondante dans les deux cercles. Cette carte doit représenter l'image inversée latéralement (voir illustration sur le côté verso des cartes d'ani-

F-2

maux). Sur chaque carte, le joueur doit prendre en considération trois détails différents (sur la carte de l'éléphant il s'agit par exemple de l'oiseau, de la trompe et des pierres).

Important : Ce n'est pas seulement l'animal, mais aussi tous les autres détails figurant sur la carte qui doivent être visibles avec leurs images inversées latéralement.

- A partir du moment où un joueur a trouvé la carte correspondante, il la touche.
- Ensuite, il doit vérifier s'il a raison. Si la carte d'animaux choisie correspond à l'image reflétée qui se trouve au milieu du cercle, le joueur reçoit la **carte d'images reflétées sur fond bleu**.
- S'il y a plusieurs joueurs qui ont touché la carte d'animaux correspondante, c'est le premier qui l'a touchée qui reçoit la carte d'images reflétées comme récompense.
- Si un joueur touche une fausse carte, il ne peut continuer à chercher qu'au tour suivant. Ainsi, le joueur n'est pas tenté de toucher une carte d'animaux au hasard.
- Ensuite, il retourne la carte d'images reflétées suivante, et ainsi de suite.

La fin de la partie :

La partie prend fin au moment où l'un des joueurs reçoit sa sixième carte d'images reflétées (s'il y a de 2 à 5 joueurs), ou sa quatrième carte (s'il y a de 6 à 8 joueurs), et c'est lui qui gagne la partie.

F-3

