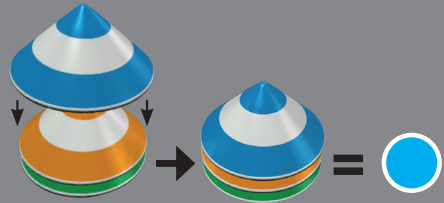
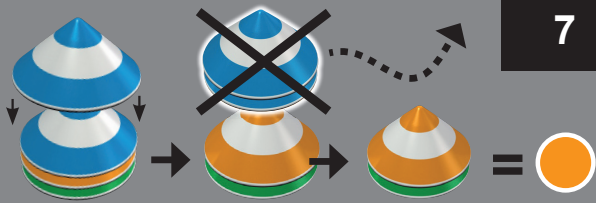


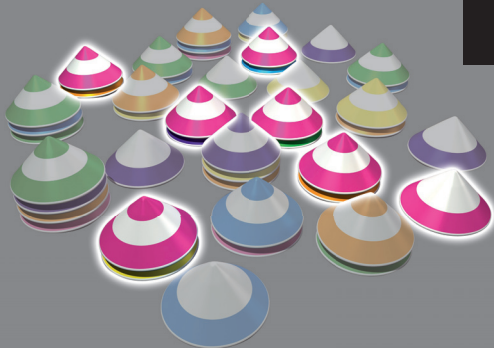
5



6



7



8

GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Der Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com

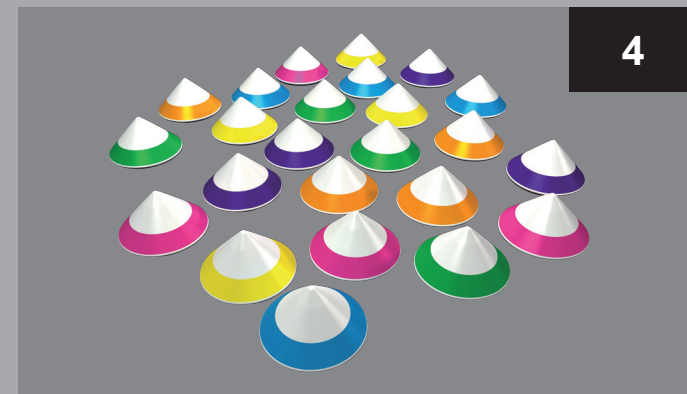
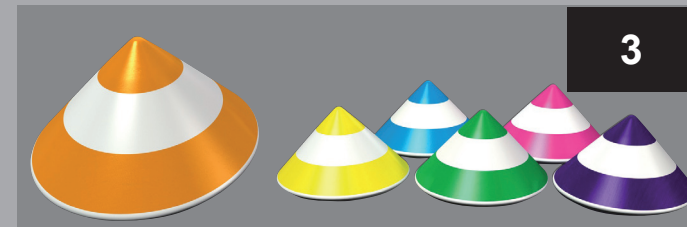
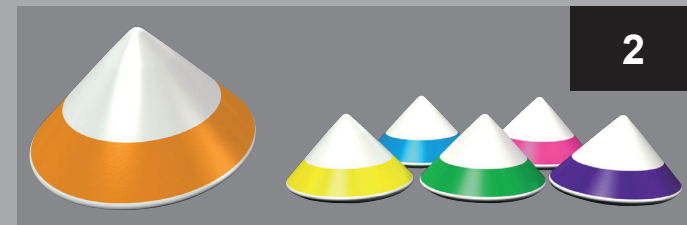
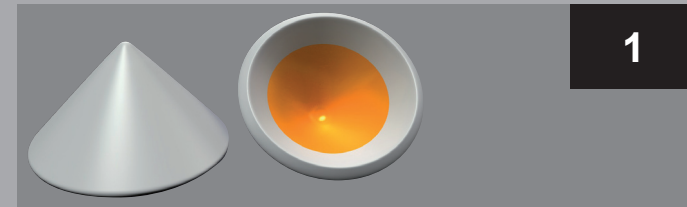


KAMBALEO®





- ATTENTION !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
- WARNING !** Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
- ACHTUNG !** Nicht für kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
- WAARSCHUWING !** Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
- ATTENZIONE !** Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
- ADVERTENCIA !** No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.



2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 mn.

CONTENU

66 pièces pyramidales en uréa, un sac en tissu, règle du jeu.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qui lui est assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

DENOMINATION ET SELECTION DES PIECES

Les 6 pyramides «Objectif» (cf fig. 1) indiquent une couleur secrète qui n'est visible qu'en les retournant.

Les 24 «Cases» (cf. fig. 2) sont les pyramides marquées d'un seul anneau de couleur.

Les 36 «Pièces» (cf. fig. 3) sont les pyramides dotées de deux anneaux de couleur.

- à 4 joueurs, toutes les pyramides sont utilisées ;
- à 3 joueurs, on ne joue qu'avec 5 couleurs soit 55 pyramides: on remise dans la boîte l'Objectif, les 4 Cases et les 6 Pièces d'une même couleur;
- à 2 joueurs, on remise 2 couleurs complètes et on joue donc avec 44 pyramides.

MISE EN PLACE

Chaque joueur tire au hasard et secrètement son Objectif : la couleur intérieure indiquée par cette pyramide devient « sa » couleur et va rester secrète jusqu'en fin de partie.

On dispose ensuite les Cases de façon aléatoire sur la table:

- à 4 joueurs il y en aura 24, soit 4 Cases de chacune des 6 couleurs (cf. fig. 4) ;
- à 3 joueurs il y aura 20 Cases (4 de chacune des 5 couleurs jouées) ;
- à 2 joueurs il y en aura 16 (4 de chacune des 4 couleurs jouées).

Cet ensemble de départ compose le plan de jeu, qui est maintenant immuable: la plupart des Cases vont être recouvertes par des Pièces, mais toutes les Cases resteront en place à ce premier niveau.

Puis les joueurs se répartissent les Pièces (voir ci-dessous) et les placent devant eux de façon à ce que leur stock reste bien visible pour les autres pendant toute la partie. **Il y a 2 modes de jeu.**

Mode hasard pour 2, 3 ou 4 joueurs

Les Pièces à jouer sont mises dans le sac puis les joueurs tirent au hasard :

- à 4 joueurs, chacun pioche 9 pièces;
- à 3 joueurs, chacun en pioche 10;
- à 2 joueurs, chacun en pioche 12.

Mode équitable pour 2 ou 3 joueurs

Les Pièces sont réparties de manière strictement égale:

- à 3 joueurs, chacun en prend 2 de chacune des 5 couleurs ;
- à 2 joueurs, chacun en prend 3 de chacune des 4 couleurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour choisit une de ses Pièces pour la poser à l'emplacement de son choix, en respectant les règles suivantes.

- Il est interdit de jouer sur la même pile/case que le dernier coup joué.
- **Pose sur une Case.** Une Pièce ne peut être posée que sur une Case de couleur différente. Cette Pile prend alors la couleur de la Pièce supérieure ; si par exemple une Pièce orange est posée sur une Case verte, la Pile est dorénavant considérée comme orange (cf. fig. 5).
- **Pose sur une Pile.** Les joueurs peuvent poser leur Pièce directement sur une Pile.

- Si la Pièce posée est d'une autre couleur que la Pièce supérieure de la Pile, cette Pile change de couleur (cf. fig.6 : une Pièce bleue est posée sur une Pièce orange : la Pile est dorénavant considérée comme bleue).

- Si la Pièce posée est de même couleur que la Pièce supérieure, les 2 Pièces en contact s'annulent et le joueur les retire définitivement du jeu: l'emplacement reprend alors la couleur de la Pièce (ou de la Case) inférieure (cf. fig.7 une Pièce bleue est posée sur une autre Pièce bleue: le joueur retire immédiatement du jeu ces 2 Pièces bleues, laissant réapparaître la couleur immédiatement inférieure: la Pile redevient Orange).

Si on redescend ainsi au niveau de la Case, il est à nouveau interdit d'y poser une Pièce de même couleur : une Case ne peut jamais être retirée du jeu.

Il n'y a pas de limite à la hauteur des Piles.

FIN DE PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les Pièces aient été posées. On détermine alors la couleur majoritaire sur le plan de jeu. La couleur d'une Pile est celle de la pièce supérieure. La couleur d'une Case non recouverte est celle de la Case. Chacun dévoile alors son Objectif secret : celui qui a le plus d'emplacements à sa couleur est déclaré vainqueur (cf. fig.8 : rose a gagné). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui dont la couleur recouvre le plus grand nombre de piles (bases recouvertes d'au moins 1 pyramide) est déclaré vainqueur.

Si une égalité persiste entre plusieurs joueurs, celui à qui appartient la pile la plus haute est déclaré vainqueur.