

FR

# KAMAKAI

✿ Fabrice Lamouille et Jonathan Favre-Godal

✍ Owen Davey



Pars à la rencontre des Animaux qui peuplent les mers et découvre Poissons, Tortues, Crabes et Hippocampes.

## Attention !

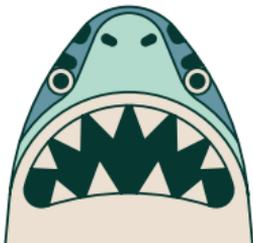
La terrible Kamakaï, la plus grande des requins-tigres, rôde aussi dans ces eaux, effrayant les autres Animaux marins !

## BUT DU JEU

Sois le premier à avoir les différents Animaux marins devant toi, quelles que soient leurs couleurs.

Gare aux attaques de Requins-tigres !

Un simple lancer de dé pourrait faire fuir l'un de tes animaux.



## CONTENU DE LA BOÎTE

### 52 Cartes Animal marin

Sur chaque carte est représenté un Animal marin. Il y a 4 espèces différentes d'Animaux marins :



Poisson



Hippocampe



Tortue



Crabe



### 1 Dé Attaque

avec 4 faces de couleur,  
1 face Algues et 1 face Requin

(Place un autocollant  
sur chaque face du dé.)



### 5 Tuiles Requin-tigre

Chaque Animal marin existe en 4 différentes couleurs : rose, orange, vert et bleu.  
Si l'illustration de l'Animal est grise, alors il est considéré comme étant sans couleurs.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une tuile Requin-tigre et la place sur la table, devant lui à gauche. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Mélange les cartes Animal marin pour former une pioche. Place cette pioche face cachée au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Prévois de la place à côté de la pioche pour former la défausse. Le joueur le plus jeune ou celui qui fait le plus beau sourire de requin commence la partie.



JOUEUR 1



Pioche Défausse



JOUEUR 2



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier, chaque joueur réalise les trois actions suivantes :

1. Pioche une carte Animal marin
2. Place cette carte à droite de la tuile Requin-Tigre
3. Lance le dé Attaque

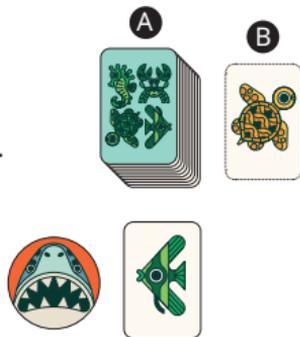
### 1. Pioche une carte Animal marin

Pioche une carte Animal marin puis place-la sur la ligne devant toi, à droite de ta tuile Requin-tigre. Lorsque tu pioches une carte, tu peux prendre au choix :

**A** La première carte, face cachée, de la pioche.

OU

**B** La première carte, face visible, de la défausse, s'il y en a une.



### 2. Place cette carte sur ta ligne, à droite de la tuile Requin-Tigre

Lorsque tu places ta carte, tu peux la placer où tu veux dans la ligne. Tu peux même réorganiser les cartes que tu as devant toi.



### 3. Lance le dé Attaque

Après avoir placé ta carte, lance le dé Attaque !

Le dé tombe sur une face de couleur : 

Si tu as au moins 1 carte Animal marin de la couleur du dé devant toi, tu dois en choisir 1 et la placer, face visible, dans la défausse. Si tu n'as aucune carte de cette couleur, rien ne se passe et ton tour se termine : tes Animaux l'ont échappé belle !

Le dé tombe sur la face Requin : 

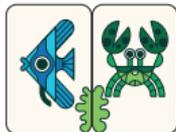
Place la carte la plus proche de ton Requin-tigre dans la défausse, face visible.

Le dé tombe sur la face Algues : 

Rien ne se passe et ton tour se termine.  
C'est ensuite au tour du joueur à ta gauche.

### Cachés par les Algues

Certaines cartes Animal marin ont une moitié de dessin d'Algues sur un des côtés. **Si la carte piochée a une moitié d'Algues** et que tu la places à côté d'une autre carte qui complète ce dessin, ton tour se termine immédiatement. tu n'as pas besoin de faire lancer le dé Attaque pour ce tour. Tes Animaux se sont cachés dans les algues pour échapper au Requin-tigre !



## Astuce : les Animaux marins sans couleur

Les cartes avec des Animaux marins sans couleurs ont moins de chance de finir dans la défausse, puisque seule la face Requin peut les faire fuir !



## Cas particulier : Pioche vide

Si tu veux piocher la première carte Animal marin de la pioche et que cette dernière est vide, mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche, face cachée.

## FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a au moins 1 exemplaire de chacun des 4 Animaux marins devant lui (Tortue, crabe, hippocampe et poisson), quelles que soient leurs couleurs (gris inclus), il remporte immédiatement la partie, sans lancer le dé Attaque !

