KARIBOU CAMP
8+
3/7
20 min
Gigamic

CONTENU *(fig.1)*

49 cartes Animal (7 espèces x 7 cartes) *(fig.1a)*, 7 cartes Scout *(fig.1b)*, 8 tuiles rondes représentant les animaux et leur signe *(fig.1c)*, 3 x 2 cartes Équipes et une carte Coyote (*fig.1d)*, 1 Giga-pion *(fig.1e)*, 7 disques de score *(fig.1f)*, règle du jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans Karibou camp, les joueurs font équipe et tentent de rassembler une famille d'animaux en échangeant les cartes de leur main avec les cartes au centre de la table. Une fois qu'un joueur a réuni une famille, il doit le faire comprendre à son équipier en faisant un signe. Si celui-ci le remarque, il prend vite le Giga-pion et le pose sur la tuile ronde correspondant à l'animal qu'il pense avoir reconnu ! Mais attention à rester discrets car à tout moment les autres joueurs peuvent intervenir et voler vos points.
Le premier joueur qui atteint 9 points gagne la partie et devient le chef du camp !

MISE EN PLACE *(fig.2 : exemple de mise en place à 5 joueurs)*

1/ En fonction du nombre de joueurs, utiliser les cartes Équipe suivantes, une équipe étant composée de 2 cartes identiques (le coyote n'est utilisé que si le nombre de joueurs est impair) :

Nombre de joueurs →	3	4	5	6	7
Nombre d'équipes de 2 joueurs (au choix entre Vétérinaire, Photographe ou Garde forestier)	1	2	2	3	3
Coyote (1 joueur seul)	OUI	NON	OUI	NON	OUI

Exemple à 5 joueurs : les joueurs doivent prendre 2 équipes et le Coyote. Ils choisissent de jouer avec les équipe Vétérinaire et Photographe. L'équipe Garde forestier est remise dans la boîte. les joueurs ajoutent la carte Coyote à ces 4 cartes.

2/ Les cartes Équipe sont mélangées faces cachées. Chaque joueur en reçoit une au hasard et la révèle. Les joueurs qui reçoivent la même carte Équipe sont coéquipiers pour ce tour. *NB : à 3, 5 et 7 joueurs, le Coyote joue seul, voir fin de règle.*

3/ Chaque joueur reçoit un disque de score puis on dispose le Giga-Pion au centre de la table et les 8 tuiles rondes autour.

4/ Mélanger toutes les cartes Animal (et les cartes Scout) puis en distribuer 5 par joueur. Si un joueur se voit distribuer à ce moment 4 ou 5 animaux identiques, il s'en défausse immédiatement et reçoit 5 nouvelles cartes.

5/ Placer, faces cachées au centre de la table, le nombre de cartes Animal correspondant au nombre de joueurs :

- à trois joueurs : 3 cartes Animal
- à quatre et cinq joueurs : 4 cartes Animal
- à six et sept joueurs : 5 cartes Animal

Les autres cartes Animal forment une pile à côté de l'aire de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs lancent le cri de guerre : «Karibou Camp» puis retournent simultanément faces visibles les cartes Animal qui se trouvent au centre de la table.
Chacun peut alors échanger les cartes de sa main avec les cartes de la table en suivant ces règles :

- un joueur qui souhaite échanger une de ses cartes, pose d'abord la carte de sa main au centre de la table puis il en reprend une qui est disponible ;
- il est interdit de récupérer une carte Scout.

Les échanges prennent fin :

- dès qu'un joueur pose une carte Scout sur la table en criant «Scout !» : les échanges cessent immédiatement (les animaux fuient devant la horde de petits monstres qui débarquent) ;
- ou lorsque plus aucun joueur ne souhaite faire d'échange.

On procède alors au nettoyage : si le nettoyage a lieu à cause d'une carte Scout, le joueur qui l'a jouée complète sa main en prenant une carte au centre de la table ou en piochant la première carte de la pile de cartes Animal. Aucun échange n'est autorisé pendant le nettoyage. S'il manque une carte à un autre joueur, il doit en piocher une dans la pile de carte Animal.
Les cartes Animal restant sur la table sont défaussées et on en remet des nouvelles, faces cachées (remettre le nombre correspondant au nombre de joueurs, comme dans la mise en place). Puis, les joueurs crient à nouveau «Karibou Camp» avant de retourner les cartes Animal et de commencer les échanges, etc.

LES SIGNES

À tout moment durant la partie, dès qu'un joueur possède exactement 5 animaux identiques dans sa main, il doit le signaler à son équipier en lui faisant discrètement un signe. Chaque animal est lié à une partie du corps que le joueur doit utiliser pour faire comprendre à son équipier quelle famille d'animal il a réussi à rassembler :Si un joueur voit que son partenaire lui fait un signe, il se saisit du Giga-pion et le pose sur la tuile Animal correspondant.

Élan : la langue	Putois : le nez	Ours : les dents	Marmotte : les yeux	Raton laveur : les mains	Écureuil : les oreilles	Canard : le cou

Ex : Régis fait équipe avec Christophe et il vient de rassembler 5 putois, il essaie alors de remuer discrètement le nez pour le faire comprendre à Christophe. Ce dernier repère le signe de son partenaire puis se saisit du Giga-pion pour le poser sur la tuile Putois.

Si un joueur voit son partenaire lui faire un signe mais sans identifier de quel animal il s'agit, il peut quand même prendre le Giga-pion et le poser sur la tuile ronde représentant l'ensemble des animaux. L'équipe marquera moins de points mais cela évitera qu'un joueur d'une autre équipe le repère avant qu'il ait trouvé.

Ex : Nicolas fait équipe avec Simon, il vient de rassembler 5 ours et fait signe à Simon en se passant la langue sur les dents. Simon ne sait pas quoi penser : Nicolas fait-il le signe de l'ours ou de l'élan ? Dans le doute, il se saisit du Giga-pion et le pose sur la tuile correspondant à l'ensemble des animaux.

Si un joueur repère un adversaire en train de faire signe à son partenaire, il peut les prendre de vitesse et se saisir du Giga-pion en premier en criant le nom de la personne qu'il accuse.

Il marquera plus de points s'il place le Giga-pion sur l'animal qui correspond à la famille que le joueur a réunie mais peut également le placer sur la tuile représentant l'ensemble des animaux.

MARQUER DES POINTS

Dès que le Giga-pion a été posé sur une tuile ronde, la manche prend fin. Le joueur qui a rassemblé une famille (ou en est accusé) montre ses cartes à tous les joueurs puis les points sont distribués et ajustés sur les disques de score :

- un joueur a rassemblé une famille et son coéquipier a placé le Giga-pion sur la tuile ronde correspondante : les deux joueurs gagnent 2 points. *(fig.3a)*
- un joueur a rassemblé une famille et son coéquipier a placé le Giga-pion sur la tuile représentant l'ensemble des animaux : les deux joueurs gagnent 1 point. *(fig.3b)*
- un joueur a repéré le signe d'un adversaire et a placé le Giga-pion sur la tuile ronde correspondante : il gagne 2 points. *(fig.3c)*
- un joueur a repéré le signe d'un adversaire et a placé le Giga-pion sur la tuile ronde représentant l'ensemble des animaux : il gagne 1 point. *(fig.3d)*
- en cas d'erreur : si une famille est complète mais que le Giga-pion est placé sur la tuile d'un autre animal, ou si la famille est incomplète, ou si un joueur a accusé à tort un adversaire d'avoir complété une famille : tous les autres joueurs que l'équipe ou l'accusateur qui s'est trompé gagnent 1 point.

Ex. : Christophe remue la tête ce qui fait croire à son adversaire Simon qu'il a une famille de canards. Simon se saisit du Giga-pion et le place sur la tuile Canard en accusant Christophe. Ce dernier avait juste mal au cou (ou alors il voulait piéger un adversaire) et montre à tout le monde qu'il lui reste en main plusieurs animaux différents. Tout le monde marque alors 1 point sauf Simon qui s'est fourvoyé !

Une fois les points distribués, les cartes Animal sont à nouveau mélangées et une nouvelle manche commence. Les Cartes Équipes sont mélangées et distribuées à nouveau au hasard, puis chaque joueur reçoit 5 cartes Animal, etc.

LE COYOTE

À 3, 5 et 7 joueurs, le joueur qui reçoit la carte Coyote joue en solitaire.
Il reçoit 6 cartes au lieu de 5 en début de manche. Son objectif est de rassembler 6 animaux identiques dans sa main. Dès qu'il y parvient, il s'empare du Giga-Pion et le pose sur la tuile ronde correspondant à la famille qu'il a rassemblée pour marquer 2 points.
Personne ne peut accuser le Coyote d'avoir une famille, mais le coyote peut accuser les autres !

FIN DE PARTIE

Les points restent secrets durant la partie et dès qu'un joueur en totalise 9 ou plus, il gagne. Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 9 points en même temps, le plus gros score l'emporte. Il peut y avoir des ex-aequos qui se partagent alors la victoire !

® & © 2016 Gigamic based on a concept by Lionel Borg et Jérémie Caplanne

1

a

x49

b

x7

c

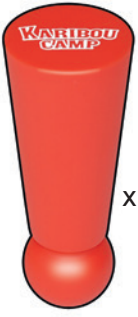
x8

d

3 x 2

x1

e



x1

f

x7

KARIBOU CAMP

3

a + = 2 pts

b + = 1 pt

c + = 2 pts

d + = 1 pt