

# KALIMAMBO



van  
**Antonio Scrittore**

We dachten op een spannende, maar rustige fotosafari te gaan. Nou, spannend werd het zeker! Op zoek naar een troep jachtluipaarden schoot er ineens een nog nooit waargenomen kalimambo uit het hoge savannegras tevoorschijn. Op hoge snelheid schoot hij tussen ons gezelschap door. Voordat we van de verbazing waren bekomen, klonk er een denderend geluid van een op volle snelheid aanstormende ... neushoorn! Het was overduidelijk: dit territoriale dier duldt geen indringers in zijn achtertuin! Iedereen sloeg direct op de vlucht, en rende om het hardst achter de kalimambo aan om niet door de aanstormende kolos ingehaald te worden. Wie slaagt erin om zonder schade te ontkomen? Maar pas op: er liggen hier en der ook stapels olifantermest, die het de vluchtende safarigangers nog moeilijker maken ...

## SPEELMATERIAAL



## VOORBEREIDING

- Iedere speler neemt een **pion** en de **kaartenset in dezelfde kleur**. Doe overgebleven pionnen en kaartensets in de doos. Deze doen niet mee.
- Schud de **zwarte kaartenset**, die bij **Kali** hoort, en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.
- Wie als laatste in een drol heeft getrapt, zet **Rhino** in de looprichting op een veld naar keuze op het speelbord. Alle speelstukken lopen in deze richting.
- Zet de **pionnen in willekeurige volgorde** pal vóór de neushoorn, zodat er geen vrije velden in de rij zijn. Kali wordt vooraan gezet.
- Leg de **olifantendrollen** op min of meer gelijke afstanden van elkaar op de speelvelden van het speelbord.
- Noteer de namen van de spelers in de linkerkolom van het scoreblok.

Het spel kan beginnen!

## KORT SPELOVERZICHT

Het spel duurt 12 rondes. In elke ronde kiest iedere speler een kaart uit zijn hand en verplaatst zijn pion. Wie daarbij door Rhino wordt geramd of in een olifantendrol trapt, krijgt strafpunten. De speler die aan het einde van het spel de meeste strafpunten heeft, wint.

## SPELVERLOOP

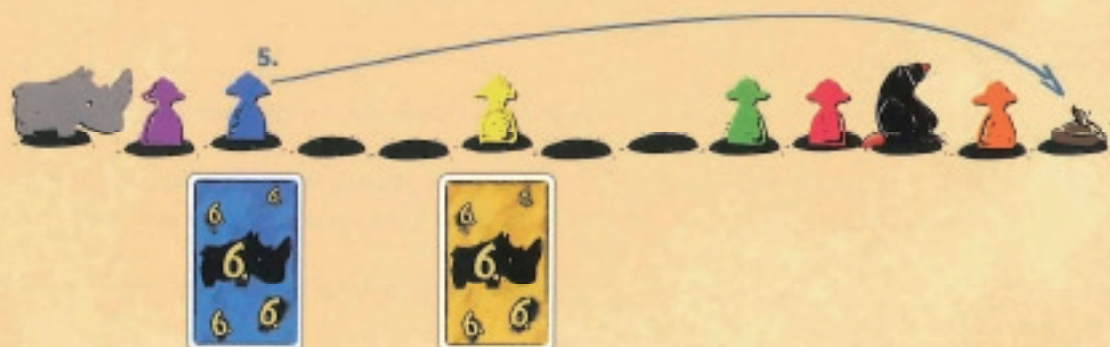
Iedere speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze **gedekt** voor zich neer. Als alle spelers klaar zijn, **draaien ze deze tegelijkertijd om**. Een van de spelers draait ook de bovenste kaart van Kali's stapel om.

### Nu verplaatsen de spelers de pionnen, Kali en Rhino als volgt:

- De **getallen** op de gespeelde kaarten geven de volgorde aan waarin de pionnen worden verplaatst. **Kali** wordt in dit geval als een van de safarigangers beschouwd. **Eerst** wordt de pion verplaatst die bij de kaart met het **hoogste getal** hoort, daarna die met het op een na hoogste getal, enzovoort.
- **Verplaatst een pion altijd naar het eerste vrije veld vóór de rij** (spring over lege velden of velden met drollen in de rij).



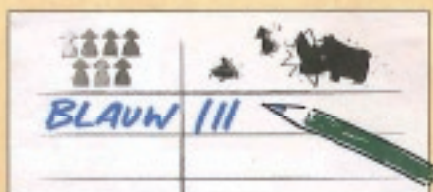
- Staat een te verplaatsen pion al vooraan de rij, dan blijft deze staan.
- Hebben meerdere pionnen hetzelfde getal, dan wordt **van hen uitsluitend de pion** verplaatst die **achteraan** staat. De andere pionnen met hetzelfde getal blijven deze ronde staan.



- Elke pion (of Kali) met het getal "0" blijft deze ronde staan.

## Oeps, een olifantendrol!

- Een speler die een zet met zijn pion in een olifantendrol eindigt, krijgt **3 strafpunten**. De drol blijft liggen.

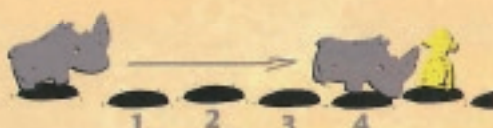


Turf strafpunten op het scoreblok achter de namen van de spelers.

- Komt Kali op een drol terecht, dan krijgt de speler die deze ronde het **laagste getal** heeft gespeeld 3 strafpunten. Als er meer spelers het laagste getal hebben gespeeld, krijgen ze **allen** 3 strafpunten.

## Rhino rent

- **Elke keer** dat een pion het veld verlaat dat **direct vóór** de neushoorn ligt, gaat Rhino rennen. Hij rent door totdat hij op het veld achter de langzaamste pion (of Kali) komt. Deze wordt door Rhino geramd en krijgt **zoveel strafpunten als het aantal velden dat Rhino heeft geramd**.
- Wordt **Kali** door Rhino geramd, dan krijgt de speler die deze ronde het laagste getal heeft gespeeld de strafpunten. Zijn er meer spelers die het **laagste getal** hebben gespeeld, dan krijgen ze elk de strafpunten.



## EINDE VAN HET SPEL

Als na 12 ronden alle kaarten zijn gespeeld, eindigt het spel. De speler met de minste strafpunten is de winnaar.



Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
Klantenservice@999games.nl

under license from



Auteur: Antonio Scrittore  
Grafische vormgeving:  
Tobias Schweiger  
Vertaling: Daniël Hogetoom  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
© 2011 Zoch, 999 Games  
Alle rechten voorbehouden