

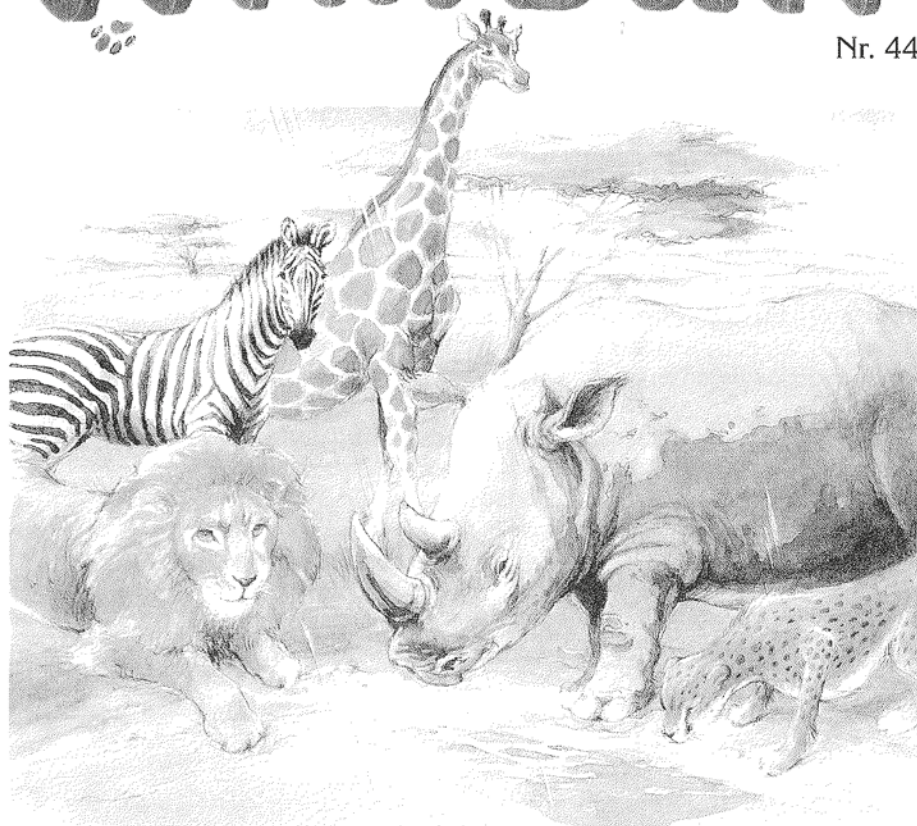
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nimbali

Nr. 4419



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2001

Nimbali

Ein Spiel mit einem ungewöhnlichen Würfel für **2 - 4 Kinder ab 5** Jahren. Mit einer Spielvariante für jüngere Kinder.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Ales Vrtal
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Wir befinden uns in der afrikanischen Steppe: Die Giraffe, der Gepard & Co. sind durstig und wandern auf der Suche nach Wasser von Wasserstelle zu Wasserstelle. Alle Tiere warten sehnsüchtig auf Regen ...



Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 36 Regentropfen
- 5 Wildtiere (Gepard, Giraffe, Löwe, Nashorn, Zebra)
- 1 Würfel mit Tierfellmuster und Regensymbol

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer mit etwas Glück bei Regen viele Tiere an der eigenen Wasserstelle stehen hat, kann diese mit Wasser (Regentropfen) versorgen.

alle Regen-
tropfen abgeben

Wer kann als Erster alle eigenen Regentropfen abgeben?

Spielvorbereitung:

Legt den **Spielplan** so in die Mitte des Tisches, dass jedes Kind vor einer der vier ausgetrockneten **Wasserstellen** sitzt. Jedes Kind muss versuchen, möglichst viele Tiere zu der vor ihm liegenden Wasserstelle zu holen.

Spielplan,
Tiere verteilen

Die **36 Regentropfen** werden unter den Kindern gleichmäßig verteilt.

Regentropfen
verteilen

Jedes Kind legt die erhaltenen Regentropfen **auf die eigene Wasserstelle auf den Spielplan**.

Der **Würfel** wird bereitgelegt. Die Farben und Muster des Würfels entsprechen den Tierfiguren; der blaue Tropfen bedeutet „Regen“.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Das Kind, das die wildeste Frisur hat, darf beginnen. Es sucht sich eines der Tiere aus und stellt es vor die eigene Wasserstelle. Reihum suchen sich auch die anderen Kinder je ein Tier aus.

Tiere verteilen

Die übrigen Tiere werden vom Startkind beliebig an die Wasserstellen der anderen verteilt.

Achtung:

Spielen weniger als 4 Kinder, so zählen die Wasserstellen ohne Besitzer/-in nicht mit. Dort liegen auch keine Regentropfen und dort dürfen auch im weiteren Verlauf des Spieles keine Tiere stehen bleiben.

Nun würfelt das Startkind einmal.

Was erscheint oben auf dem Würfel?

Tierfarbe/
Tiermuster
gewürfelt: Tier
weetersetzen

• Die Farbe oder das Muster eines Tieres?

Das entsprechende Tier wandert im Uhrzeigersinn (siehe Pfeile auf dem Spielplan) weiter und bleibt an der **nächsten** Wasserstelle stehen.

An einer Wasserstelle dürfen auch **mehrere** Tiere stehen.

Regentropfen:
Alle Kinder
geben
Regentropfen ab

• Das Regensymbol?

Hurra, es regnet und alle Tiere bekommen etwas zu trinken. Alle Kinder dürfen die Tiere tränken, die vor der eigenen Wasserstelle stehen und pro Tier einen Regentropfen zurück in die Schachtel legen.

Wenn gerade kein Tier an der Wasserstelle steht, darf leider kein Regentropfen weggelegt werden.

Alle Tropfen
weggelegt? Sieg

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das erste Kind **alle eigenen Regentropfen weglegen** konnte und so das Spiel gewinnt.

- Sind mehrere Kinder gleichzeitig fertig, so gewinnt das Kind aus dieser Gruppe, vor dessen Wasserstelle **die meisten Tiere** stehen.
- Ist das auch bei mehreren Kindern der Fall, gewinnt das Kind aus der Gruppe, das das größte Tier bei sich stehen hat: Die Giraffe ist das größte Tier; es folgen Nashorn, Zebra, Löwe, und schließlich der Gepard als kleinstes Tier.

Spielvariante für jüngere Kinder:

Bis auf folgende Änderungen bleiben alle Regeln wie im Grundspiel beschrieben:

Zu Beginn stehen alle Tiere auf der Baumgruppe, die in der Spielplanmitte abgebildet ist.

Wie im Grundspiel wird reihum je einmal gewürfelt:

Erscheint jetzt ein Tiermuster, wird das entsprechende Tier an die eigene Wasserstelle geholt. Steht es aber bereits dort, wandert es zurück in die Spielplanmitte.

Achtung:

Das ganze Spiel hindurch gilt, dass das Tier, welches gewürfelt wurde, immer zum eigenen Wasserloch gezogen wird unabhängig davon, wo es gerade steht!

Tiere an die
eigene Wasser-
stelle/zurück zur
Baumgruppe

Habermaß Game No. 4419

Nimbali

A game with an unusual dice. For **2 – 4 players aged 5+**. With variation for younger players.

Author: Reiner Knizia

Illustrations: Ales Vrtal

Length of the game: approx. 10 minutes

We are in the African bush: The giraffe, the cheetah and friends are thirsty and wander from one watering hole to another. All the animals eagerly await the rain ...

Contents:

1 game board

36 raindrops

5 wild animals (cheetah, giraffe, lion, rhinoceros, zebra)

1 dice with patterns of fur and a rain symbol



Short

instructions:

return raindrops

lay out game
board, distribute
animals

distribute
raindrops

distribute
animals

Aim of the game:

Whoever, with a bit of luck, has their animals standing next to their watering hole when the rain comes will be able to provide them with water (the raindrops).

Who will be the first to hand in all their raindrops?

Preparation:

Lay the **game board** out in the middle of the table, with each player sitting next to one of the four dried out **watering holes**. Each player should try to bring as many animals as possible to the watering hole next to them.

Hand out the **36 raindrops** equally between the players.

Each player places their raindrops **on their watering hole on the game board**.

Get the **dice** ready. The colours and patterns of the dice correspond to the animals; the blue raindrop means "rain".

How to play:

Play in a clockwise direction.

The player with the wildest haircut may start. They choose an animal and put it in front of their watering hole. One by one the other players also choose an animal.

The first player distributes the remaining animals as they want between the watering holes of the other players.

Watch out:

If there are less than 4 players, the watering holes without players do not count. There aren't any raindrops either, so during the game no animals can be placed on them.

Now the first player throws the dice once.

On the dice appears:

colour or pattern of animal: move on animal

- **The colour or pattern of an animal:**

The corresponding animal moves ahead in a clockwise direction (see arrows on the game board) and stops at the **next** watering hole.

There can be **more than one** animal at each watering hole.

raindrop: all players return one raindrop

- **The symbol of the rain:**

Hurray, it rains and all the animals can drink.

All the players may water the animals that wait in front of their watering holes and return one raindrop to the game box for each animal watered.

If there is no animal at the watering hole, no raindrop can be returned.

all raindrops returned: winner

End of the game:

The game ends as soon as one player has returned **all their raindrops**, thereby winning the game

- If various players finish at the same time, then the one with the **most animals** next to their watering hole wins the game.
- If of those players some have the same amount of animals, then the one who has the **biggest animal** wins the game: the giraffe is the biggest animal, followed by the the rhinoceros, zebra, the lion and the cheetah, which is the smallest animal.

Variation for smaller children:

There are the following changes to the rules of the basic game:

At the beginning all the animals stand on the group of trees in the centre of the game board.

As in the basic game, working clockwise, the players throw the dice one by one.

bring animals to own watering hole or back to group of trees

If a pattern of an animal appears, the corresponding animal is taken to the watering hole of the player who threw the dice. If it is already there, it is put back to the centre of the game board.

Watch out:

Throughout the whole game the animal that appears on the dice is always brought to the watering hole of the player in question, no matter where it stands.

Jeu Habermass n° 4419

Nimbali

Un jeu avec un dé peu ordinaire pour **2 à 4 joueurs dès 5 ans**. Avec une variante pour les plus petits.

Idée : Reiner Knizia

Illustration : Ales Vrtal

Durée d'une partie : env. 10 minutes

Nous sommes en plein milieu de la steppe africaine : la girafe, le guépard et d'autres animaux sauvages ont très soif et sont à la recherche d'un point d'eau. Tous les animaux attendent impatiemment qu'il pleuve ...

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 36 gouttes de pluie
- 5 animaux sauvages (guépard, girafe, lion, rhinocéros, zèbre)
- 1 dé avec symboles (différentes fourrures d'animaux et goutte de pluie)



Règle résumée :

donner toutes ses gouttes de pluie

plateau de jeu, répartir les animaux

distribuer les gouttes de pluie

répartir les animaux

But du jeu :

Celui qui aura la chance (s'il pleut) d'avoir beaucoup d'animaux à son point d'eau pourra les désaltérer (avec les gouttes de pluie). Qui va pouvoir donner toutes ses gouttes d'eau en premier ?

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur se trouve assis en face de l'un des quatre **points d'eau** asséchés. Chaque joueur doit essayer de faire venir le plus grand nombre d'animaux au point d'eau placé devant lui.

Distribuer les **36 gouttes d'eau** en donnant le même nombre à chaque joueur.

Chaque joueur pose ses gouttes de pluie sur **son point d'eau** sur le plateau de jeu.

Préparer le **dé**. Les couleurs et les motifs du dé correspondent aux animaux ; la goutte bleue signifie "pluie".

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a la plus belle "tignasse" a le droit de commencer. Il choisit l'un des animaux et le pose devant son point d'eau. Les autres joueurs choisissent aussi chacun un animal.

Le joueur qui a commencé en premier répartit les animaux restants sur les points d'eau des autres joueurs.

Attention :

S'il y a moins de 4 joueurs, les points d'eau qui ne sont pas occupés ne comptent pas. Il n'y aura pas de gouttes de pluie à ces points d'eau et les animaux n'auront pas le droit de s'y arrêter pendant le jeu.

Le joueur qui commence en premier lance le dé une fois.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

dé sur couleur de l'animal/
fourrure de l'animal :
avancer l'animal

• Le point en couleur ou la fourrure d'un animal ?

L'animal correspondant est amené au **prochain** point d'eau dans le sens des aiguilles d'une montre (voir les flèches sur le plateau de jeu).

Plusieurs animaux ont le droit d'être au même point d'eau.

gouttes de pluie :
les joueurs
donnent tous
leurs gouttes de
pluie

• Le symbole de la pluie ?

Hourra, il pleut et tous les animaux vont pouvoir se désaltérer. Les joueurs ont tous le droit de donner à boire aux animaux qui se trouvent sur leur propre point d'eau, et ils remettent pour chaque animal une goutte de pluie dans la boîte de jeu.

S'il n'y a pas d'animal au point d'eau, le joueur n'aura pas le droit de remettre de goutte d'eau dans la boîte.

Fin de la partie :

plus de gouttes
de pluie : victoire

La partie est terminée dès que le premier joueur a pu remettre **toutes ses gouttes de pluie** dans la boîte : il gagne la partie.

- Si plusieurs joueurs terminent en même temps, le gagnant sera celui qui aura le **plus d'animaux** à son point d'eau.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'animaux à leur point d'eau, le gagnant sera celui qui aura le plus grand animal : la girafe est le plus grand animal, suivent le zèbre, le rhinocéros, le lion et le guépard.

Variante pour les plus petits :

Mis à part les changements ci-dessous, les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent :

Au début du jeu, les animaux se trouvent tous sur l'oasis illustrée au milieu du plateau de jeu.

Comme dans le jeu de base, jouer à tour de rôle, en lançant le dé une fois :

animal à son
propre point
d'eau/revenir à
l'oasis

Si le dé tombe sur une fourrure d'animal, l'animal correspondant est amené au point d'eau du joueur. Si l'animal est déjà au point d'eau, il est remis au milieu du plateau de jeu.

Attention :

Pendant tout le jeu, il faut essayer d'amener l'animal désigné par le dé à son propre point d'eau, quel que soit l'endroit où il se trouve à ce moment-là.

Habermass-spiel Nr. 4419

Nimbali

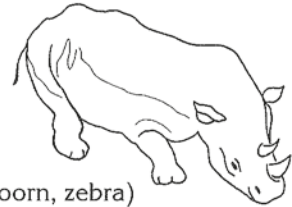
Een spel met een ongewone dobbelsteen voor **2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar**. Met een spelvariant voor kleinere kinderen.

Spelidee: Reiner Knizia

Illustraties: Ales Vrtal

Speelduur: ca. 10 minuten

We bevinden ons in de Afrikaanse steppe: de giraffe, het jachtluipaard en co. hebben dorst en lopen van de ene drinkplaats naar de andere op zoek naar water. Alle dieren wachten smachtend op een beetje regen ...



Spelinhoud:

1 spelbord

36 regendruppels

5 wilde dieren

(jachtluipaard, giraffe, leeuw, neushoorn, zebra)

1 dobbelsteen met afbeeldingen van dierenpelzen en een regendruppel

Korte inleiding:

alle regen-
druppels
wegleggen

Doel van het spel:

Wie met een beetje geluk een hoop dieren bij z'n eigen drinkplaats heeft staan als het regent, kan hen met water (regendruppels) verzorgen.

Wie raakt als eerste al z'n eigen regendruppels kwijt?

spelbord,
dieren verdelen

Spelvoorbereiding:

Leg het **spelbord** zodanig in het midden op tafel, dat ieder kind achter een van de uitgedroogde **drinkplaatsen** zit. Elk kind moet proberen zoveel mogelijk dieren naar de voor zich liggende drinkplaats te halen.

regendruppels
verdelen

De **36 regendruppels** worden gelijkmatig onder de kinderen verdeeld. Ieder kind legt de ontvangen waterdruppels **op de eigen drinkplaats op het spelbord**.

De **dobbelsteen** wordt klaargelegd. De kleuren en afbeeldingen van de dobbelsteen komen overeen met de dierfiguren; de blauwe regendruppel betekent "regen".

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het kind met de wildste haardos mag beginnen. Het kiest een van de dieren uit en zet het bij z'n eigen drinkplaats. Om beurten zoeken ook de andere kinderen ieder een dier uit. De overige dieren worden door het kind dat mag beginnen willekeurig over de drinkplaatsen van de anderen verdeeld.

dieren verdelen

Opgelet:

Doen er minder dan 4 kinderen mee, dan tellen de drinkplaatsen zonder eigenaar niet mee. Hier liggen ook geen regendruppels en er mogen gedurende het verloop van het spel ook geen dieren blijven staan.

Vervolgens gooit het kind dat begint eenmaal met de dobbelsteen.

Wat komt er boven te liggen bij de dobbelsteen?

- **De kleur of afbeelding van een dier?**

Het overeenkomstige dier loopt kloksgewijs (zie de pijlen op het spelbord) verder en blijft bij de eerstvolgende drinkplaats staan. Bij een drinkplaats kunnen ook **meerdere** dieren staan.

- **De regendruppel?**

Hoera, het regent en alle dieren krijgen wat te drinken. Alle kinderen mogen de dieren, die zij bij hun drinkplaatsen hebben staan, laten drinken en voor elk dier een regendruppel terug in de doos leggen.

Wie nu net geen dier bij zijn drinkplaats heeft staan, mag helaas ook geen regendruppel wegleggen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een kind als eerste **al z'n eigen regendruppels** heeft kunnen wegleggen en zo het spel wint.

- Wanneer meerdere kinderen gelijktijdig klaar zijn, dan wint het kind uit deze groep dat de **meeste dieren** bij zijn drinkplaats heeft staan.
- Staan er bij deze kinderen ook hetzelfde aantal dieren, dan wint het kind uit de groep dat het grootste dier bij zich heeft staan. De giraffe is het grootste dier, daarna volgen neushoorn, zebra, leeuw en tenslotte het jachtluipaard dat het kleinste dier is.

Spelvariant voor kleinere kinderen:

Afgezien van de volgende veranderingen, blijven alle spelregels geldig zoals beschreven in het basisspel.

Aan het begin staan alle dieren op de bomengroep, die in het midden van het spelbord staat afgebeeld.

Net als bij het basisspel wordt om beurten door iedereen eenmaal met de dobbelsteen gegooid:

Wanneer nu een afbeelding van een dier boven komt te liggen, wordt het bijbehorende dier naar de eigen drinkplaats gehaald. Als het daar echter al staat, loopt het terug naar het midden van het spelbord.

Opgelet:

Gedurende het hele spel geldt, dat het dier dat is gegooid, altijd naar de eigen waterbron wordt verzet, onafhankelijk van waar het al staat.

dierenkleur/
-afbeelding
gegooid: dier
verder zetten

regendruppel:
alle kinderen
leggen regen-
druppels weg

alle druppels
weggelegd?
gewonnen

dieren bij eigen
drinkplaats/terug
naar bomen-
groep