



Bienvenue à bord du KAMBAYAMA !

Ce bateau volant fantastique s'apprête à décoller pour un voyage audacieux au-dessus de l'île de Panoréa !

Le **parcours du KAMBAYAMA** sera semé de défis. Aidez le **capitaine**, nouvellement promu, à faire les bons choix et formez un équipage, afin d'accomplir **3 Prouesses** dans le **temps imparti** : **prenez de l'altitude** en boostant la force mentale de l'équipage, **gérez la vitesse de croisière** du bateau grâce à une propulsion adaptée et, surtout, **préservez une bonne ambiance** à bord.

Pour réussir, vous aurez l'appui des Panoréens – habitants de l'île – qui partageront leurs compétences. Véritables partenaires du capitaine, ils sont soit ses **Proches** – qui peuvent s'épuiser à la tâche –, soit des **Experts** – qui resteront sur le bateau le temps nécessaire à la réalisation des prouesses.

Le capitaine du **KAMBAYAMA** compte sur vous, car ce voyage doit être une fantastique épopée !

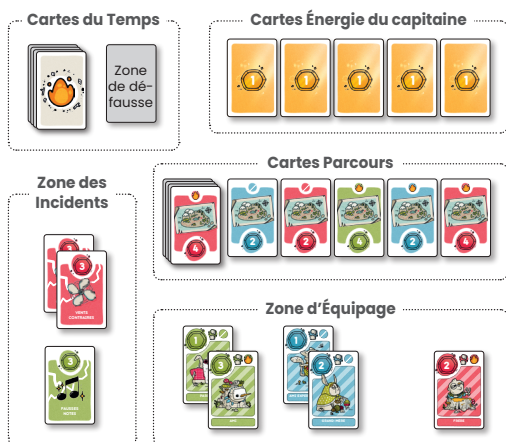
Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.
Durée moyenne d'une partie : 25 min.

MATÉRIEL

- règles du jeu
- 40 cartes **Parcours** (dont 6 cartes **Prouesses**, 17 cartes **Proches**, 17 cartes **Experts**)
- 26 cartes du **Temps**
- 5 cartes **Énergie du capitaine**
- 1 carte PositiveMinders
- 1 fascicule PositiveMinders

MISE EN PLACE

- 1 Préparer les cartes Parcours** : le joueur les mélange et les dispose face cachée (personnages et Prouesses non visibles) en une pile au centre de la table. Il pioche les 5 premières cartes et les aligne, toujours face cachée, à côté du paquet principal.
- 2 Préparer les cartes du Temps** : le joueur les mélange et forme une pile face cachée sur le côté de l'espace de jeu, en prévoyant une zone de défausse pour ces cartes.
- 3 Placer l'Énergie du capitaine** : le joueur dispose les 5 cartes Énergie du capitaine en ligne, face visible, sur un bord de l'espace de jeu. Ces cartes seront utilisées tout au long de la partie pour accomplir des actions.



OBJECTIF

KAMBAYAMA est un jeu **coopératif** dont l'objectif est d'aider le capitaine à **accomplir 3 Prouesses** avant la fin du temps imparti. Ces Prouesses sont :



Ces Prouesses sont représentées par des cartes **Parcours** spécifiques, qui doivent être **révélées**, puis **accomplies** avant que la dernière carte du Temps soit piochée.

LES CARTES

LES CARTES ÉNERGIE DU CAPITAIN



Les cartes Énergie du capitaine sont au nombre de 5 et sont régénérées à chaque tour. L'Énergie du capitaine est universelle (couleur Or). Elle peut être utilisée quelle que soit la couleur de la carte à résoudre ou à révéler, offrant ainsi une flexibilité stratégique importante.

Au verso de chaque carte **Parcours** est indiqué le coût de révélation en Énergie. De la même façon, au recto de chaque carte du Temps, est indiqué le coût de résolution de l'Incident. La couleur des cartes donne le type d'Énergie à fournir : Bleu pour l'altitude, Rouge pour la propulsion, Vert pour l'ambiance à bord.

PRINCIPE DU JEU



Dépenser judicieusement l'**Énergie du capitaine** (toujours couleur Or) pour explorer l'île à la recherche de membres d'Équipage et des fameuses Prouesses à accomplir.



L'Énergie dépensée permet d'explorer les **cartes Parcours**, en payant leur **coût en Énergie correspondant à la couleur de la carte**.

Le code couleur des cartes : les cartes utilisent un code couleur pour faciliter la gestion des points d'Énergie.

- **Rouge** : la force physique et la propulsion du navire.
- **Bleu** : la force mentale de l'Équipage et l'altitude du bateau.
- **Vert** : le lien social, qui contribue à l'ambiance à bord.
- **Or** : l'Énergie universelle, utilisable pour renforcer l'altitude, la propulsion ou l'ambiance à bord, selon les besoins stratégiques du joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à être monté sur un bateau commence la partie.

Tour à tour et dans l'ordre ci-dessous, chaque joueur peut choisir d'effectuer une ou plusieurs des actions suivantes :

- 1 Régénération de l'Énergie** : si nécessaire, le joueur retourne les cartes Énergie du capitaine qui avaient été retournées précédemment pour pouvoir les utiliser de nouveau.
- 2 Redresser les Experts** : si nécessaire, le joueur redresse les cartes Experts qui avaient été pivotées d'un quart de tour précédemment pour pouvoir les utiliser de nouveau.
- 3 Dépenser l'Énergie** : le joueur peut utiliser jusqu'à 5 points d'Énergie du capitaine et, grâce aux Experts et aux Proches présents dans la zone d'Équipage, profiter de points d'Énergie additionnels pour accomplir diverses actions :

- **Révéler des cartes Parcours** pour ajouter des membres d'Équipage ou des Prouesses.
- **Résoudre des Incidents** en utilisant les points d'Énergie du capitaine et les bonus des Experts et des Proches.
- **Compléter la file des 5 cartes Parcours**, si nécessaire, en dépensant 1 point d'Énergie du capitaine. Cette action est obligatoire si le joueur ne dispose pas de cartes Parcours.
- **Accomplir une Prouesse** si les conditions sont remplies (action gratuite).

- 4 Fin du tour** : le joueur retourne une nouvelle carte du Temps. Lorsque le tour se termine, le joueur situé à sa gauche commence son propre tour.



Le joueur actif continue à résoudre des cartes **Parcours** et cartes du Temps jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien faire.

Il met alors fin à son tour en révélant une nouvelle carte du Temps.

ATTENTION : si cette carte était déjà présente, il faut immédiatement en piocher une nouvelle, ce qui accélère l'arrivée de la fin du paquet, et donc de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Si les 3 Prouesses sont accomplies, le capitaine et son Équipage ont rempli leur mission : bravo ! C'est une victoire collective !

Si la dernière carte du Temps est piochée sans que 3 Prouesses aient été accomplies, le **KAMBAYAMA** n'a pas atteint son objectif. Retentez le voyage lors d'une nouvelle épopée !

Pour dépenser l'Énergie du capitaine, retournez le nombre de cartes correspondant au coût requis pour révéler ou résoudre une carte. Si toutes les cartes Énergie du capitaine sont tournées, l'Énergie du capitaine est épuisée pour ce tour et ne pourra plus être dépensée jusqu'au prochain.

Exemple : Le joueur tourne 3 cartes pour utiliser 3 Énergies du capitaine et choisit de révéler 1 carte Parcours de valeur 3. Il la place alors face visible dans la zone d'Équipage (voir le schéma de mise en place). La couleur de la carte Parcours n'a pas d'importance, car l'Énergie Or du capitaine est valable pour toutes les couleurs. Les cartes Parcours ainsi révélées vont faire arriver des Experts et des Proches dans l'Équipage du capitaine.

LES CARTES PARCOURS



Les cartes Parcours représentent les opportunités et les rencontres faites durant le voyage du **KAMBAYAMA** au-dessus de l'île de Panoréa.



Octroie un bonus de 1 point d'Énergie Bleue pour accomplir des actions.



Révéler une carte Parcours : dépenser le nombre de points d'Énergie correspondant à la couleur indiquée sur la carte. Le joueur peut révéler une ou plusieurs cartes par tour. Les cartes ainsi révélées sont placées dans la zone d'Équipage dédiée.

Compléter la file de cartes Parcours : à tout moment, le joueur actif peut dépenser 1 point d'Énergie du capitaine pour compléter la file de 5 cartes Parcours.

Les cartes Parcours révélées peuvent être de **2 types** :

1 LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE : EXPERTS ET PROCHES



EXPERTS



PROCHES

Les **Experts** peuvent apporter leur aide à chaque tour, jusqu'à la fin de la partie, alors que les **Proches** s'épuisent lorsqu'ils procurent un bonus et leur carte est défaussée. Ils sont en revanche indispensables pour accomplir les **Prouesses**.

Lorsque ces cartes sont **révélées**, elles sont ajoutées à la zone d'Équipage au centre de la table.

Activer une carte membre d'équipage : profiter du bonus en Énergie de la couleur indiquée sur la carte. Ces points d'Énergie bonus peuvent être utilisés, afin de révéler des cartes Parcours ou de résoudre des Incidents de même couleur, en combinaison entre elles ou avec des cartes Énergie du capitaine.

Il existe **2 types** de membre d'Équipage :

LES EXPERTS



Chaque joueur, à son tour, peut **activer** un ou plusieurs Experts en leur faisant pivoter d'un quart de tour.

Les Experts ainsi activés ne pourront plus être utilisés par le joueur. Ils seront tous relevés par le prochain joueur, qui pourra les utiliser à son tour.

À noter : il existe 2 cartes spéciales **Experts Or** qui peuvent être utilisées pour renforcer l'altitude, la propulsion ou l'ambiance à bord, selon les besoins stratégiques du joueur. Reconnaisables par leur symbole **X** indiqué à la place du bonus, ces cartes permettent d'utiliser les cartes

Incidents déjà résolues pour créer le bonus de l'Expert. Chaque carte Incident résolue apporte 1 point d'Énergie Or. Les cartes Incidents ainsi utilisées sont remises dans la boîte du jeu et ne pourront plus être utilisées par un Expert Or.

Exemple : Le joueur active son Moniteur de sport (1 point) et son Ergothérapeute (2 points) pour bénéficier de 3 points d'Énergie Rouge. En dépensant 1 point d'Énergie Or du capitaine, il couvre le coût d'une carte Parcours coûtant en plus 4 points d'Énergie Rouge et peut la révéler.

LES PROCHES



Ces alliés fonctionnent comme les Experts, mais, au lieu de les faire pivoter d'un quart de tour, les cartes Proches **s'épuisent** après une seule utilisation.

Épuiser un proche : activer une carte Proche pour réaliser une action. La carte est retirée définitivement de la partie et remplacée dans la boîte.

Conseil : les proches étant indispensables pour accomplir les Prouesses, il faut veiller à conserver une carte Proche de chaque couleur pour remplir les objectifs.

À noter : il existe 2 cartes spéciales **Proches Or**. Leur bonus de 3 points couleur Or peut être utilisé pour renforcer l'altitude, la propulsion ou l'ambiance à bord, selon les besoins stratégiques du joueur.

Exemple : le joueur « épuise » son Frère pour bénéficier d'un bonus de 2 points d'Énergie Bleue qui lui permettra de révéler une carte Parcours d'une valeur de 2 points d'Énergie Bleue.

2 LES CARTES PROUESSES

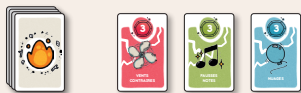
Les cartes Prouesses sont nécessaires à la victoire et sont parmi les cartes **Parcours** les plus coûteuses, nécessitant 7 points d'Énergie correspondante pour être révélées. Chacune de ces Prouesses existe en 2 exemplaires : **Pointe de vitesse, Haut Vol et Super ambiance**.

Une fois une carte Prouesse **révélée**, en payant son coût en Énergie (grâce notamment aux

bonus offerts par les Experts et/ou les Proches), elle est ajoutée à la zone d'Équipage et peut être accomplie immédiatement si le joueur le souhaite.

Accomplir une Prouesse : associer une carte Prouesse à une carte Proches de la même couleur et poser l'ensemble à l'écart de la zone de jeu. C'est une action gratuite.

LES CARTES DU TEMPS



À la fin de son tour, chaque joueur révèle une nouvelle carte du Temps. Cela arrive aussi parfois lorsque certaines cartes **Parcours** sont révélées. Si le symbole 🍊 est visible au-dessus du Proche/Expert, alors le joueur doit immédiatement piocher une nouvelle carte du Temps.

À noter : le symbole 🍊 au dos des cartes Parcours indique le risque de voir ce même symbole sur l'autre face.



Une carte Parcours avec risque et sans effet



Une carte Parcours avec risque et avec effet

Les cartes du Temps **révèlent des Incidents** qui nécessitent des dépenses d'Énergie spécifiques pour être résolus.

Résoudre un Incident : le joueur dépense le nombre de points d'Énergie correspondant à la couleur indiquée sur la carte Incident. Il peut résoudre plusieurs Incidents quand c'est son tour. Les cartes Incidents résolues sont placées dans la défausse prévue à cet effet.

Mais attention, les cartes du Temps symbolisent surtout le délai laissé au capitaine pour accomplir ses Prouesses (lorsque la dernière carte du Temps est piochée, la partie est terminée).

Il est conseillé de résoudre les cartes du Temps régulièrement, afin d'éviter les **débordements**. En effet, si le joueur pioche une carte du Temps déjà présente dans la zone des Incidents, il doit immédiatement l'ajouter dans cette zone et en **repiocher une autre**, et ce jusqu'à ce qu'une carte comportant un Incident différent soit révélée.

VARIANTE : les scénarios personnalisés

KAMBAYAMA peut également être joué de manière scénarisée. Au lieu de réussir les 3 différentes Prouesses, il suffit d'ajuster les conditions de victoire ou de début de partie :

- en réduisant/augmentant le nombre de réalisations d'une même Prouesse (1 ou 2) ;
- en décidant qu'un ou plusieurs Proches, Experts, ou les 2, sont nécessaires à la réalisation d'une Prouesse ;
- en décidant que la réalisation d'une Prouesse doit se faire avec un Proche et/ou un Expert spécifique ;
- en commençant la partie avec des Incidents déjà présents dans la zone des Incidents.

Dans les conditions de victoire ou de début de partie, ces ajustements peuvent bien sûr être combinés pour créer des scénarios personnalisés.

Exemples d'ajustements des conditions de victoire :

- Réussir 2 fois la Prouesse Pointe de vitesse et 1 fois la Prouesse Super ambiance.
- Réussir 1 fois la Prouesse Haut Vol avec un Expert spécifique et les 2 autres Prouesses normalement.

KAMBAYAMA, un jeu

POSITIVE MINDERS®

KAMBAYAMA, édité par PositiveMinders, est un support ludique permettant de faire la promotion du partenariat en santé mentale.

Jouer à **KAMBAYAMA**, c'est participer à une aventure collective qui promeut la compréhension et l'acceptation des troubles psy, car « **La force du collectif, c'est la clé pour se rétablir.** »

Pour plus d'information, rendez-vous sur www.kambayama.com ou scannez ce QR-code :

À vous de jouer !

Avec le soutien de la Fondation
ROGER DE SPOELBERCH
Illustrations : Clér Dodu



330021162