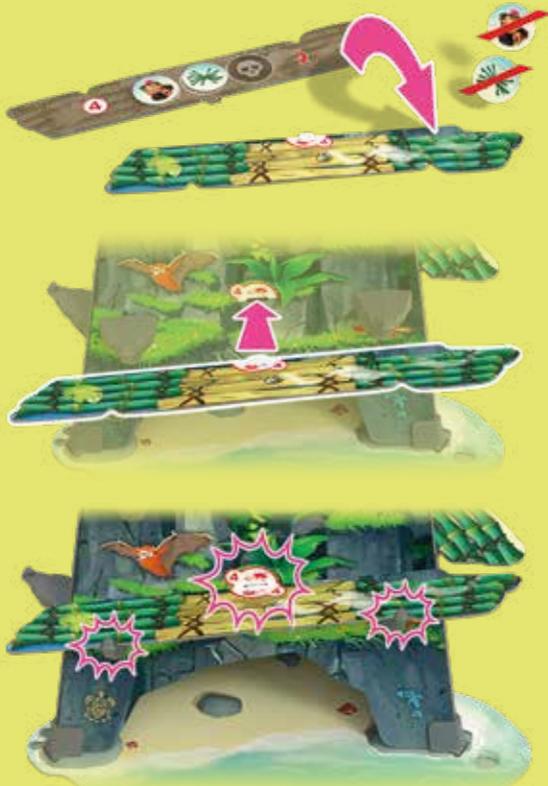


Action construire

• Si toutes les cases d'une passerelle sont occupées, défausse les jetons qui s'y trouvent et retourne la passerelle face visible. Ensuite, insère-la délicatement dans la paroi de la montagne. Fais attention :

- la languette doit être bien insérée dans la fente de la paroi
- la passerelle doit reposer sur deux rochers de la falaise

• Si toutes les cases de l'emplacement du bateau sont occupées, défausse les jetons qui s'y trouvent et pose immédiatement le bateau sur son emplacement.



Glisse les jetons défaussés dans la fente au sommet de la montagne. Ils atterriront dans la petite grotte tout en bas et ne pourront plus être utilisés pendant cette partie.

3. Passe vite le dé au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

C'est au tour du joueur suivant !

Proverbe des sages mangolapanésiens : pas de succès sans entraide ! N'hésitez pas à donner des indications sur les jetons à retourner, en particulier si vous vous souvenez de ce qu'ils représentent.

Pendant qu'un joueur installe une passerelle sur la paroi de la falaise, un autre peut s'occuper de glisser les jetons dans la fente, au sommet de la montagne, pour gagner du temps !

5

Fin de la partie

Si vous avez construit les 6 passerelles et placé le bateau sur son emplacement, l'Œuf glisse tranquillement de la dernière passerelle jusqu'au bateau : vous avez réussi ! L'Œuf sacré est sauf. Grâce au bateau, vous amenez l'Œuf et le Dodo sur une île voisine où ils seront en sécurité. Les Hagulaminapitopasi sont fiers de vous et organisent une grande fête en l'honneur du Dodo !



Oh non ! Si l'Œuf est tombé de la montagne, que vous n'avez pas pu construire les passerelles ou le bateau à temps, ou que votre construction n'était pas assez solide, la partie est perdue ! Mais vous pouvez recommencer et tenter de sauver le prochain Œuf sacré !



Variante avancée

Pour rendre le jeu plus difficile, essayez sans tous ces jetons jokers Hagulaminapitopasi : vous pouvez en retirer quelques-uns ou les retirer tous. Laissez les jokers inutilisés dans la boîte.

Variante expert

Vous souhaitez relever un défi encore plus difficile ? Pas de problème !

À partir de maintenant, les cases Tête de mort entrent en jeu. Vous devez désormais trouver d'autres matériaux pour construire les passerelles (sauf la première) et le bateau.



Utilisation de l'île montagneuse

Au début de la partie, si l'Œuf roule trop vite, vérifiez :

1. que votre table et l'île montagneuse sont bien droites.
2. que le sommet de la montagne est bien positionné sur les parois.

Auteurs : Frank Bebenroth, Marco Teubner
Illustrations : Paul Mafayon (boîte), Cyril Bouquet (matériel)
Graphisme : Andreas Resch
Développement : Elena Ryvkin, Deryl Tjahja
Rédaction : Vincent Gatzsch
Édition française : LOKI
Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite (Tradixit)
© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2022 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France
contact@loki-kids.com
Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE.

6



La tribu des Hagulaminapitopasi est en pleine effervescence ! C'est presque l'heure du grand rituel annuel de l'Œuf de Dodo, sacré pour la tribu ! Tous les ans, l'Œuf est couvé sur la plus haute montagne de Mangolapanésie, l'endroit le plus abrupt et le moins approprié que l'on puisse imaginer pour installer un nid douillet. Comme chacun le sait, le Dodo est un oiseau très maladroit, et il n'est pas rare qu'il fasse malencontreusement tomber son Œuf du nid. L'Œuf glisse, roule, dévale la montagne escarpée... et vous imaginez la suite ! Voilà pourquoi les Hagulaminapitopasi surveillent très attentivement l'Œuf de Dodo et construisent à la hâte de nombreuses passerelles pour le faire descendre de la montagne en toute sécurité.

**La tribu a besoin de votre aide !
Venez les aider à accomplir le rituel :
coopérez tous ensemble et sauvez L'ŒUF DE DODO !**

1

But du jeu

L'Œuf ne doit pas descendre en chute libre ! Votre objectif : construire toutes les passerelles et le bateau à temps. Ainsi, l'Œuf pourra glisser tranquillement jusqu'au bateau et vous gagnez la partie, tous ensemble ! Vous commencez au sommet de la montagne. Quand l'Œuf se met à bouger, c'est parti ! Construisez d'abord la passerelle numéro 1. Dès que vous avez fini, passez à la deuxième, puis à la troisième, et ainsi de suite jusqu'à la construction de la sixième passerelle et du bateau.

Mise en place

Voir les instructions d'assemblage de l'île montagneuse.



- A** Placez l'île montagneuse au centre de la table.
- B** Formez une pile avec les 6 passerelles face cachée (côté marron visible). Veillez à ce que les passerelles soient empilées dans l'ordre croissant : la numéro 1 en haut de la pile et la numéro 6 tout en dessous.
- C** Posez le bateau à proximité de son emplacement (voir l'image à la page suivante).
- D** Mélangez les 58 jetons face cachée et dispersez-les tout autour de l'île montagneuse.
- E** Placez l'Œuf dans son nid, au sommet de la montagne.
- F** Asseyez-vous tous autour de la table. Chacun doit avoir accès aux passerelles empilées, aux jetons dispersés et à tous les côtés de l'île montagneuse.

2

Matériel

1 île montagneuse (1 panneau Sol, 3 panneaux Montagne et leurs 3 socles, 1 sommet avec emplacement pour Dodo, 14 rochers assemblés), 1 Dodo et son nid, 1 Œuf sacré, 1 rebord de falaise, 6 passerelles, 1 bateau, 58 jetons (8 de chaque type : bambou, feuille, marteau, planche, clou, corde, et 10 jokers Hagulaminapitopasi), 1 dé et ses autocollants.



3

C'est parti !

Le joueur le plus jeune prend le dé. Il penche doucement le Dodo en avant, comme si ce dernier voulait regarder au pied de la montagne. Mince, l'Œuf se met à bouger...

Dépêchez-vous !
L'Œuf bouge, il va tomber !*
Il faut vite construire des passerelles pour le sauver !

Déroulement d'un tour de jeu

1. Lance le dé (une fois).
2. Trouve le bon matériau : retourne l'un des jetons.



Le symbole sur le dé est le même que celui du jeton que tu as retourné ?



Super ! Place le jeton sur une case libre, de la passerelle en train d'être construite.

Quand toutes les passerelles ont été construites, place le jeton sur une case libre de l'emplacement du bateau.



Le symbole sur le dé n'est pas le même que celui du jeton que tu as retourné ?



Zut, c'est raté ! Repose le jeton face cachée, repose-le sur la table et retiens bien l'endroit où il se trouve.



As-tu révélé un Hagulaminapitopasi ?

Super, c'est un joker ! Utilise-le tout de suite : pose-le sur une case libre, peu importe le résultat de ton dé.

*Si l'Œuf est bloqué et ne descend plus pour une raison inconnue (ou plutôt une raison que seuls les Hagulaminapitopasi connaissent), vous pouvez lui donner un léger petit coup pour qu'il se remette en route et que le jeu reprenne.

4

