

AVALANCHIE

SOIS LE PLUS MALIN POUR INTRODUIRE TES BILLES AUX BONS ENDROITS, DÉCLENCHER DES CASCADES ET AINSI RÉCUPÉRER CELLES DONT TU AS BESOIN POUR GAGNER.

REGLE DU JEU

2 à 6 joueurs

AGE : à partir de 7 ans

MATÉRIEL

1 plateau de jeu en plastique

16 portes blanches

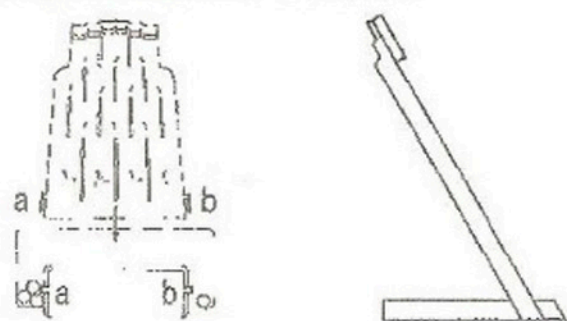
45 billes: 15 jaunes, 15 vertes, 15 rouges

6 cartes perforées

BUT DU JEU

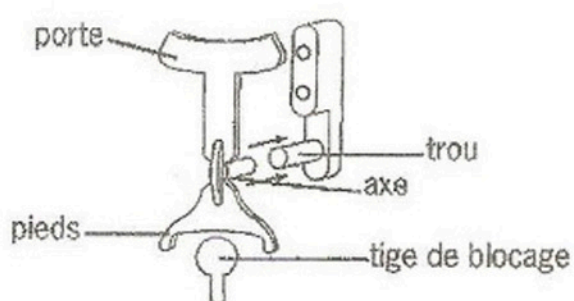
En déclenchant des avalanches de billes aux bons endroits et au bon moment, être le premier joueur à remplir sa carte dans un ordre imposé, avec les billes de bonne couleur.

1. Insérez le plateau de jeu bleu dans la base grise de rangement comme indiqué sur le schéma.



2. Détachez les 14 portes blanches de leur support. Gardez les 2 portes supplémentaires de côté. Elles pourront vous servir à remplacer une porte usagée.

3. Prenez une porte et placez-la de telle sorte que son axe soit aligné avec le trou correspondant et que ses deux pieds se situent de chacun des côtés de la tige de blocage. Pressez alors l'extrémité de l'axe et poussez fermement dans le trou.



4. Disposez alors le plateau de jeu incliné face à tous les joueurs (les 6 cavités de lancement doivent être situées au sommet du plateau du jeu).

5. Faites pivoter au hasard chaque porte vers la gauche ou vers la droite, pour vous assurer qu'elles fonctionnent bien.

6. Battez les 6 cartes faces cachées et distribuez-en une à chaque joueur.

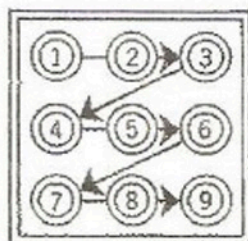
7. Chaque joueur retourne alors sa carte face visible et la place devant lui, à la vue des autres joueurs.

8. Placez toutes les billes dans la base de rangement.

9. Le joueur le plus jeune commence à jouer, puis ce sera au joueur situé à sa gauche de jouer et ainsi de suite ...

DEROULEMENT DU JEU

● Chaque joueur a pour objectif de remplir sa carte perforée dans l'ordre indiqué. Pour y arriver il doit faire chuter lors des **AVALANCHES** les billes de la couleur dont il a besoin.




● A son tour de jeu, chaque joueur prend une et une seule bille de la couleur de son choix et la glisse dans l'une des six cavités de lancement situées au sommet du plateau du jeu.

Deux cas peuvent se présenter :

Cas 1 : une ou plusieurs billes tombent jusqu'en bas du plateau de jeu. Il s'agit là d'une "**AVALANCHE**". Dans ce cas, le joueur

qui a provoqué cette avalanche regarde la couleur de la case située en haut à gauche de sa carte. Si l'une des billes tombées lors de l'avalanche est de la même couleur que cette case, le joueur la pose dans le trou correspondant de sa carte. Puis, il regarde la couleur de la case suivante et la remplit avec une bille de même couleur (s'il y en a une). Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de billes en bas du plateau de jeu qui corresponde à la couleur recherchée sur sa carte. Son tour de jeu prend alors fin.

Les billes ne pouvant être utilisées par le joueur ayant déclenché l'avalanche peuvent servir alors au joueur suivant: si la couleur de la ou des billes restantes correspond à la couleur de la case à remplir par ce joueur, il la place dans le trou de cette case et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucune bille ne convienne.



S'il reste encore des billes à la base du plateau de jeu, c'est au troisième joueur de compléter sa carte avec les billes restantes. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune bille à la base du plateau de jeu (ou que les billes restantes ne conviennent à aucun des joueurs).

Cas 2 : aucune bille ne tombe; dans ce cas le tour de jeu du joueur s'achève immédiatement.

C'est ensuite au joueur suivant (il s'agit du joueur situé à gauche de celui qui a provoqué l'avalanche) de jouer. Il place alors une bille dans l'une des cavités du plateau de jeu. Il suit alors les indications sus-citées selon qu'il se trouve dans le cas 1. ou le cas 2.

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait rempli dans l'ordre la totalité des 9 cases de sa carte ; il est alors déclaré vainqueur.


NOTA :- chaque joueur décide de sa propre tactique : placer des billes ou tenter de provoquer une avalanche.

-- suite à une avalanche, s'il reste des billes au bas du plateau de jeu qui ne conviennent à aucun joueur elles sont retournées dans la base de rangement.

Pour vous permettre de jouer différemment à AVALANCHE deux variantes vous sont proposées :

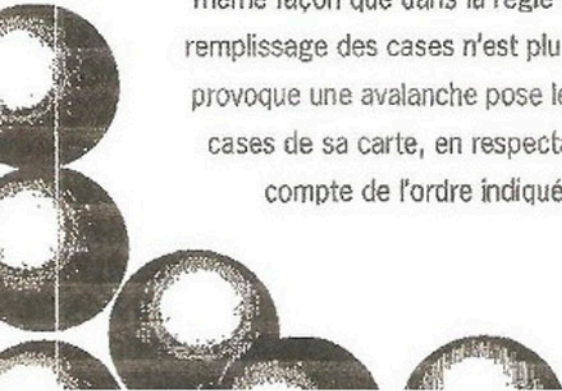
AVALANCHE JUNIOR pour les joueurs de 6 à 8 ans
AVALANCHE 5

AVALANCHE JUNIOR



But du jeu : être le premier joueur à remplir les 9 cases de sa carte avec les billes de couleur correspondante.

Déroulement du jeu : la partie d'Avalanche Junior se déroule de la même façon que dans la règle originale. Cependant l'ordre de remplissage des cases n'est plus imposé. Ainsi un joueur qui provoque une avalanche pose les billes qui sont tombées sur les cases de sa carte, en respectant les couleurs mais sans tenir compte de l'ordre indiqué par les flèches.



joueur suivant mais sont toutes remplacées dans la base de rangement. C'est alors au joueur suivant de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs ait rempli la totalité des 9 cases de sa carte : il est alors déclaré vainqueur.

AVALANCHE 5

Cette variante d'Avalanche se joue de 2 à 5 joueurs sans utiliser les cartes perforées.

But du jeu : être le premier joueur à posséder 5 billes d'une seule et même couleur (et par conséquent aucune autre bille de couleur différente).

Préparation du jeu : donnez à chaque joueur 9 billes : 3 rouges, 3 jaunes et 3 vertes.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence à jouer. Il fait glisser, les unes après les autres, les billes de son choix jusqu'à ce qu'il provoque une avalanche. Il récupère alors la ou les billes tombées au bas du plateau de jeu et les garde dans sa main.

C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer et ainsi de suite. La difficulté réside donc ici dans le fait d'arriver à faire tomber les billes de la couleur recherchée sans faire tomber les billes des autres couleurs. Le premier joueur à ne posséder que 5 billes d'une seule et même couleur remporte la partie.

- Nota – Un joueur qui ne possède plus aucune bille est éliminé
- Si avant de jouer, un joueur s'aperçoit qu'il n'aura pas suffisamment de billes pour provoquer une avalanche, il peut passer son tour...