

## AKABA

Chaque joueur a une pile d'objectifs à accomplir pour gagner la partie (panier de fruits, babouches...).

Chacun leur tour, les joueurs vont faire bouger leur tapis en soufflant dessus avec une poire. Le but est d'atteindre des échoppes où des tuiles face cachées sont placées. S'il correspond à l'objectif du joueur, il est validé, sinon la tuile est remise à sa place (et il y a donc un effet memory).

Si un joueur se retourne ou sort du plateau, il est remis en jeu par les autres (et pas forcément de manière avantageuse). Un joueur peut continuer à souffler tant que les autres joueurs n'ont pas fait un double avec 2 dés...

La partie se termine quand un joueur a fini tous ses objectifs.