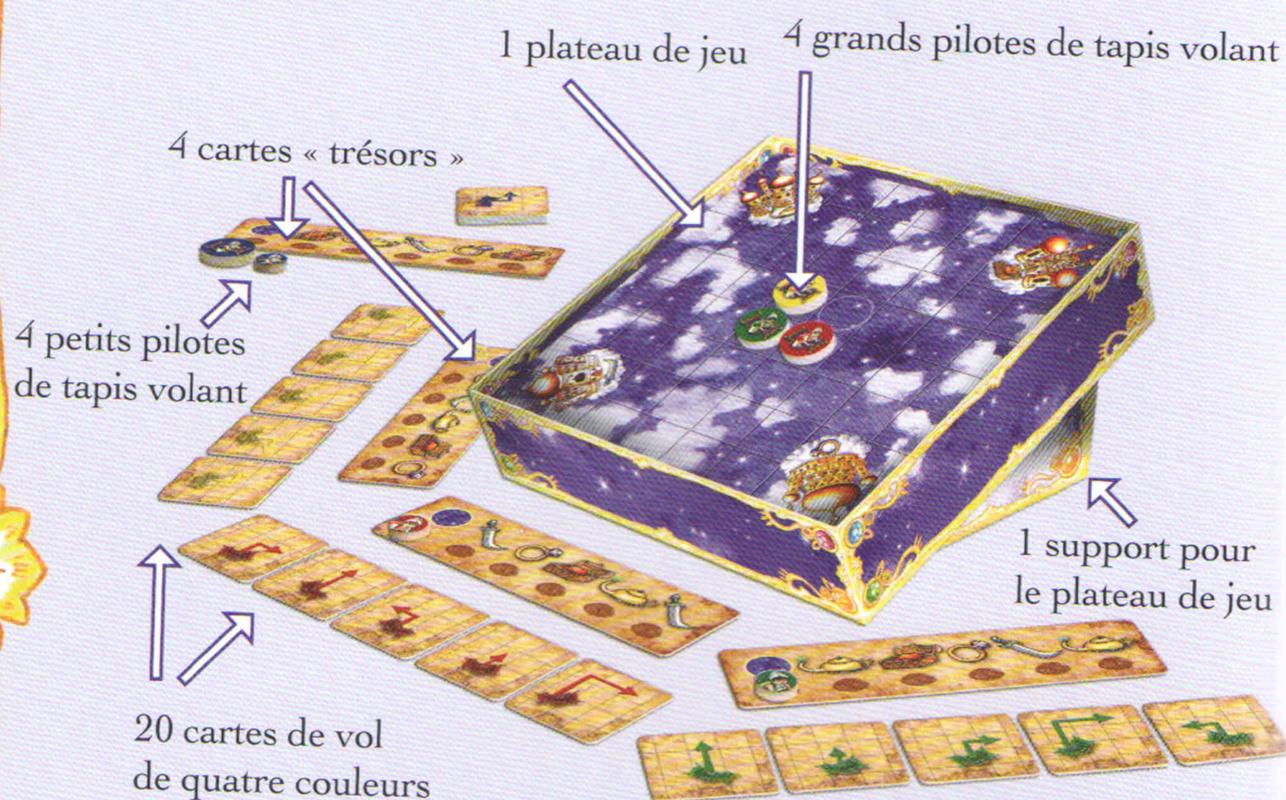


Une chasse aux trésors céleste
et turbulente pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans

RALLY FALLS

Contenu



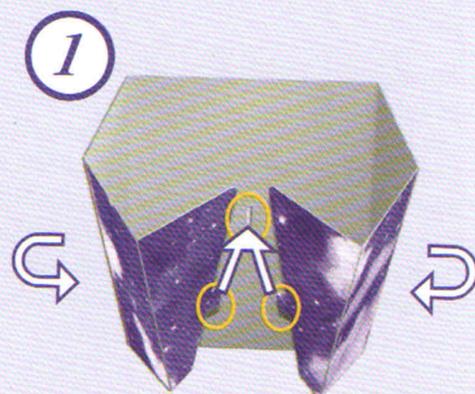
But du jeu

Qui parviendra à diriger son tapis volant avec habileté dans l'univers des Mille et Une Nuits ? Qui sera le premier à atteindre les trésors représentés sur sa carte « trésors » ?

Voici comment installer le plateau de jeu :

Le plateau de jeu est constitué de deux parties : la partie inférieure de la boîte, sur laquelle le ciel étoilé est représenté, et le support. Les étapes 1 à 3 vous expliquent comment installer le plateau de jeu :

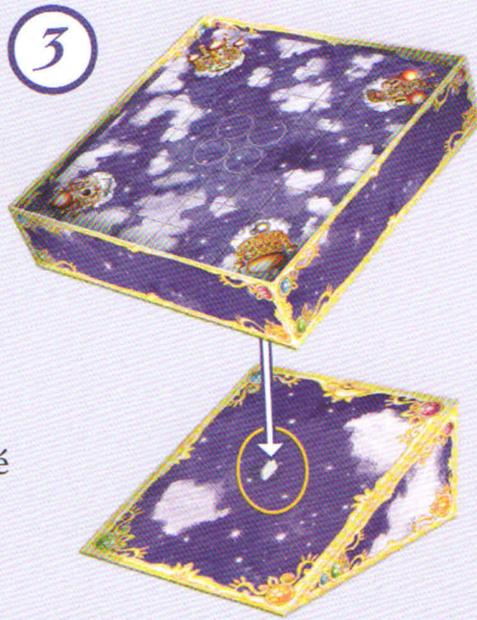
1. Sortez de la boîte le support pliable du plateau de jeu, rabattez les deux ailes latérales vers le centre et insérez-les dans la petite encoche.



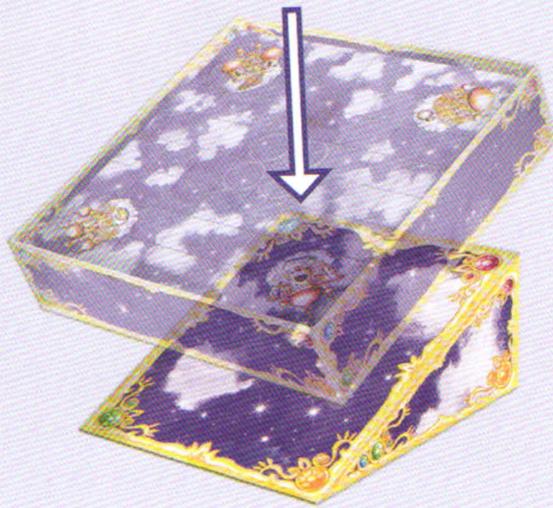
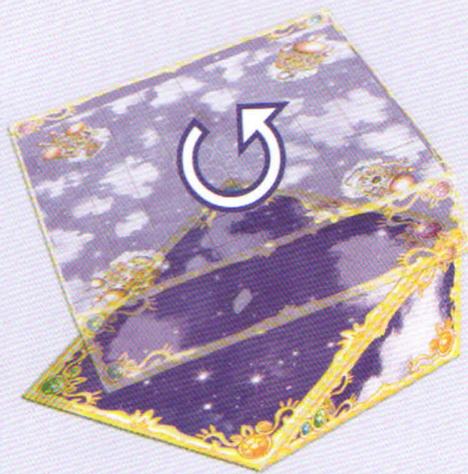
2. Posez le support de telle sorte que le petit bout de carton qui dépasse (de l'autre côté de l'encoche) soit orienté vers le haut.



3. Retournez la partie inférieure de la boîte et ôtez avec précaution le carton en excédent du cercle prédécoupé. Retournez à nouveau la boîte et posez-la en plaçant le trou ainsi apparu sur le petit bout de carton qui dépasse du support. Votre plateau de jeu est à présent installé et vous pouvez tout de suite commencer à jouer ! Placez-le au centre de la table de telle sorte que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème.



Remarque : Le plateau de jeu est magnétique à certains endroits. Soit vos pions resteront fixés au plateau de jeu, soit ils glisseront. Vous pouvez placer le plateau sur le support de quatre manières différentes. Ainsi, le plateau de jeu change d'une partie à l'autre et le jeu reste passionnant.



Préparatifs

Chaque joueur prend le **petit pilote** et le **grand pilote de tapis volant** ainsi que les cinq **cartes de vol** d'une couleur. Placez vos grands pilotes de tapis volant sur un cercle de votre choix au centre du plateau de jeu. Posez vos cinq cartes de vol devant vous sur la table, l'une à côté de l'autre, face visible. Mélangez les **cartes « trésors »**, face cachée. Chacun d'entre vous pioche ensuite une carte « trésors » et la pose devant lui, face visible. Placez vos petits pilotes de tapis volant sur la première case à gauche de votre carte « trésors » (juste en dessous du ciel étoilé). Ecartez les pilotes de tapis volant et les cartes de vol dont vous n'avez pas besoin pour la partie.

Remarque : Les cartes de vol vous indiquent les directions dans lesquelles vous pouvez voler sur le plateau de jeu avec vos grands pilotes de tapis volant. Les petits pilotes de tapis volant avanceront sur vos cartes « trésors » au fil de la partie. Ils vous permettront de voir quels trésors vous avez déjà obtenus et quels trésors vous devez encore trouver.

Exemple



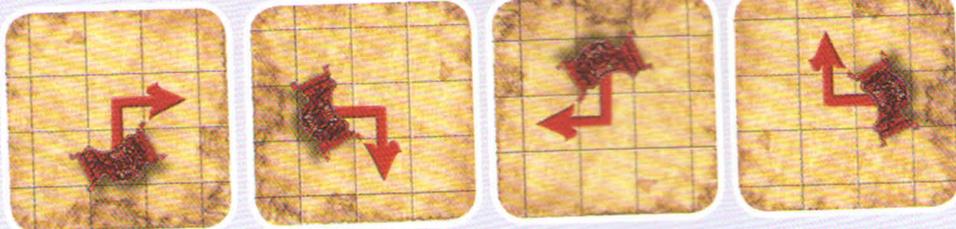
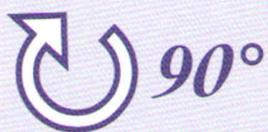
Catherine regarde sa carte « trésors » et voit qu'elle doit d'abord obtenir la bague. Une fois qu'elle a atteint la bague, elle avance son petit pilote d'une case.

Et c'est parti !

C'est le joueur le plus jeune qui commence. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, regarde ta carte « trésors ». Elle te montre quel trésor tu dois atteindre en premier. Regarde maintenant sur le plateau de jeu dans quel château aérien tu trouveras le trésor dont tu as besoin.

Remarque : tu dois toujours obtenir les trésors dans l'ordre indiqué sur la carte ! Pour atteindre ton trésor, choisis l'une de tes cartes de vol et prends-la en main. Tu peux l'orienter de quatre manières différentes et déterminer ainsi la direction dans laquelle tu vas voler.

Exemple



Déplace à présent ton grand pilote de tapis volant en fonction de la flèche représentée sur la carte de vol que tu as choisie, puis laisse ton pilote sur la case atteinte.

Voici ce qui se passe maintenant :

Si les conditions sont stables, ton grand pilote de tapis volant reste fixé sur sa nouvelle case. Si ton grand pilote de tapis volant se retrouve dans un trou d'air, en fonction de sa position, il glisse de quelques cases vers le bas avant de rester fixé sur le plateau de jeu. Lors de ton prochain tour, tu devras jouer à partir de cette nouvelle position.

Si un ou plusieurs pilotes de tapis volant des autres joueurs bloquent la direction dans laquelle tu veux voler, tu peux les pousser. Si l'un de ces pilotes de tapis volant se retrouve dans un trou d'air et glisse, il devra repartir de sa nouvelle position lors de son tour suivant. Si l'un de ces pilotes de tapis volant atterrit par hasard dans le château aérien où se trouve le trésor que cherche le joueur correspondant, ce joueur a le droit d'avancer son petit pilote de tapis volant sur sa carte « trésors » !

Exemple



Catherine choisit la carte de vol avec laquelle elle peut se déplacer d'une case en avançant tout droit, puis d'une case vers le bas. Mais le pilote de tapis volant vert de Nicolas lui bloque la route. Avec son pilote de tapis volant rouge, elle pousse donc le pilote vert d'une case, puis se déplace d'une case vers le bas. Le pilote de tapis volant vert de Nicolas se retrouve dans un trou d'air et glisse de deux cases vers le bas. Nicolas devra jouer à partir de cette nouvelle position lorsque ce sera son tour.

Après avoir déplacé ton grand pilote de tapis volant, repose ta carte de vol devant toi, face cachée. Tu ne peux plus l'utiliser lors de tes tours suivants. Ce n'est que lorsque toutes tes cartes de vol sont posées devant toi face cachée que tu peux toutes les retourner et les utiliser à nouveau. Lorsque ton tour est terminé, c'est à ton voisin de gauche de jouer.

Trésor atteint !

Si tu as atteint le château aérien avec le trésor que tu cherches, tu peux avancer ton petit pilote de tapis volant d'un rang sur ta carte « trésors ».

Cas particulier : Si ton grand pilote de tapis volant se retrouve dans un trou d'air et atterrit dans le château aérien où se trouve le trésor que tu cherches, tu as atteint ce trésor et tu peux avancer ton petit pilote de tapis volant sur ta carte « trésors ».

Fin de la partie

Le premier à avoir atteint tous les trésors de sa carte « trésors » dans le bon ordre gagne la partie.

© 2012 Oberschwäbische Magnetspiele
© 2012 HUCH! & friends
Made in Germany
www.magnetspiele.com
www.huchandfriends.de

Auteur : Michael Schackert
Idée des trous d'air : Jürgen Elias
Traduction : Birgit Irgang
Illustrations : Patricia Limberger
Conception & design : HUCH! & friends

Fabrication + distribution :
Oberschwäbische Magnetspiele GmbH
Unterdorferstraße 22
D-86488 Nattenhausen / Breienthal

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Numéro d'article : 878 069 A

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



& friends
HUCH!
HUCH!