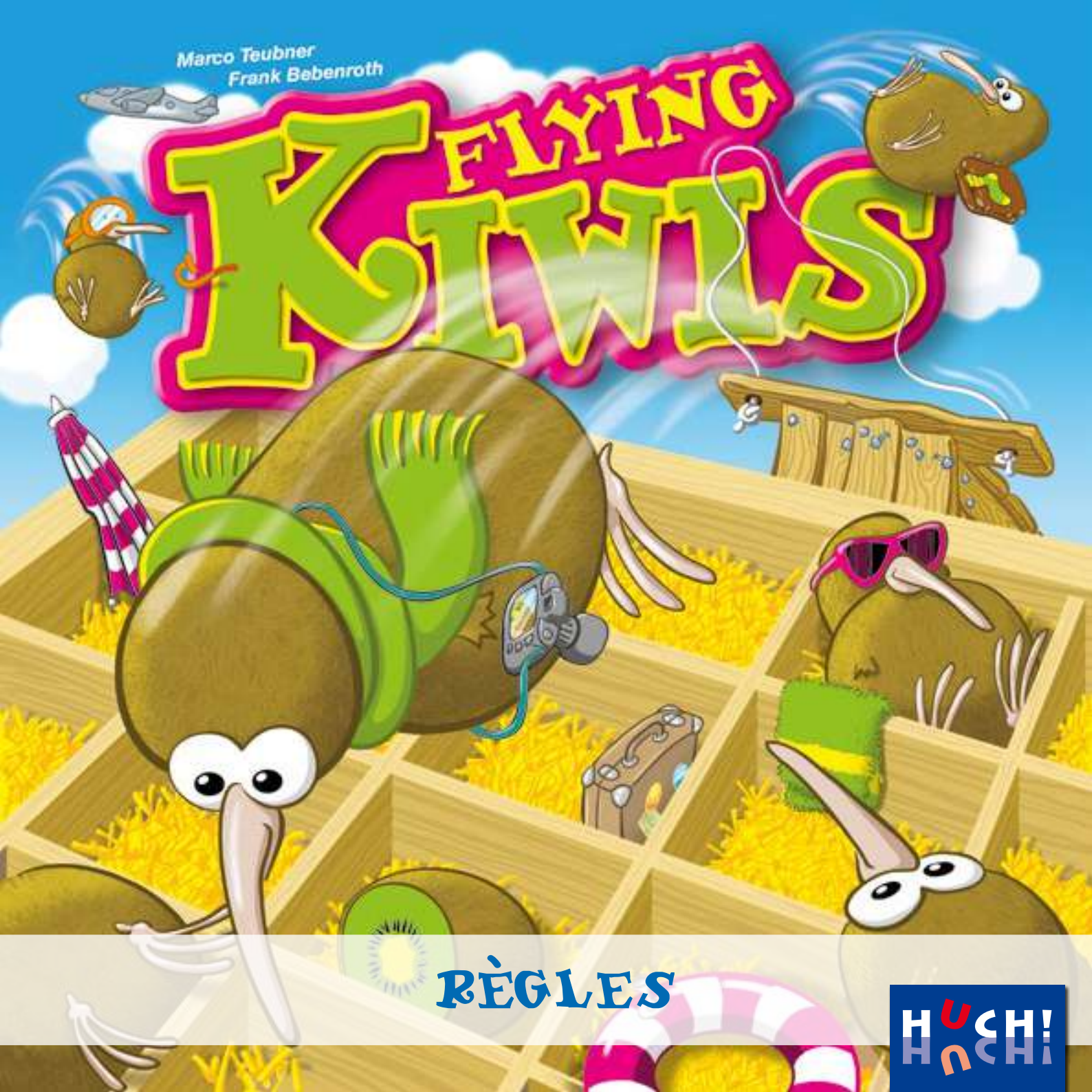

Marco Teubner
Frank Bebenroth
FLYING
KIWIS
RÈGLES
HUCH!

FLYING KIWIS

UN JEU RYTHMÉ POUR PETITS ET GRANDS À PARTIR DE 5 ANS



Les jeunes kiwis aimeraient bien partir en vacances pour se reposer un peu, loin de la Nouvelle-Zélande. Mais ça n'est pas si facile car, bien que ce soient des oiseaux, ils ne savent malheureusement pas voler ! Il leur faut donc trouver une autre solution. Les kiwis décident de se cacher dans une cargaison de fruits. Et quoi de mieux qu'une caisse de… kiwis ? Comme ces fruits sont exportés dans le monde entier, ce sont les vacances assurées ! Rapidement, des catapultes sont construites pour envoyer les oiseaux dans les caisses. Et c'est là que vous entrez en action : à vous d'aider les kiwis à récupérer les meilleurs places pour le voyage !

CONTENU

- 1 support en carton à placer sous le plateau
- 1 plateau de jeu, à installer dans le fond de la boîte
- 1 grille pour compartimenter la caisse de kiwis
- 4 rampes de lancement équipées d'un élastique
- 40 kiwis (10 par couleur)



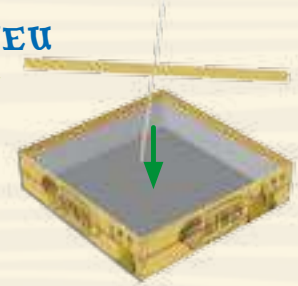
BUT DU JEU

Les kiwis peuvent enfin partir en vacances ! Mais l'embarquement est loin d'être simple car chacun ne veut pas être assis à côté de n'importe qui. Les kiwis préfèrent voyager par quatre et c'est justement votre but : le premier joueur qui réussira à former un carré dans la caisse avec quatre de ses kiwis remportera immédiatement la partie. Sinon, les kiwis continueront d'être catapultés jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Le vainqueur sera alors le joueur qui totalisera le plus de points.

MISE EN PLACE DU JEU

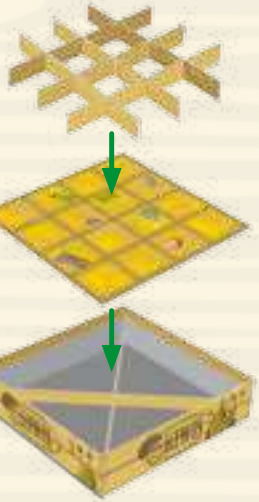
AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

- Assemblez le support comme le montre l'illustration et placez-le dans le fond de la boîte.
- Détachez soigneusement les kiwis des planches prédécoupées.

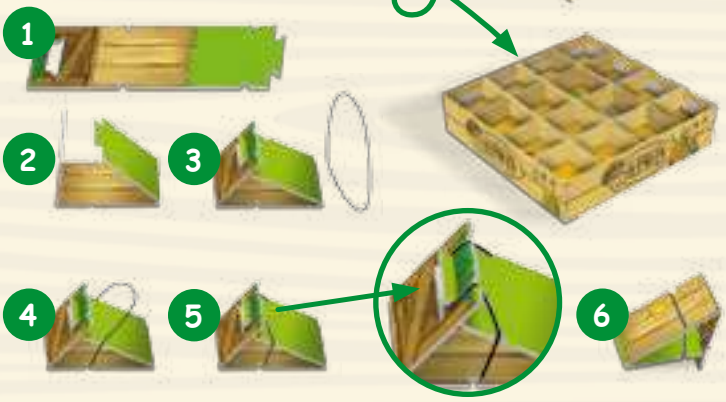


AVANT CHAQUE PARTIE

- Sortez les kiwis et installez le plateau sur le support dans le fond de la boîte.
- Placez les compartiments par-dessus en assemblant les 6 réglettes en carton.
- Votre aire de jeu est maintenant divisée en 16 compartiments. Installez la boîte entre vous, au milieu de la table.
- Il ne vous reste plus qu'à monter les 4 rampes de lancement et la partie peut commencer !

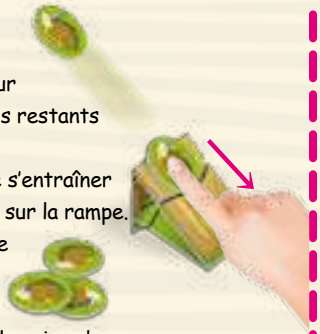


RÉUSSI !



Chaque joueur reçoit une rampe qu'il place devant lui, ainsi que les 10 kiwis de la couleur de son choix. A moins de 4 joueurs, les kiwis restants sont retirés du jeu.

Avant la première partie, il est conseillé de s'entraîner un peu à catapulter les kiwis. Placez un kiwi sur la rampe. Le mieux est de tirer légèrement l'élastique vers le bas du bout du doigt. Lorsque vous le lâchez, le kiwi vole en décrivant un arc de cercle et atterrit…, espérons-le,… dans la caisse !

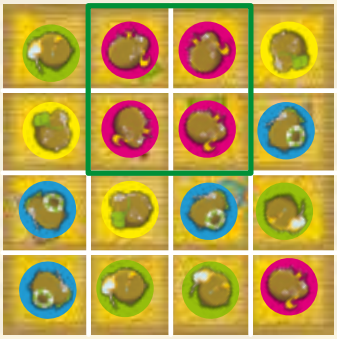


DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez tous en même temps ! Normal, les kiwis sont pressés de partir en vacances ! L'un de vous donne le signal de départ. A vous maintenant d'essayer d'envoyer vos kiwis dans les compartiments de la caisse à l'aide des rampes. Mais attention : la situation évolue sans cesse car chacun vise les 16 mêmes compartiments. Il peut donc vite arriver que vos kiwis soient recouverts par ceux des autres ! Mais à la fin, seuls compteront les kiwis ou piles de kiwis avec votre couleur visible sur le dessus.

Vous êtes libres de choisir la distance entre votre rampe et la boîte. Il est permis de relancer un kiwi qui aurait atterri à côté de la boîte. Il est interdit de toucher le plateau avec la main ou de la placer au-dessus. Un kiwi sur le plateau de jeu ne peut plus être bougé. Celui qui n'a plus de kiwis attend que la partie soit terminée.

FIN DE LA PARTIE

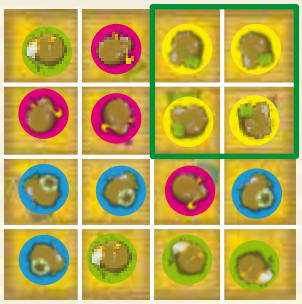


Le premier joueur qui parvient à former un carré, n'importe où sur le plateau, avec quatre de ses kiwis (chacun dans un compartiment différent), crie immédiatement « Ki-win ! »

Les autres joueurs doivent alors s'arrêter et vérifier si la partie est effectivement terminée. S'il a formé un carré composé de 4 kiwis de la même couleur visibles dans les compartiments, ce joueur a immédiatement gagné. Ses kiwis partent en vacances, tout contents d'être assis à côté de leurs meilleurs amis !

Si personne ne réussit à former un carré avec ses kiwis, continuez à jouer jusqu'à ce que tous les kiwis aient atterri dans la caisse. Retirez d'abord du jeu tous les kiwis restés en équilibre sur la grille, c'est-à-dire non tombés dans un compartiment. Chaque joueur prend ensuite devant lui l'ensemble des piles **au sommet** desquelles se trouve un kiwi de sa couleur. Chacun compte tous les kiwis qu'il a récupérés (quelle que soit leur couleur). Celui qui possède le plus de kiwis remporte la partie.

Exemple : *Tous les joueurs envoient leurs kiwis vers la caisse. Lisa réussit à former un carré avec ses kiwis : quatre de ses kiwis sont visibles dans les compartiments et forment un carré. Lisa crie immédiatement « Ki-win ! » Elle remporte cette partie. Si Lisa n'avait pas réussi à former un carré, les autres joueurs auraient continué à catapulter leurs kiwis. Une fois tous les kiwis dans la caisse, chacun aurait pris devant lui les piles des compartiments au sommet desquelles se trouvaient ses kiwis et aurait compté le nombre de kiwis récupérés.*



Lisa a formé un carré. Elle gagne immédiatement.



Personne n'a formé de carré. Les joueurs continuent à envoyer leurs kiwis jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Lisa est jaune et récupère 3 piles, Luca est bleu et récupère 5 piles, Anna en récupère 4 (vert) et Tessa 4 (rose). Chacun compte alors le nombre de kiwis récupérés. Lisa a récupéré le plus de kiwis et remporte la partie.

© 2015 HUCH!
Auteurs : Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustrations : Frank Bebenroth
Design: HUCH!
Rédaction : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

Fabriqué par :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Distribué par : Atalia
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

KIWIS







HUCH!