


AVENTURIERS DES SABLES™

4+ 
2-4

BUT DU JEU :

Être le dernier joueur resté en haut de la structure pour gagner !

CONTENU :

1 structure Jungle (1 partie supérieure, 1 base, 4 pieds), 20 baguettes, 1 plateau de moulage, 4 personnages, 1 sachet de sable Kinetic Sand™ de 283,4 g, 1 Rubis de Rédemption, 1 dé

MISE EN PLACE :

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Sortir tous les composants de la boîte. Fixer les pieds à la base vert foncé. Fixer ensuite la pièce supérieure vert clair sur les pieds. Ouvrir et mélanger le Kinetic Sand™.



AU DÉBUT DE CHAQUE PARTIE :

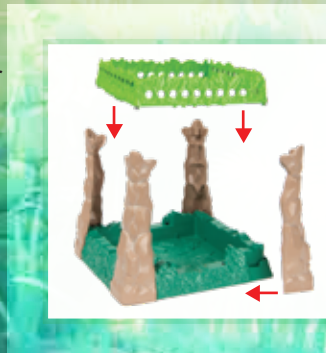
Placer toutes les baguettes dans les orifices de la pièce supérieure vert clair. Les baguettes doivent être placées de manière aléatoire.



Prendre le Rubis de Rédemption et l'enfouir dans le Kinetic Sand™ pour le cacher. Étaler ensuite le sable au-dessus des baguettes, sur le haut de la structure. Tasser le sable pour obtenir une surface uniforme.

Placer le plateau de moulage sur le sable et appuyer pour imprimer les pierres. Enfoncer chaque case du moule dans le sable pour obtenir une empreinte parfaite. Quand c'est chose faite, mettre le plateau de côté.

Chaque joueur choisit un personnage qu'il utilisera pendant le jeu.



Qui saura résister aux Sables Mouvants ? Pour le savoir, il suffit de jouer !

CONSULTER LE SITE PATENTS.SPINMASTER.COM POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES BREVETS RELATIFS À CE PRODUIT.

FABRIQUÉ POUR ET DISTRIBUÉ PAR SPIN MASTER LTD, SOUS LICENCE DE DELTA OF SWEDEN, A.B. KINETIC SAND™ FABRIQUÉ EN SUÈDE.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DISTRIBUÉ PAR : SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL. SPINMASTERGAMES.COM



1. Choisir son emplacement de départ : À tour de rôle en commençant par le plus jeune, les joueurs lancent le dé pour savoir sur quelle forme de pierre placer leur personnage. S'il y a plus d'une pierre correspondant à la forme, le joueur peut opter pour celle de son choix. Par exemple, si un joueur obtient un diamant avec le dé, il peut placer son personnage sur l'un des diamants imprimés dans le sable.



Si un joueur obtient la face multicolore avec le dé, il peut choisir n'importe quel espace libre. Même si certaines formes apparaissent à plusieurs reprises, il ne peut y avoir qu'un seul joueur par point de départ. Si un joueur obtient un Inversion, il relance le dé jusqu'à obtenir une face différente.

2. Chaque joueur place son personnage sur la pierre désignée par le dé et l'enfonce dans le sable de sorte qu'il tienne droit sans toucher les côtés. Par la suite, il n'est plus possible de toucher les personnages, même s'ils tombent. Seule exception à cette règle : l'utilisation du Rubis de Rédemption (voir ci-dessous). Une fois que tous les joueurs ont placé leurs personnages debout sur une pierre, le joueur le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Le premier joueur lance le dé et retire une baguette ! Les joueurs lancent le dé pour savoir quelle couleur de baguette ils doivent retirer. Si un joueur obtient une couleur et qu'il ne reste aucune baguette de cette couleur, le joueur lance le dé jusqu'à obtenir une couleur correspondant à l'une des baguettes restantes.

Si un joueur lance le dé et obtient la face multicolore, il peut retirer une baguette de n'importe quelle couleur !



Si un joueur obtient un Inversion, la partie évolue avec un changement de sens. C'est donc au tour du joueur qui avait joué immédiatement avant, et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un Inversion.

4. Si le personnage d'un joueur disparaît dans les sables mouvants, le joueur est éliminé du jeu. Il n'est pas obligatoire de rester debout pendant toute la partie, les personnages peuvent s'enfoncer dans les sables mouvants. Les joueurs restent dans la partie tant que leur personnage n'est pas tombé dans la base du bas !

Chance de rédemption :

Si un joueur retire une baguette et trouve le Rubis de Rédemption dans les sables mouvants, il faut se dépêcher de l'attraper ! Le premier qui s'empare du Rubis peut le garder !

Celui qui a eu la chance de récupérer le Rubis de Rédemption peut l'utiliser pour sauver son personnage lorsqu'il tombe. Le joueur peut échanger son personnage tombé contre le Rubis de Rédemption, puis replacer son personnage sur le dessus des sables mouvants (où il le souhaite) et continuer à jouer. Le Rubis ne peut être utilisé qu'une fois en tout par partie.

5. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul personnage en haut de la structure. Le dernier joueur restant est le gagnant ! Il a tenu bon pendant toute la partie.

GAGNER LA PARTIE :

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et retirent les baguettes de la structure jungle. Le dernier à rester en haut de la structure sans se faire emporter jusqu'en bas par les sables mouvants gagne !

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE :

Si vous gardez la structure assemblée, placer le sable Kinetic Sand™ ainsi que les personnages, le dé et le Rubis de Rédemption dans la base et utiliser le plateau de moulage comme couvercle. Pour être sûr de ne pas perdre les baguettes, les insérer dans leurs orifices sur le dessus.



Il est également possible de démonter la structure, de placer le sable Kinetic Sand™ dans la base avec le plateau de moulage comme couvercle, puis de replacer les composants dans la boîte.

IMPORTANT : NE PAS INGÉRER. Conserver ces informations et cette adresse pour consultation ultérieure. Surveillance d'un adulte conseillée. Bien se laver les mains avec du savon après utilisation.



⚠ ATTENTION ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

FABRIQUÉ EN CHINE

T34359_0005_20139927_EFR_IS_R70

