

ACRO-BATS®

2 à 4 joueurs - 6 ans et Plus

Contenu de la boîte :

3 parties constituant l'arceau
16 chauve-souris :

- 1 verte possédant un aimant
- 5 vertes (petite taille)
- 5 rouges (taille moyenne)
- 5 bleues (grande taille)

1 dé à faces colorées

11 pions

But du jeu :

A son tour, chaque joueur doit accrocher une chauve-souris supplémentaire à l'ensemble, qui commence par la chauve-souris verte fixée en début de partie au sommet de l'arceau par un aimant.

Le premier joueur qui fera tomber l'ensemble de la construction réalisée avec les chauve-souris sera le perdant de la manche.

Chaque perdant reçoit un pion. Lorsqu'un joueur a 3 pions, il est éliminé. Le joueur à rester en jeu sera le gagnant.

Préparation du jeu :

- 1 Assembler les 3 parties de l'arceau, en emboîtant les 2 pieds dans l'arc central, comme indiqué ci-contre.
- 2 Poser l'arceau sur une surface plate.
- 3 Fixer la chauve-souris de départ au sommet de l'arceau, grâce au système magnétique.
- 4 Les 15 autres chauve-souris sont mises en tas, ainsi que les 11 pions.



Déroulement de la partie :

Les joueurs décident qui commencera la partie.

Le premier joueur lance le dé. Il doit alors accrocher une chauve-souris, de la couleur qu'il aura tirée. Il peut accrocher sa chauve-souris à n'importe laquelle des chauve-souris mises en place précédemment. Et ainsi de suite pour les joueurs suivants.

Si un joueur lance le blanc, il passe son tour, et n'a pas à accrocher de chauve-souris.

Aucune chauve-souris accrochée ne doit toucher la table ou le sol.

Il est interdit de faire bouger la table sur laquelle on joue.

Important :

Il est interdit de toucher ou de tenir les autres chauve-souris, lorsqu'on accroche la sienne.

Si un joueur lance une couleur et qu'il ne reste plus de chauve-souris de cette couleur, il doit relancer le dé.

Fin de la partie :

Lorsqu'en accrochant sa chauve-souris, un joueur fait tomber les autres chauve-souris, il perd cette manche et prend un pion.

Lorsqu'un joueur a perdu 3 manches et donc reçu 3 pions, il est éliminé.

Le dernier joueur à rester en jeu est déclaré vainqueur.

N.B. Variante :

On peut également décider que le gagnant sera le joueur qui aura le moins de pions, lorsqu'un des autres joueurs aura perdu sa troisième manche.